

## **LINEAMIENTOS TECNICOS DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**

### **Descripción De la categoría Desarrollo de Videojuegos.**

El objetivo de esta categoría es evaluar los participantes en los procesos involucrados en el desarrollo de Videojuegos, con base en las competencias del programa de formación se crearan las actividades para los tres días, teniendo presente la duración de cada una de las competencias en el programa de formación, se dara el porcentaje de valor a cada una de las pruebas, el componente mas grande de la tecnologia es las competencia, "Desarrollar la logica del videojuego de acuerdo con el diseño establecido" por esta razon el componente mas fuerte que se debe evaluar es el desarrollo del videojuego, orientado a la programación, las mecanicas, diseño de niveles, retroalimentación del videojuego, no se debe dar un puntaje mayor al arte, diseño y modelado, por que este componente es minimo en el programa de formación.

Las pruebas se realizaran en los días habilitados para las competencias en los cuales se trabajaran proyectos relacionados con las temáticas y se trabajara una en particular por cada día de competencia.

### **DEFINICIÓN DE LAS TEMÁTICAS**

#### **Primer dia. 20%**

**Se entrega un tema y los aprendices deben desarrollar los siguientes puntos:**

- Documento de Pitch o High Concept..
  - Concepto de alta: Título del juego.
  - Contexto: Tipología del juego, estilo, contexto tecnológico,
  - Definir características: Mundo, trama, características generales especificas.
  - Premisa.
  - GamePlay.
- Referencias: <http://www.pebbleversion.com/html/Ink/InkHighConcept.html>
- Pitch Document: Presentación oral del diseño del juego.
  - Apoyo visual.
  - Definir tiempo de presentación y de las preguntas de los jurados.

El brief debe ser desarrollado por los instructores antes de la prueba según el cronograma establecido por la regional encargada.

El documento de diseño debe tener puntos establecidos por el equipo de trabajo que realice la prueba, esto con el fin de evitar que los aprendices tomen un documento genérico.

## **SEGUNDO DIA 40 %**

- Se entrega un Pitch document con las mismas características definidas anteriormente, los aprendices deben hacer el desarrollo sin utilizar ningún tipo de paquete en el caso de usar Unity 3d u otra plataforma, todo debe ser desarrollado con código hecho por ellos, la prueba se desarrollara durante todo el día.
- Se debe definir la tipología del juego para las pruebas (Instructores que desarrollan las pruebas).
- El entregable debe ser un demo funcional que dé solución a lo propuesto en el Pitch document.
- Se verificara en el demo las siguientes características:
  - Mecánicas.
  - Niveles.
  - Funcionamiento.
  - Retroalimentación al jugador.
  - Jugabilidad.

## **TERCER DIA 30%**

- El tercer día se debe entregar el videojuego completo, se verificaran los siguientes puntos:
  - Menú
  - Tutorial.
  - Usabilidad.
  - GUI
  - Retroalimentación.
  - Curva de dificultad.

### **Los elementos requeridos para la realización de las pruebas son los siguientes:**

- Computadores 2 por equipo.
- Software Office.
- Middleware para el desarrollo del videojuego. (Unity 3D, Flash)\*.
- Audifonos (Definir si lo deben llevar los aprendices e informar).
- Papel y lápiz.

\*Este software debe estar autorizado por el SENA

Al finalizar la competencia el grupo entregara las evidencias en una carpeta que contiene:

1. Nombre de los integrantes del grupo.
2. Documento de diseño.
3. Microdiseño
4. Briefing.
5. Proyecto del middleware utilizado para el desarrollo.
6. Pitch Document.
7. Ejecutable del videojuego, para Mac y PC.

**Porcentaje de evaluación:**

**Objetiva 90%**

**Subjetiva 10%**