

creator S.T.E.A.M



#vj4

Taller de Diseño y Desarrollo de Videojuegos 2020-2021

Taller de Diseño y Desarrollo de Videojuegos

#vj4

creator
S.T.E.A.M.

¡Hola! Me llamo Rubi

Seré su Co-instructor
en el taller

..Para saber sobre mi y
el taller Visita: [vínculo](#)

¡Hola! Yo soy Aldo
También seré su
instructor

¿Quieres saber algo
sobre mi?

[Visita este link](#)

Para nuestra 1a. Reunion:

Taller de
Diseño y Desarrollo
de Videojuegos #vj4

Por favor asegurate de haber hecho [este reto](#) para tenerte considerado como asistente al taller.

- 1.- Lee la [Presentación del taller](#).
- 2.- Para nuestra primera reunión en Zoom visita por favor: [este vídeo](#)

creator
S.T.E.A.M



¡No solo uses la Tecnología, Créala!

Taller de Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Habilidades

Tecnológicas

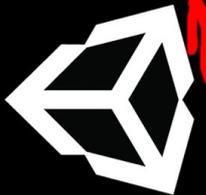


Videojuegos

Diseño / Desarrollo



unity



Veremos:

**¿Qué podrán aprender
en el taller?**



Taller de Diseño y Desarrollo de Videojuegos



¿Qué es?

Motor de:
Desarrollo
de Videojuegos

> ID: VS20 ? i ⚙



```
Statistics
Audio:
Level: -74.8 dB          DSP load: 0.3%
Clipping: 0.0%         Stream load: 0.0%
Graphics:
                          307.0 FPS (3.3ms)
CPU: main 1.0ms        render thread 2.7ms
Batches: 122          Saved by batching: 99
Tris: 24.1k           Verts: 49.1k
Screen: 689x575 - 5.8 MB
SetPass calls: 64     Shadow casters: 120
Visible skinned meshes: 0 Animations: 0
```

Conocimiento Aplicado

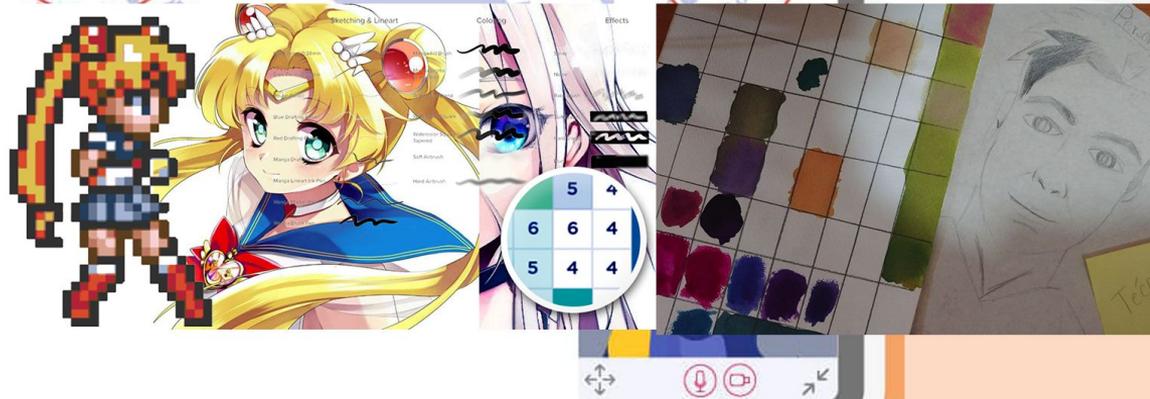
- Física Real
- Pensamiento Computacional
- Matemáticas, Informática y Arte
- Redacción y habilidades de comunicación.



Taller de Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Videojuegos

Diseño / Desarrollo



Conocimiento Aplicado

- Arte
- Diseño de personaje
- Narrativa
- Jugabilidad
- Harás un videojuego

Habilidades

Tecnológicas



Dinámica de
Autogestion
de proyectos

Taller de Diseño y Desarrollo de Videojuegos

- Habilidades blandas
- Reflexión / Análisis
- Conciencia

> ID: V

Habilidades

Tecnológicas



Taller de Diseño y Desarrollo de Videojuegos

- Uso de dispositivos
- Manejo de información
- Interfaz de software
- Herramientas digitales
- Aplicaciones digitales
- Aprendizaje Basado en Proyectos.

LEVEL 0

Habilidades

Tecnológicas

20



¡que NO
puedes
IGNORAR!

¿Cómo se evaluará el proyecto?

Taller de Diseño y Desarrollo de Videojuegos #vj4

Puntos a calificar por Juez // Judging Rubric

Por favor da un puntaje en la escala del 1 al 5:

Please score each on a scale of 1 to 5:

1 Incompleto Falta el trabajo.

Incomplete. Some work is missing.

2 Necesidades de mejora. El trabajo necesita una mejora importante.

Needs Improvement. The work needs major improvement.

3 Aceptable. El trabajo necesita mejoras menores.

Acceptable. The work needs minor improvement.

4 Bueno. El trabajo es de buena calidad.

Good. The work is of good quality.

5 Excelente. El trabajo es de excelente calidad.

Excellent. The work is of excellent quality.

Nombre del Equipo: _____ Puntaje Total: _____

Team Name and Score.

Taller de Diseño y Desarrollo de Videojuegos #vj4

	Idea original <i>Ideation (15 points)</i>	Puntaje <i>Score</i>
4 pts	Se refiere a la descripción del videojuego (No al videojuego), discurso de presentación y demostración funcional y coherente con lo que hace. <i>Refer to the video game description (Not the videogame), pitch elevator and and consistent with what it does.</i>	
4 pts	El equipo muestra claramente cómo su idea de videojuego se alinea con un problema en su comunidad y el equipo proporciona evidencia del problema que están resolviendo a través de hechos y estadísticas. O, en cambio, se alinea con gustos comprobados de un grupo objetivo particular . <i>The team clearly shows how their video game idea aligns with a problem in their community and the team provides evidence of the problem they are solving through facts and statistics. Or instead aligns with a particular target group.</i>	
5 pts	Sabe explicar con coherencia GDD Plataforma, Mecánica de juego, Narrativa, Arte, Características del jugador, <i>The team explains with coherency the GDD (Game Design Document) Platform, Gameplay, Core, Art, Target.</i>	
	Técnica <i>Technical (15 points)</i>	Puntaje <i>Score</i>
5 pts	Porcentaje de terminado del juego. <i>Video game finishing percent indicator.</i>	
4 pts	Entendimiento del desarrollo en equipo. <i>The team shows clear undestanding of the videogame development.</i>	
5 pts	El equipo muestra coherencia en explicar que desafíos técnicos y de trabajo equipo se enfrentaron y cómo los resolvieron con lenguaje técnico . <i>The team shows consistency in explaining what kind of Technical challenges and teamwork they faced and how they were resolved using Technical vocabulary.</i>	





**Taller de
Diseño y Desarrollo
de Videojuegos #vj4**

[Aula Virtual
#vj4](#)

[Creator STEAM
WebPage](#)

[Grupo FB](#)

[Google
ClassRoom](#)

[Play List
Habilidades
Digitales](#)

[Recursos en
Drive vj4](#)

[Glosario](#)

**Librero del
Estudiante**



Taller de Diseño y Desarrollo de Videojuegos #vj4

List

- Tina
- Scarlett
- Hao
- Emily
- Charlie



ID: VS20

LIBRERO DEL
MAESTRO

Las siguientes son notas
o tarjetas que puedes hacer para
Mostrar tu proyecto:

Datos de desarrollador de videojuego

Ejemplo en Español:

- **Puesto:** lider de proyecto, Diseñador de Videjuego, programador y Artista de concepto
- **Año:** 2011
- **Tiempo de desarrollo:** 6 meses
- **Equipo:** 1 3D artista, 1 2D Artist, 2 programadores, 1 músico y 1 fotógrafo...
- **Publicado por:** EST No.
- **Tecnología:** C++ language using
- **Descarga:** código fuente y/o link para descargar y jugar

Gracias a:BBF, US Embassy, DGEST, creatorSTEAM, Unity, the Bigkey.

Video game developer info

Example: en Inglés:

- **Role:** project leader, game designer, programmer and concept designer...
- **Year:** 2011
- **Development time:** 6 months
- **Team:** 1 3D artist, 1 2D artist, 1 musicians, 2 programmers and 1 Photographer.
- **Published:** EST Nu.
- **Technology:** C++ language using Unity
- **Download:** source code.

Thanks to:BBF, US Embassy, DGEST, creatorSTEAM, Unity, the Bigkey.

Video game name

- **Developer:**
- **Platform:**
- **Target Audience:**
- **Game Play:**
- **Kind:**
- **Release:** Fecha de lanzamiento (día, mes y año)
- **Download:** código fuente y/o link para descargar y jugar
- **Developing time:** “x” meses

Gracias a:BBF, US Embassy, DGEST, creatorSTEAM, Unity, the Bigkey.

Nombre del videojuego

- **Desarrollado por:**
- **Plataforma:**
- **Público:**
- **Jugabilidad:**
- **Tipo de juego:**
- **Publicación:** Fecha de lanzamiento (día, mes y año)
- **Descarga:** código fuente y/o link para descargar y jugar
- **Tiempo de desarrollo:** “x” meses

Gracias a:BBF, US Embassy, DGEST, creatorSTEAM, Unity, the Bigkey.