Video games to grow

# Objetivos

Al iniciar el entrenamiento se trazó como meta la realización de un videojuego hecho por los participantes del entrenamiento. Ya que demostraría que son capaces de aplicar los conocimiento y habilidades obtenidas a lo largo del entrenamiento, además de fortalecer habilidades sociales y profesionales como: Empatía, escucha activa, trabajo en equipo y negociación; también actitudes personales como: respeto, calma y sinceridad.

# Estrategia

En 76 horas se optó por dividir el entrenamiento en 3 partes:

* Game designe, con un total de 20 horas.
* Especialización, con un total de 36 horas.
* Desarrollo, con un total de 20 horas.

**Game designe**

**-En esta etapa todos los participantes conocieron los aspectos básicos que conlleva desarrollar un videojuego desde cero.**

* **Nombre del juego**
* **Genero**
* **Plataforma**
* **3D / 2D**
* **Mecánicas**
* **Niveles**
* **Personajes**
* **Historia**
* **HUD/ interfaz**
* **Sonido**
* **Arte**
* **Escenarios**

**En esta etapa también se desarrollaron juego de mesa, además de juegos con dados y copias de juegos con scratch (software para desarrollo rápido de videojuegos en 2d).**

**Especialización**

**-Esta etapa inicia al agruparlos por áreas de interés, para poder delegar a grupos enfocados a cierta tarea las cuales son:**

* **Diseño**
* **Programación**
* **Arte**
* **Animación**

**Desarrollo**

**-La última etapa es el trabajo coordinado de los distintos grupos para la realización de un proyecto integrado.**

# **habilidades extra**

Por parte del grupo de programación fue necesario la explicación y entendimiento de matemática básica en cuanto a vectores y plano cartesiano.

Por parte del grupo de diseño, la habilidad de poder hablar frente al grupo, tener control y organizarlos para coordinar ideas.

Finalmente, del grupo de arte la capacidad de comunicación para conceptualizar conceptos e ideas de otros participantes.

# Creaciones destacadas

**Juego con dados.**

Reglas:

* Solo para dos jugadores
* Uso de 2 dados
* No se permite alzar el dado de la superficie mientras se intenta atinarle al otro dado
* No está permitido mover o tocar el dado del otro jugador.

Modo de juego:

Los dos jugadores lanzan un dado y el que tenga el número más alto toma el primer turno.

Al iniciar el turno el jugador lanza un dado que indica el número de intentos que tendrá para lograr su objetivo en tal turno, luego lanza cada quien un dado y luego intenta darle al otro dado empujándolo. Si logra atinarle el jugador gana, pero si no lo logra en el número de intentos obtenido al inicio comienza el turno del otro jugador.

**Negroman (plataforma scroller, para pc)**

Tiempo de desarrollo para alpha, 1 mes.

Un personaje similar a Tarzan, la historia se desenvuelve en la selva cazando aves hasta llegar a la más preciada ave.

Cuenta con un solo nivel, son 3 personajes (negroman, ave1 y ave2). El arte fue concebido desde cero, conceptualizado desde los diseñadores y llevado a cabo por el grupo de arte. Luego paso por el grupo de animación para poder hacer las animaciones necesarias.

Los programadores crearon librerías básicas como: movimiento de personaje, botones de menú y movimiento básico de un ave con animaciones.

Las reglas son las siguientes:

1. Matar a las aves salvajes
2. No entrar en la cueva hasta que vencieras a las aves en escena
3. Tener cuidado con la bestia invencible (evadirla)
4. No se puede atacar al ave preciada sin tener una flecha dorada
5. No atacar a miembros de la tribu perdido en el camino.
6. Cuentas con solo 4 vidas para lograr el objetivo