



PROYECTO INTRODUCCIÓN A LA INGENIERÍA II ECIN 00305 ESCUELA DE INGENIERÍA UCN

Contacto

Cristian Chiang cchiang@ucn.cl

Horario Atención Viernes Bloque B

Oscar Flores
oscar10.fz@gmail.com
Horario Ayudantía
A definir





OBJETIVOS

Este curso en modalidad Proyecto, tiene como objetivo que los estudiantes *desarrollen la habilidad de resolución de problemas* y fortalezcan el *pensamiento crítico*, la *creatividad* y el *trabajo en equipo* a través de la implementación de un prototipo de juego.

La modalidad del curso será *aprendizaje orientado a proyectos* y en algunos casos, dependiendo del proyecto, *aprendizaje más servicio*. Está dirigido a los estudiantes de ingeniería civil en computación e informática.



Aplicar trabajo en equipo.

Diseñar la gráfica de un videojuego: Gráficos, Animaciones, Sprites, Textos y Música.







Diseñar la jugabilidad de un videojuego: Reglas, Mecánica, Ambientación, Coherencia y Dimensiones.

Aplicar conceptos, herramientas y procesos de gestión de proyectos.





Implementar un videojuego.

Evaluación

PROYECTO

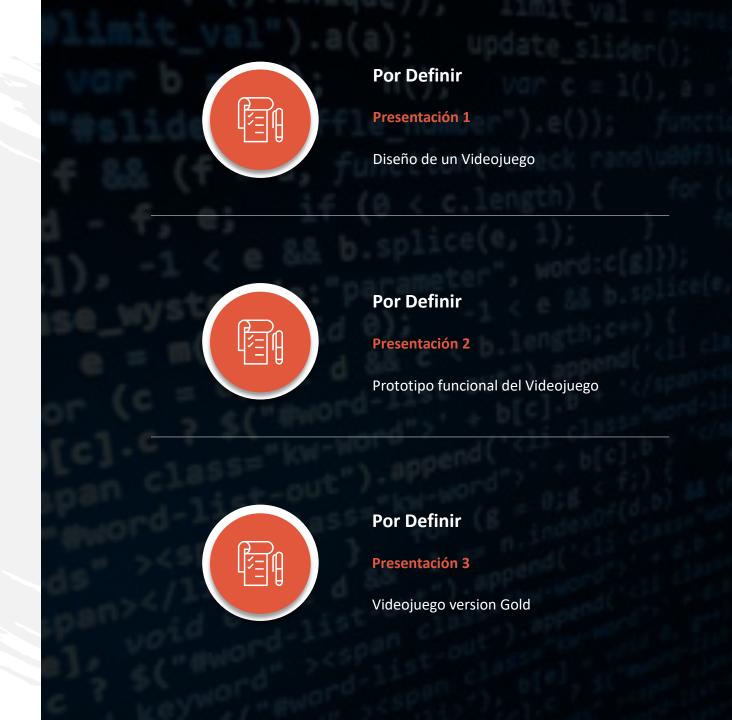
- 3 Presentaciones P1, P2 y P3.
 - Estas incluyen la presentación y el avance del proyecto.
- Desafíos grupales/individuales semanales.
- Nota 1 = (0,2*Desafíos + 0,3*Software Videojuego + 0,5*Presentación)
- Nota 2 = (0,2*Desafíos + 0,4*Software Videojuego + 0,4*Presentación)
- Nota 3 = (0,2*Desafíos + 0,5*Software Videojuego + 0,3*Presentación)
- Promedio Final = Nota 1 * 0,3 + Nota 2 * 0,3 + Nota 4 * 0,4

Evaluación

OTRAS CONSIDERACIONES

- Evaluaciones semanales de avances del proyecto.
- Cápsulas de Desafíos obligatorios e individuales o grupales.
- Ausencia sin justificación es evaluada con nota 1 en el desafío correspondiente.
- No presentación a una presentación es evaluada con nota 1 y reprobación del ramo.
- Entregar documentos o códigos (dependiendo del desafío) al Ayudante.
- Cualquier reclamo o duda con respecto a los desafíos debe aclararlo con el Ayudante.

Calendario Presentaciones



Bibliografía



Manuales y tutoriales en línea de Unity.

Game Programming Patterns, Robert Nystrom, First Edition, 2014.

Diseño de Juegos en América Latina: Teoría y Práctica - Estructura Lúdica, Durgan A. Nallar, Primera edición, 2015.

Políticas y Normas

Asistencia

Códigos

Uso de Celular

100%

Código de Honor de EIC

Prohíbido

(Ramo de proyecto)

Reglamento Docencia de Pregrado















Comunicación

Medio Oficial Educ@

Copia

Nota 1 en la Evaluación

Reprobación del Ramo

Justificación

Inasistencia

Hasta 48 Hr después

Atraso

No Existe