119303-101

Bogotá D.C.,

Señor(a) **TODA ESTA INFORMACION ES OBLIGATORIA**

NOMBRE COMPLETO DEL JEFE DIRECTO DEL APRENDIZ y/o DEL JEFE DE RECURSOS HUMANOS

CARGO DEL JEFE DIRECTO DEL APRENDIZ y/o DEL JEFE DEL RECURSOS HUMANOS

NOMBRE COMPLETO DE LA EMPRESA

DIRECCION COMPLETA DE LA EMPRESA

DIRECCION E-MAIL

Ciudad

Asunto: Presentación aprendiz etapa productiva

Respetado (a) Señor (a):

Con agrado presento al trabajador (a) alumno (a) NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DEL APRENDIZ con documento No. C.C. O T.I. NUMERO DE DOCUMENTO DE IDENTIDAD DEL APRENDIZ de la especialidad de Tecnólogo en **DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS**, quien realizara la etapa productiva en su importante empresa.

**El (la) Trabajador (a) alumno (a) está en capacidad de apoyar en los procesos de:**

* Construir el prototipo funcional de acuerdo con el diseño del videojuego.
* Programar la interactividad de acuerdo con el diseño del videojuego.
* Implementar los niveles de acuerdo con el diseño del videojuego.
* Construir el prototipo de los niveles del videojuego de con formas simples.
* Construir la física del videojuego.
* Crear los comportamientos de los elementos del videojuego.
* Programar la inteligencia artificial para personajes.
* Integrar la inteligencia artificial con el estado del jugador.
* Realizar las mecánicas, interfaces y controles del videojuego.
* Crear las conexiones entre escenas (niveles, menús, cinematics, etc.).
* Programar los métodos para guardar y cargar avances en el videojuego.
* Desarrollar el funcionamiento en red y multijugador.
* Realizar pruebas para que los productos cumplan con todos lo estándares y necesidades del mercado.
* Documentar los desarrollos y cambios.

**Con estas actividades el aprendiz pondrá en prácticas las competencias adquiridas durante su proceso de formación en la etapa lectiva:**

* Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.
* Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo.
* Producir la lógica del videojuego de acuerdo con el diseño y técnicas de desarrollo.
* Implementar el arte y audio en el videojuego de acuerdo con el diseño y herramientas de desarrollo.

**Se puede ubicar para su aprendizaje en los siguientes cargos u ocupaciones:**

* Programador de videojuegos.
* Programador de aplicaciones informáticas.

La etapa productiva en cualquiera de las modalidades es objeto de seguimiento y evaluación. Por lo cual, se asigna al Instructor **LEANDRO LARA RODRIGUEZ**, correo electrónico **leanlara@misena.edu.co**, teléfono celular **3103709008**. Del mismo modo el Instructor acompañara el proceso de etapa productiva, la cual tiene una duración de seis (6) meses.

Le recomendamos contactar al Instructor para aclarar las inquietudes e inconvenientes que se puedan presentar.

Cordial saludo,

Elvia Zoraida Martin Mora

Subdirectora de Centro (E) Centro Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información

Revisó: Leandro Lara Rodríguez -Contratista: Instructor - Coordinación de Teleinformática e Industrias Creativas Imagen que contiene tabla, broche

Descripción generada automáticamente

VoBo: Jhon Jairo Leuro Delgado – Cargo: Coordinador Académico - Coordinación de Teleinformática e Industrias Creativas