PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

Denominación del Programa de Formación: Desarrollo de Videojuegos.

- Código del Programa de Formación: 2617573
- Nombre del Proyecto: Construcción de videojuegos enfocados en la cultura regional y local.
- Fase del Proyecto: Análisis.
- Actividad de Proyecto: planificar el diseño de nivel
- **Competencia:** 34639 - DESARROLLAR LA LÓGICA Y MECÁNICA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** implementar los niveles de acuerdo con el diseño del videojuego.
- Duración de la Guía: 60 horas

2. PRESENTACION

• Al desarrollar esta guía de aprendizaje encontrarás en tu rol de aprendiz de desarrollo de videojuegos la oportunidad de adoptar las técnicas de diseño de niveles para escenarios de videojuegos que actualmente son más utilizadas en la industria del entretenimiento a nivel mundial. Trabajaremos con adobe Photoshop aplicando herramientas de ilustración en 2d, basándose en las técnicas ilustrativas de mayor utilidad.

• Asociar el aprendizaje colaborativo en época de pandemia con plataformas que ayuden a asimilar conocimientos teórico prácticos donde los aprendices logren desarrollar sus habilidades de consulta e investigación.

• Utilizar técnicas didácticas activas que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje, motivando así el desempeño de los aprendices durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Reflexión inicial

https://drive.google.com/file/d/1-aUPWhvB50uOr1fNUCLHD07teB6JL6w9/view?usp=sharing

Aprendices:

¿Qué es el level design y para qué sirve? (identificación del problema)

Es muy importante reconocer las técnicas disponibles para la planificación de un diseño de nivel, conocer sus ventajas y pipeline antes de llegar al desarrollo de un producto en 3d.

Contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

-Mencione algunas de los pasos para el diseño de nivel que conoce.

-¿Qué es el pipeline para videojuegos?

¿Cómo se hizo? (actividad de contextualización)

Hablaremos de proyectos actuales de la industria y cómo se desarrollaron.

Enlaces de proyectos y pipeline:

How to: LEVEL DESIGN - Dev Tips | Myrkur Games

https://youtu.be/aneOVc7DrUM

Donkey Kong Country: Tropical Freeze - Mario's Level Design, Evolved

https://youtu.be/JqHcE6B4OP4

How a Last of Us Part II Level is Made

https://youtu.be/KW4JlxAEAE0

Apropiación del aprendizaje

PRINCIPIOS DEL LEVEL DESIGN:

-Idea, investigación,

-referencias,

-floor plan

-concept art.

-blocking

Actividad 1: Pipeline para el diseño de

nivel parte 1:

- Identificación del flujo de trabajo previo al diseño de nivel.
- IDEA
- Investigación

El aprendiz deberá desarrollar una idea para un videojuego la cual se trabajará de manera grupal.

Actividad 2. Concept art

- Técnicas de ilustración isométrica.
- Técnicas ilustrativas con Adobe Photoshop.
- Creación de materiales en photoshop.
- Concept art.
- Introducción al software.
- Blocking en maya.

Desarrollar un concept art de un nivel para el videojuego elegido.

Elaborar el blocking del nivel.

Transferencia del aprendizaje

Después del recorrido en este proceso de enseñanza aprendizaje, el aprendiz deberá reconocer las técnicas de diseño de nivel e de ilustración digital.

Debe tener los siguientes aspectos:

- Idea
- Investigación
- Planeación del level.
- Ilustración utilizando la técnica de isometría
- Creación de materiales y uso del color.
- Concepto del escenario.

Recursos didácticos: marcadores, borrador, cuaderno, lapiceros, lápiz, sacapuntas, adobe photoshop, computador o celular.

3.5 **Ambiente Requerido**

Ambiente de formación, Mesas, sillas, tablero, televisor, video beam, borrador de tablero, cable hdmi, portátil, computadores de mesa, tabletas digitales.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia los conocimientos adquiridos en la guía de aprendizaje; realizarán en la portada para la historia narrada, siguiendo los criterios establecidos.
Con base en la actividad de reflexión inicial y los conceptos aprendidos, diseñe la portada del storyboard aplicando conceptos ilustrativos del modelado en 3d y el esculpido digital.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Reconoce y nombra pasos para el diseño de nivel Reconoce el pipeline del flujo de trabajo previo al diseño de nivel. Reconoce técnicas de ilustración 2d. **Evidencias de Desempeño**	Entrega el arte de su nivel sustentando la historia del mismo (storytelling) Presenta el diseño básico de su escenario. Presenta el documento de su nivel que será añadido al documento de diseño general.	Entrega de trabajo y observación LISTA DE CHEQUEO (Lista de verificación y observación) LISTA DE CHEQUEO (Lista de verificación y observación)

Elabora historia del videojuego Elabora historia del escenario Utiliza técnicas de ilustración isométrica Desarrolla el concept art. Aplica materiales y texturas 2d en su nivel. Desarrolla el bloqueo del nivel. **Evidencias de Producto:** Desarrolla el bloqueo del nivel basándose en el concepto.		

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Autodesk maya: software más utilizado en la industria de la animación y cine.

Isometric concept art: ilustración isométrica.

Pipeline: flujo de trabajo para el 3d animación y videojuegos (línea de tubería)

Low poly: técnica de modelado sin subdivisión, baja carga poligonal.

High poly: modelado con alta carga polygonal.

Obj: formato 3d.

FBX: formato 3d.

Interface: área de trabajo

Viewport: ventana de trabajo.

Back up: Copia de resguardo de archivos que se efectúa para evitar la pérdida de la información en caso de rotura del medio de almacenamiento o modificación del archivo.

Bit Map : Mapa de bits, definición de una imagen por sus puntos constituyentes.

CMYK: Cyan, Magenta, Amarillo y Negro. Los distintos colores de tinta del proceso de impresión a cuatro colores.

Color: Tono de un objeto determinado por la frecuencia de la luz emitida por el mismo.

Crop: Herramienta incorporada en aplicaciones de diseño gráfico para el recorte de una superficie dentro de una imagen, eliminando el resto.

Escala de grises: Representación de una imagen en la que cada pixel es representado por un valor individual que representa su luminancia, en una escala que se extiende entre blanco y negro.

Folleto: Pieza impresa de publicación no periódica.

Font (fuente): Tipografía utilizada para un texto.

GIF (Graphics formatinterchange, formato de intercambio de gráficos): Formato gráfico destinado al uso en web y aplicaciones electrónicas. Tiene como características destacadas la posibilidad de comprimir la imagen hasta a un 25% del tamaño original (Kb) y aceptar fondo transparente. Trabaja con una paleta de hasta 256 colores pertenecientes al sistema RGB. Las imágenes GIF constituyen mapas de bits de 72 pixels por pulgada. (Adobe, 2016)

Gradiente: Degradación de la imagen.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

Bibliografía

https://knowledge.autodesk.com/support/maya/getting-started/caas/simplecontent/content/maya-documentation.html

https://knowledge.autodesk.com/es/support/maya/getting-started/caas/simplecontent/content/maya-documentation.html

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Oscar Iván Jiménez**	**Instructor**	**Centro de comercio y turismo**	**11/01/2022**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					**Actualización de contenidos**

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	jul-22
Denominación del Programa de Formación	ANIMACION DIGITAL
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL
Código y versión del Programa	513601 V1
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	PRODUCCIÓN DE ANIMACIONES PARA CORTOMETRAJES EN TÉCNICA 2D Y 3D
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**OSCAR IVÁN JIMENEZ ARCINIEGAS** — **REGIONALQUINDIO-CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO**
	REGIONALQUINDIO-CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO
	REGIONALQUINDIO-CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO
	REGIONALQUINDIO-CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO
	REGIONALQUINDIO-CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
ANÁLISIS	ANALIZAR EL DIBUJO COMPLETO CON RESPETO AL DOPE SHEET. DIBUIAR LA COMPOSICION DE LAS ESCENAS Y UTILIZARLAS PARA PLANIFICAR EL MOVIMIENTO.	ELABORAR EL ANIMATIC SEGÚN EL STORYBOARD.	ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO.	COGNITIVA: IDENFICAR LAS ESTAPAS DEL DISEÑO APLICADO A LA COMPOSICIÓN DIGITAL. TAMBIÉN CONOCIDO COMO FLUJO DE TRABAJO O PIPELINE. PROCEDIMENTAL: REALIZAR EL DISEÑO DEL MATTE PAINTING MEDIANTE EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES. ACTITUDINAL Y VALORATIVA: RECONOCER LA IMPORTANCIA DEL USO DE LA TECNOLOGÍA APLICADA AL ARTE Y AL CRECIMIENTO ECONÓMICO Y SOCIAL DEL PAÍS. -DEFINICIÓN, CARACTERÍSTICAS, DEL STORYBOARD -PLANOS DE CÁMARA -LA COMPOSICIÓN -EL COMIC -LA ANATOMÍA Y LA PROPORCIÓN. -CONCEPTOS DE DISEÑO.-MÁSCARAS: DEFINICIÓN, APLICACIÓN DE MÁSCARAS, MÉTODOS NO DESTRUCTIVOS DE UNA IMAGEN. CANALES: DEFINICIÓN, TIPOS, APLICABILIDAD EN LA GENERACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES. -PREPARACIÓN PARA MEDIO DE SALIDA, (IMPRESO, DIGITAL).	44 HRS	20	• Clase magistral • práctica con el software guiada por el instructor	• Aula de Clase • Sala de Sistemas	computador, software especializado.	INSTRUCTOR ANIMACION DIGITAL, VIDEOJUEGOS O MULTIMEDIA	61692;FORMULA LOS TIEMPOS DE LA SECUENCIA SEGÚN LA INTERPRETACIÓN DEL STORY BOARD TENIENDO EN CUENTA EL GUIÓN Y LAS ORIENTACIONES DADAS POR EL DIRECTOR	DE CONOCIMIENTO Técnica Instrumento de evaluación rubrica DE DESEMPEÑO exposición Técnica Instrumento de Evaluación: Lista de chequeo de desempeño DE PRODUCTO portafolio Técnica Instrumento de evaluación llista de chequeo producto	NINGUNA
					8	8	• Clase magistral • Manejo de equipos y herramientas. • Pool de preguntas.	• Aula de Clase Educativa	hojas de papel, lapiz h2, lapiz B2, vitacora , computador	INSTRUCTOR ANIMACION DIGITAL, VIDEOJUEGOS O MULTIMEDIA	 REALIZA LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA SEGÚN EL STORY BOARD Y EL GUIÓN	DE CONOCIMIENTO Técnica Instrumento de evaluación rubrica DE DESEMPEÑO exposición Técnica Instrumento de Evaluación: Lista de chequeo de desempeño DE PRODUCTO portafolio Técnica Instrumento de evaluación llista de chequeo producto	NINGUNA
NO APLICA					4	4							

BITÁCORA DE CONOCIMIENTO Y DESEMPEÑO

Regional: QUINDÍO
Centro de formación: COMERCIO Y TURISMO
Denominación del Programa de Formación: ANIMACIÓN DIGITAL
Código del Programa de Formación: 2560325
Versión: 1

Nombre del Aprendiz:
_____

No. de Documento: _____ **No. De Ficha: 2560325**

Nombre del Instructor: OSCAR IVÁN JIMÉNEZ A

Competencia:
250201021 ELABORAR EL ANIMATIC SEGÚN EL STORYBOARD.

Resultado de Aprendizaje:

- ✓ Establecer tiempos a los planos del storyboard según el guión técnico.

Evidencia:
Producto realizar una ilustración de su storyboard en adobe Photoshop, mediante la aplicación y el uso de capas y filtros, recuerde que sus viñetas deberán estar en blanco y negro, se recomienda seguir el estilo de Frank miller artista detrás de la saga sin city. Terminada la ilustración deberá presentar la imagen o impresión de su storyboard realizado en adobe Photoshop, exportar su imagen final en formato png o jpeg y cargar en la evidencia de territorio asignada para este propósito.

Evidencias de conocimiento y desempeño.

Identifica terminología qué es un storyboard, la composición su definición y características.
Realiza e identifica adecuadamente -Planos de cámara
Identifica los pinceles y herramientas de expresión 2d en el software utilizado
-manejar software de edición pertinentes a la operación a realizar.
Retoca imágenes y sketches utilizando capas y filtros
Realiza los cambios requeridos en la fecha establecida
Es respetuoso en la formación y con los compañeros de clase.
Se comporta de manera adecuada en el ambiente de aprendizaje.

De conocimiento con el método escala de Likert.

Identifica terminología qué es un storyboard, la composición su definición y características.

1. ¿las líneas de fuerza son un factor compositivo? ¿Que hace parte de una composición?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

2. ¿considera usted que el sistema compositivo simple en diagonal genera movimiento en una composición?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

3. ¿considera usted que debería evitar el uso de la composición en una animación digital y que solo debería utilizarla en pintura tradicional?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

4. ¿considera usted que, para enfocar las expresiones y sentimientos de un actor debería utilizar un plano general en la escena?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Evaluación del desempeño cualitativa.

DESTREZA ESPERADA	LO HACE CON INSEGURIDAD Y CON POCA DESTREZA DE MOVIMIENTOS	LO HACE DE FORMA CORRECTA, PERO CON POCA DESTREZA	LO HACE DE FORMA CORRECTA CON EFICIENCIA Y DESTREZA
Identifica los pinceles y herramientas de expresión 2d en el software utilizado			
Retoca imágenes y sketches utilizando capas y filtros			
-Guarda, Importar y exporta archivos según salida.			
-manejar software de edición pertinentes a la operación a realizar.			

Actitudinal valorativa

Método de observación directa.

Entusiasta	Registra las actividades y realiza su reporte en forma oportuna, metódica, ordenada, siguiendo los lineamientos dados, hace comentarios y aportes en busca retroalimentar y mejorar su proceso. Registra los comentarios hechos por los docentes y hace autocrítica.	
Pasivo	Registra las actividades y realiza su reporte en forma oportuna, se apega estrictamente al formato sin agregar autocrítica o retroalimentación.	
Escéptico	Registra las actividades y realiza su reporte sólo cuando se hacen llamados para el cumplimiento de los plazos se apega al formato sin aportar datos adicionales que le sirvan de autocrítica o retroalimentación. Alberga la	
Negativo	A veces registra las actividades, sólo hace reporte cuando se le exige y a veces no reporta. No le ve utilidad a la actividad y siempre encuentra los puntos negativos, no solamente de las bitácoras sino del proceso educativo en general.	

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (2617573 PRY 2142247)
P217307 P2617573 R63 C9538 PRY2142247



Impartido por:
Administrador LMS , GERMAN ALBERTO ANGARITA HENAO, JULIETA ESTRADA GRISALES, FERNEY VARGAS JARAMILLO, EDUIN ALBERTO PINEDA CADAVID, OSCAR IVAN JIMENEZ ARCINIEGAS, EDWIN WILLER NARVAEZ BURBANO

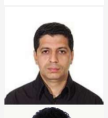
Herramientas

- Anuncios
- Participantes
- Información
- Contenido del curso
- Edición de contenidos
- Métricas de Encuestas
- Foros
- Evidencias
- Metricas SCORM
- Sesión en línea
- Evaluaciones
- Sondeos
- Wikis
- Asistencia
- Galería
- Chat
- Competencias
- Acceso a portafolio de evidencias aprendices
- Gamificación
- Centro de Calificaciones
- Administrar Grupos
- Grupo
- Proyectos
- Rúbricas
- Blogs
- Seguimiento
- Configuración

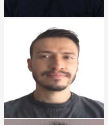
Colaboradores


FERNEY VARGAS JARAMILLO
Instructor

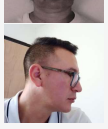
Administrador LMS
Instructor


EDUIN ALBERTO PINEDA CADAVID
Instructor


GERMAN ALBERTO ANGARITA HENAO
Instructor


OSCAR IVAN JIMENEZ ARCINIEGAS
Instructor


JULIETA ESTRADA GRISALES
Instructor


EDWIN WILLER NARVAEZ BURBANO
Instructor



Anuncio | Evidencia | Galería

Asunto

Comparte con todos

Activar texto enriquecido — Caracteres: 9000
Marcar como prioritario
Enviar correo electrónico
Fecha de vigencia: 2022-11-01 19:59
Agregar a una carpeta del curso

Hipervínculo

Adjuntar archivos — MÁX. 200Mb — Publicar Anuncio...

Anuncios

Búsqueda avanzada

OSCAR IVAN JIMENEZ ARCINIEGAS
fecha de inicio: 23 horas Antes - fecha de vigencia: 31 de Octubre del 2023

Asunto: TOP DOWN LAYOUT

TOP DOWN LAYOUT

Respetados aprendices de la tecnología.

Mediante el presente anuncio comparto con ustedes la actividad a realizar

-decidir su idea.

-Cuál es el propósito final del ambiente.

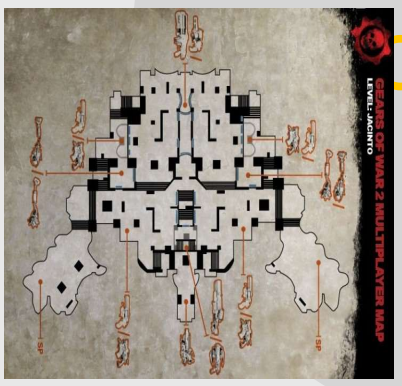
-Locación_investigación, (referencias)hora del dia, paleta de colores que desean utilizar etc.

- ¿qué objetivos el personaje debe cumplir?

-crear una historia de fondo para el ambiente ¿por qué el jugador está allí?, ¿ qué necesita él/ella, hacer?

-¿qué habilidades técnicas necesitan para crear su nivel?

Finalmente -crear el top down layout.cómo se navegará en el ambiente? ¿Cómo se jugará en tu ambiente?



Oscar Jiménez A / Instructor Contenidos digitales
Centro de Comercio y Turismo - Regional Quindío

Archivos

Topndownnlayout.pdf
UltimateLevelDesignGuidenWoLDnAlexGaluzinnv1.pdf

0 Me gusta — 0 Comentario(s)

OSCAR IVAN JIMENEZ ARCINIEGAS
fecha de inicio: 31 de Octubre del 2022 - fecha de vigencia: 31 de Octubre del 2023

Asunto: CARNETIZACIÓN

Datos para carnet

Cordial Saludo Aprendices.

Adjunto el enlace para crear su carnet digital. Este les podrá servir para obtener sus licencias de autodesk.

Para la realización de carnets, favor llenar este formulario con los datos solicitados

CLICK AQUÍ PARA DILIGENCIAR FORMULARIO

- Nombre
- Apellidos
- Documento
- Correo
- Tipo de sangre
- Fotografía de rostro tipo carnet, jpg, en fondo blanco



¡Soy Eva!
Offline OFF

INSTALACIÓN DE SOFTWARE

Respetados aprendices de la tecnología.

Mediante el presente anuncio compartimos con ustedes el proceso para obtener las licencias educativas de autodesk, para esto deberán seguir el proceso que se menciona el video recuerden que deberán ingresar con su correo institucional @misena.edu.co o el nuevo correo @soy.sena.edu.co

Adicionalmente deberán encontrar la institución como **Servicio Nacional de Aprendizaje Sena.**

https://youtu.be/Cekoi4na3Q4

Recomiendo descargar las versiones de maya 2020 y mudbox 2020

Recuerden que:

"La confianza en sí mismo es el primer secreto del éxito".

Oscar Jiménez A / Instructor Contenidos digitales

Centro de Comercio y Turismo - Regional Quindío

Como obtener AutoCad 2023 con licen...

1 Me gusta 1 Comentario(s)

OSCAR IVAN JIMENEZ ARCINIEGAS
fecha de inicio: 31 de Octubre del 2022 - fecha de vigencia: 31 de Octubre del 2023

Asunto: FELIZ INICIO DE SEMANA-MATERIAL DE APOYO

Material formativo de apoyo

Respetados aprendices de la tecnología.

Mediante el presente enlace que se comparte ustedes material de apoyo para iniciar con autodesk maya, encontrarán atajos del teclado, teoría y un video introductorio al software. Aquellos que faltaron a las primeras sesiones deberán ponerse al día, revisando el presente material y reuniéndose con compañeros, no es deber del instructor repetir conocimiento para las personas que faltan a formación.

https://drive.google.com/drive/folders/1cAPUOAJmbz7PARtjbs5JYKvScl_Aa188?usp=share_link

Recuerden que:

"La confianza en sí mismo es el primer secreto del éxito".

Oscar Jiménez A / Instructor Contenidos digitales

Centro de Comercio y Turismo - Regional Quindío

2 Me gusta 0 Comentario(s)

OSCAR IVAN JIMENEZ ARCINIEGAS
fecha de inicio: 27 de Octubre del 2022 - fecha de vigencia: 27 de Octubre del 2023

Asunto: Bienvenidos a la ficha-primera actividad

La actividad a realizar será la siguiente:

TIPO DE JUEGO (GAMETYPE)
Gametype o tipo de juego: ¿ sigle o multiplayer
Formato de juego: dead match, aventura, shooter etc.
¿Para que juego es el mapa?
HISTORIA
-Historia detrás del mapa, hace referencia a un storytelling o una idea que cuanta algo que ha pasado, que ha ocurrido o que ocurrirá. Pueden plantearse las siguientes preguntas:
-¿Por qué los jugadores están allí? Escribir la historia de los personajes que interactúan con el ambiente, describirla brevemente.
-¿Qué pasó con el ambiente antes de que los jugadores entraran en él? Describir brevemente, lo acontecido en el ambiente.
-¿acerca de qué es el mapa? Describir características físicas y periodo histórico correspondiente.

-Finalmente encontrar referencias de diseño de nivel y terrenos o escenas que nos gustaría desarrollar.

10 Me gusta 13 Comentario(s)

JUAN SEBASTIAN MONTENEGRO PIEDRAHITA
Viernes 28 de Octubre de 2022

Sebastian Montenegro, Camilo Gallo, Kevin Ramirez

LUIS MIGUEL GALLEGO JURADO
Viernes 28 de Octubre de 2022

luis miguel gallego, kevin johan orlarte, julio garzon, jose miguel duarte GameType Single Player Y Multijugador Formato de Juego Survival Horror, Suspenso, Terror Psicológico Mapa El mapa lo vamos a elaborar para un

¡Soy Eva!
Offline OFF

con la mente humana es poder entender los sentimientos, y acciones de un humano en condiciones extremas, los cuales los llevan a actuar de manera extrema. Las habitaciones pondrán al jugador a pensar en la forma de salir de la primer habitación para poder llegar a la ultima y regresar a su vida cotidiana, para esto tendrá que desarrollar una fluidez mental mucho mas ágil, y se le obligara a que mejore en sus debilidades



JUAN GABRIEL ERASO ARIAS
Viernes 28 de Octubre de 2022

-El juego va a ser tipo siingle player, aventura con suspenso, misterio y tintes de terror. -El personaje es un pescador que se perdió en una tormenta y encalla su barco en rocas cerca a la playa, ya en tierra su objetivo es ver si la isla es habitada para pedir ayuda a salir de la isla. -El ambiente se encuentra devastado por la tormenta y también se puede observar destrozos en la flora y se señales de que es habitada por animales grandes. -La isla esta constituida por un volcán en medio de la isla, mucha vegetación tipo selva tropical, por un lado una playa con acantilados rocosos, fuerte oleaje y una playa normal por el otro lado. En la selva con fuertes sonidos de animales y baja actividad volcánica. El periodo histórico es de en 1880 aquí dejo un enlace de Concept art (solo que en la realidad sería más sombrío) https://drive.google.com/file/d/1-Dk6oiJ0no_iNrLqIk3f5-iJIQ9ycGro/view?usp=sharing

ALBERTO JAVIER CORREDOR MURIEL
Viernes 28 de Octubre de 2022

Javier Corredor -El juego va a ser tipo Single Player, aventura con suspenso, misterio y tintes de terror. -El personaje es un pescador que se perdió en una tormenta y encalla su barco en rocas cerca a la playa, ya en tierra su objetivo es ver si la isla es habitada para pedir ayuda a salir de la isla. -El ambiente se encuentra devastado por la tormenta y también se puede observar destrozos en la flora y se señales de que es habitada por animales grandes. -La isla esta constituida por un volcán en medio de la isla, mucha vegetación tipo selva tropical, por un lado una playa con acantilados rocosos, fuerte oleaje y una playa normal por el otro lado. En la selva con fuertes sonidos de animales y baja actividad volcánica. El periodo histórico es de en 1880



JUAN PABLO ARBELAEZ ROJAS
Viernes 28 de Octubre de 2022

Juan Pablo Arbeláez, Jhon Deivy Asprilla, Valentina Segura Estrada, Brayan David Calvo Muñoz. Gametype o tipo de juego: ¿single o multiplayer: Respuesta juegos single player 2D Formato de juego: dead match, aventura, shooter etc Respuesta: single player shooter ¿Para que juego es el mapa? Plataforma por niveles -Historia detrás del mapa, hace referencia a un storytelling o una idea que cuenta algo que ha pasado, que ha ocurrido o que ocurrirá. Pueden plantearse las siguientes preguntas: -¿Por qué los jugadores están allí? Respuesta: le personaje principal es un veterano de guerra que dejo esa vida atrás , que se enfrenta a un mundo que no se imaginaba a este héroe de guerra le va a tocar luchar contras enemigos que pueden variar Escribir la historia de los personajes que interactúan con él respuesta: por ejemplo, uno de ellos es una cabeza flotante que puede expulsar mocos ácidos y otro de los villanos es un perro de tres cabeza que tiene una cabeza mutilada que desde ahí puede lanzar fuegos . ambiente, describirla brevemente. -¿Qué pasó con el ambiente antes de que los jugadores entraran en él? Describir brevemente, lo acontecido en el ambiente. Respuesta e ambiente es una vereda destruida donde hay varios animales muertos, desorden suciedad y desgracia y llena de otros mostros y personas muertas -¿acerca de qué es el mapa? Describir características físicas y periodo histórico correspondiente Los sucesos ocurren en los años 100 a.c y no todas las personas podían ver los monstruos, las personas aparecían destrozadas -Finalmente encontrar referencias de diseño de nivel y terrenos o escenas que nos gustaría desarrollar. Juego Contra de SuperNes Metal Slug Doublé Dragon de SuperNes

VALENTINA CÁRDENAS SALAZAR
Viernes 28 de Octubre de 2022

Valentina Cárdenas Salazar, Federico Rincon Montoya, Jessica Tatiana Lozano Acosta. Tipo de juego: Plataforma, puzzle, single player Historia: sigue la historia de un explorador de un pueblo aislado que está en búsqueda de un héroe, con la esperanza de que él tenga la solución a la crisis que ahora enfrenta su pueblo. El explorador debe abrirse paso a través de diferentes islas flotantes conectadas por corrientes mágicas, sorteando obstáculos y resolviendo acertijos para llegar a su destino. Personajes: Héroe, Explorador: Billy Mapas: En el mapa se debe contar diferentes estilos de vida de diferentes civilizaciones y los diferentes mundos, por los cuales avanza el explorador. También se debe ver reflejado lo desolado que se encuentran los diferentes mundos, a pesar de no estar abandonados ni destruidos dando así la sensación de que algo ha ocurrido. Motivo De La Aventura: La travesía del explorador en la búsqueda del héroe y la salvación de su pueblo Historia Antes Del Juego: Antes de la llegada del protagonista todos los mundos y civilizaciones ya existían tal y como este los conoció al llegar, pero repentinamente se distorsiono. Temática Del Mapa: Existen 7 tipos de mapas diferentes, cada uno representando las diferentes zonas en donde se desarrolla la historia. Cada una de las zonas tienen características ambientales, naturales, culturales e históricas únicas debido al desarrollo independiente de cada una de las civilizaciones Zona 1: Esta región representa el hogar del explorador, es un mundo pacífico con estilo minimalista y brillante, con un estilo de arquitectura preciso y organizado. Construido en piedra caliza, con amplios pasillos, con mucha iluminación, con vegetación controlada, con ambientes espaciosos que dan la sensación de libertad Temática Tomada De: Dune, Jotun Valhalla Edition, Hob, Monument Valley

VALENTINA CÁRDENAS SALAZAR
Viernes 28 de Octubre de 2022

Valentina Cárdenas Salazar, Federico Rincon Montoya, Jessica Tatiana Lozano Acosta. Tipo de juego: Plataforma, puzzle, single player Historia: sigue la historia de un explorador de un pueblo aislado que está en búsqueda de un héroe, con la esperanza de que él tenga la solución a la crisis que ahora enfrenta su pueblo. El explorador debe abrirse paso a través de diferentes islas flotantes conectadas por corrientes mágicas, sorteando obstáculos y resolviendo acertijos para llegar a su destino. Personajes: Héroe, Explorador: Billy Mapas: En el mapa se debe contar diferentes estilos de vida de diferentes civilizaciones y los diferentes mundos, por los cuales avanza el explorador. También se debe ver reflejado lo desolado que se encuentran los diferentes mundos, a pesar de no estar abandonados ni destruidos dando así la sensación de que algo ha ocurrido. Motivo De La Aventura: La travesía del explorador en la búsqueda del héroe y la salvación de su pueblo Historia Antes Del Juego: Antes de la llegada del protagonista todos los mundos y civilizaciones ya existían tal y como este los conoció al llegar, pero repentinamente se distorsiono. Temática Del Mapa: Existen 7 tipos de mapas diferentes, cada uno representando las diferentes zonas en donde se desarrolla la historia. Cada una de las zonas tienen características ambientales, naturales, culturales e históricas únicas debido al desarrollo independiente de cada una de las civilizaciones Zona 1: Esta región representa el hogar del explorador, es un mundo pacífico con estilo minimalista y brillante, con un estilo de arquitectura preciso y organizado. Construido en piedra caliza, con amplios pasillos, con mucha iluminación, con vegetación controlada, con ambientes espaciosos que dan la sensación de libertad Temática Tomada De: Dune, Jotun Valhalla Edition, Hob, Monument Valley

¡Soy Eva!
Offline OFF

Zombi. ¿Qué paso en el ambiente antes de que los jugadores entraran en él? Respuesta: El ambiente donde se desarrolla el juego es en una isla postapocalíptica el cual surgió por una vacuna desarrollada para evitar una epidemia, el cual dio un efecto secundario convirtiendo a las personas en una especien de zombies. ¿acerca de qué es el mapa? Describir características físicas y periodo histórico correspondiente. El mapa es una isla, con accidentes geográficos, un entorno rojizo, con ciudad en ruinas y algo selvático, animales extraños sin vida.

JUAN ESTEBAN OCHOA CASTELLANOS
Viernes 28 de Octubre de 2022

¡ Desolation ! Gametype o tipo de juego: ¿ single o multiplayer? RESPUESTA: nuestro juego sería single (un solo jugador). Formato de juego: deathmatch, aventura, shooter etc.? RESPUESTA: Supervivencia y terror. ¿Para qué juego es el mapa? RESPUESTA: el mapa estará ambientado en una historia de terror ¿Por qué los jugadores están allí? RESPUESTA: el personaje principal es un joven desempleado que al verse en una situación muy desesperada decide mudarse a una parte de la ciudad deshabitada con la esperanza de construir su nuevo hogar., sin embargo no era consciente de la situación que le tocará vivir. ¿Qué pasó con el ambiente antes de que los jugadores entraran en él? RESPUESTA: Durante la pandemia muchos habitantes de la zona abandonaron sus viviendas y muchos murieron, dejando completamente deshabitada el área, ¡ O eso era lo que él pensaba ! ¿acerca de qué es el mapa? RESPUESTA: El juego está ambientado en un condominio abandonado por causa de una pandemia global. el condominio cuenta con dos edificios, de aspecto antiguo y lúgubre., Donde cada piso del edificio transmite una experiencia de angustia y olvido. El exterior del condominio es de un color azul grisáceo, con sus paredes cubierta de moho y suciedad, con un par de sus ventanas rotas; a su lado, un parque para niños desmembrado. INTEGRANTES: JUAN CAMILO VERA JUAN ESTEBAN OCHOA KEVIN MENDOZA.

JUAN ESTEBAN OCHOA CASTELLANOS
Viernes 28 de Octubre de 2022

para el juego nos basamos en las referencias de: outlast, poppy playtime

JUAN SEBASTIAN MONTENEGRO PIEDRAHITA
Viernes 28 de Octubre de 2022

NOMBRES DE LOS INTEGRANTES: Sebastián Montenegro, Camilo Gallo, Kevin Ramírez Tipo de juego: Terror (Single Player) Formato de juego: Aventura Modo de mapa: Terror (espacios oscuros repitiendo el mismo escenario) Historia: Un joven de 15 años es atrapado en un bucle mediante castigo de su familia por su mala conducta, el bucle fue echo por la misma casa ya que hace reciente se mudaron, pero no contaban que la casa tenia vida por sus anteriores dueños debido a que sus dueños anteriores hicieron brujería y sectas satánicas en el mismo lugar, tras de su muerte su energía se unió con la misma casa. ¿Por qué los jugadores están allí? La herencia de su madre muerta la cual su casa está ubicada más allá del cementerio de Brooklyn en una villa lejana el padre reclama su herencia con nuestro protagonista. Historia de personaje: Nuestro protagonista llamado Sariel es un joven de 15 años que tiene mala conducta debido a la muerte de su madre, el padre está cansado de su propio hijo así que decide castigarlo en su propia habitación, en el cual esa habitación tiene mucha actividad paranormal, Sariel descubre que su madre antes de su fallecimiento le da una carta predestinada en el cual decidirá su propio destino, Sariel cuando abre la carta empieza el bucle con sus juegos macabros. ¿Qué pasó con el ambiente antes de que los jugadores entraran en él? Los padres estaban divorciados, nuestro protagonista vivía con su padre y sacaba las mejores calificaciones antes la muerte de su madre, el padre trabaja en una empresa que Vivian bueno en su hogar, la madre era una líder satánica (Cabeza de Aquelarre) que quería que su hijo seguía sus propios pasos con la hechicería oscura y ser su antecesor.

LUIS SANTIAGO VELASQUEZ CARDENAS
Viernes 28 de Octubre de 2022

Videojuego Integrantes: Yina Fernanda Tangarife Delgado Johana Andrea Betancourth Piedras Luis Santiago Velasquez Cardenas 1 Gameplay: Singleplayer y Multiplayer 2. Formato de videojuego: Shooter,aventura,deadmach. 3. ¿Para qué juego es el mapa? Singleplayer: un mapa para un shooter lineal desarrollando una historia Multiplayer: mapas para un teamdeadmach o deadmach 4. Storytelling: Fue desarrollado en el planeta tierra, en el postapocalíptico, realizado en el año 3088, después de que el Dr Issac Volt inventara un implante subcutáneo, con el cual controlaba el ser humano; esto generó una masacre entre la clase media y baja, la cual ayudó a que los ricos predominaran la raza humana. Después de estos acontecimientos, surgió un grupo terrorista para radicar el terror y masacre de la clase élite. -Es una zona futurista, incluye laboratorios, guerra.

JUAN SEBASTIAN MONTENEGRO PIEDRAHITA
Viernes 28 de Octubre de 2022

¿acerca de qué es el mapa? Su propia habitación en el cual tiene cajas de mudanza, desorden e suciedad y cada vez que reinicia el bucle empieza abrir un hueco en el centro de su habitación en el cual cada bucle tiene su demonio diferente con sus juegos macabros.

Escribe un comentario

Comentar

Ver más

Territorium © 2019 - Todos los derechos reservados.

Hour
00 05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55
2 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 00

¡Soy Eva!

Offline OFF