

ORGANIZACIÓN DE CLASES HASTA EL 18 DE JUNIO

TODAS LAS DUDAS Y CONSULTAS

Por mensaje privado o vía correo a: banderinsentimental@gmail.com

1 - PRESENTACIÓN DE TRABAJOS PRÁCTICOS INTEGRADORES

GRUPOS QUE PRESENTAN EL 18 DE JUNIO

LUGAR: Webex

(VIRTUAL) *Todxs nos conectamos*

GRUPOS: 3 - 7 - 9 - 12 - 14 - 15 - 17 - 18 - 19 - 21 - 23 - 26

HORARIO: 16 hs

TIEMPO DE EXPOSICIÓN: Máximo 15 minutos por grupo

GRUPOS QUE PRESENTAN EL 25 DE JUNIO

LUGAR: Punta Alta

(HÍBRIDO) *Todxs nos conectamos*

GRUPOS: 1 - 2 - 4 - 5 - 6 - 8 - 10 - 11 - 13 - 16 - 20 - 22

HORARIO: 14:00 hs en la sede Punta Alta y en el Webex

TIEMPO DE EXPOSICIÓN: Máximo 15 minutos por grupo



Calendario del aula virtual

2- PRE-ENTREGAS (*No obligatorio, sí sumativo a la calificación*)

¿CÓMO DEBO ENTREGAR?

En una copia del documento presentado como Formato Único de Entrega, dentro de su carpeta Trabajos.

¿QUÉ DEBO TENER EL DÍA 18 DE JUNIO EN MI CARPETA?

1. El Formato Único de Entrega completo con lo mínimo solicitado
2. La presentación en video o archivo .pptx del *pitch digital*
3. El prototipo

(*Los borradores se eliminan del Drive; solo se conservan los documentos de la entrega final anteriormente mencionados.*)

¿Cómo nombrar los archivos?

Grupo N°#

¿Cómo debe quedar la carpeta de mi grupo?

Con tres archivos, como muestra el modelo:

1. Uno con el prototipo
2. Uno con el video o presentación y pitch de venta (diseño a elección)
3. El documento Formato Único con el n° de su grupo Grupo N°#



ENTREGAS

¿QUÉ VOY A HACER EL DÍA 18 Y EL 25 DE JUNIO?

- Contarles a mis compañerxs sobre mi trabajo
- Presentar el *pitch* como si fuéramos el público objetivo
- Escuchar las producciones de mis compañerxs
- Disfrutar de la jornada

¿QUÉ SE VA A EVALUAR EL 18 Y EL 25 DE JUNIO?

En la entrega final:

- Creatividad y originalidad en el concepto del videojuego
- Claridad y coherencia del *High Concept (Frase)*
- Calidad técnica y exhaustividad del GDD
- Aplicación efectiva de la teoría de juegos (*si aplica*)
- Funcionamiento básico del prototipo
- Capacidad de comunicación en el *pitch digital*
- *USO DE IA (se considera no aprobado)*

SOBRE LAS NOTAS

PROFE, ¿VOY A SABER QUÉ NOTA TENGO/TENEMOS?

Las notas se informarán luego. Tenemos la energía puesta en las producciones.

Serán evaluadas tal como se presentó en la primera clase y como figura en el TP integrador, mediante rúbrica con coeficiente.

¿Cuándo se sabrá la nota?

Se enviará al sistema en el cierre de notas.

¿Qué pasa si no llego a la promoción?

Se abrirá una instancia de Final Teórico práctico. (fecha a confirmar)

Ítems a evaluar en la rúbrica (con valoración numérica del 1 al 10):

Ítem	Porcentaje de nota
Asistencia por formulario al teórico y al práctico (<i>máx. 2/3 faltas</i>)	10 %
Cámara encendida	
Actividades realizadas en la práctica con Ignacio	10 %
Actividades realizadas en el teórico con Sonia	
HC	80 %
GDD	
Pitch	
Prototipo	
Presentación	

Consideraciones finales:

Certificados de examen y pre examen: Gestionar con alumnos de la UPSO

Problemas de salud o dificultades técnicas: avisar lo más pronto posible para reprogramar vía mensaje privado, correo o via wapp.

Caracterización: El diseño implica un todo, coherencia y cohesión. Por lo tanto si con mi grupo considero que es importarte "cosplayer" bienvenidx Obviamente no perdamos el foco en lo académico.

NO OLVIDAR: DNI para presencial

- DATOS PERSONALES
- DATOS DE CONTACTO
- REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA
- CITAS
- Y TODOS LOS DOCUMENTOS COMPLETOS