



Universidad
Tecnológico®



Game Programming

Planeación de objetivos





Te invito a realizar la siguiente actividad de Bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.





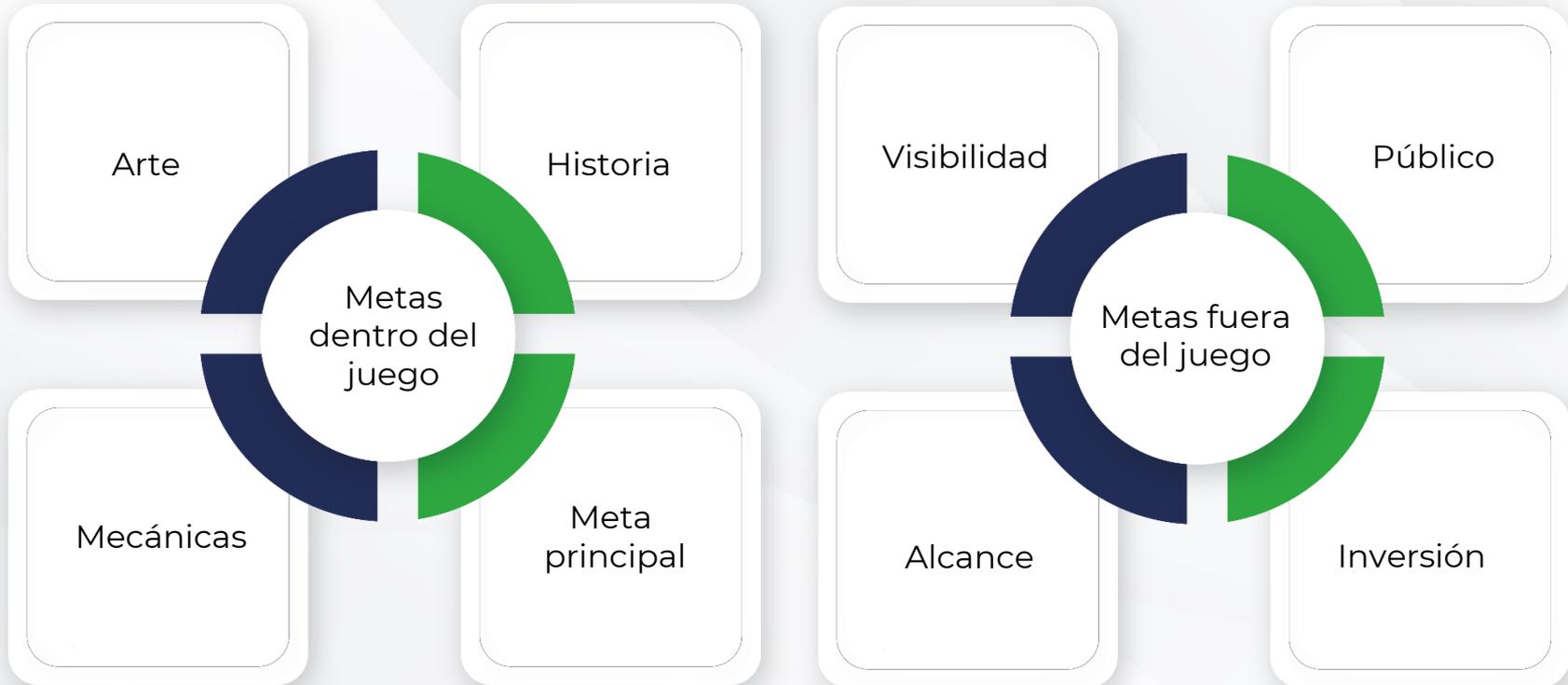
La planeación es un mapa que se elabora con todas las áreas involucradas para cumplir metas u objetivos específicos, respetando una serie de pasos o procedimientos.

En un videojuego pasa lo mismo con la planeación de objetivos, ya que tiene como función primordial organizar y establecer los entregables del juego.

Dentro de esta planeación se generan objetivos, tareas, responsables, se establecen tiempos, costos, recursos, adquisiciones y control de calidad.

Existen dos tipos de objetivos: internos y externos. Los primeros se refieren a lo que el jugador debe cumplir o realizar para terminar un nivel. Los externos, por su parte, se refieren al mercado meta del videojuego, experiencia, historia, plataformas, monetización, etc.

Objetivos y metas:



Objetivos y metas:



Requerimientos de preproducción y plan de trabajo:





Imagina que quieres desarrollar un FPS en 3D.

Plantea cinco metas dentro del juego y cinco metas fuera del juego.
Plantea un objetivo para cada meta.





Existen muchos tipos de objetivos dentro y fuera del videojuego, por lo que es fundamental que todos sean planeados con base en metas muy puntuales y cumplirlas correctamente para evitar el incremento en los costos y asegurar que el producto tenga éxito. Los objetivos deben ser alcanzables para el equipo, con el fin de que puedan ver el progreso de su desarrollo.

Esto mismo sirve para crear contenido que puede compartirse con los posibles jugadores y mantenerlos informados acerca del progreso del juego.

Por otro lado, es importante ser realistas con la creación de los objetivos, es decir, saber si el equipo puede cumplir con ellos y, de no ser así, mantener un estándar de lo que sí es posible. No obstante, es de provecho realizar un esfuerzo para lograr que todos se superen y aprendan cosas nuevas.





Universidad
Tecnológico®



Game Programming

Preproducción





Te invito a realizar la siguiente actividad de Bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.





La etapa de preproducción es fundamental, pues en ella los desarrolladores establecen las bases para la planeación completa del desarrollo.

También se documentan y definen detalles, como el género, la historia, los bocetos, el *gameplay*, las reglas, el número de jugadores, las mecánicas, los niveles, las plataformas, los requerimientos, el arte conceptual, el sonido, los objetivos dentro y fuera del juego, las metas dentro y fuera del juego, el marketing, los recursos, el tiempos, entre otros, y concluye con la primera versión del GDD: *game design document* o documento de diseño del videojuego.

Este documento también es conocido como la Biblia del diseño y ha sido un factor fundamental en el desarrollo de los videojuegos que provee a los involucrados una visión simple del juego.



Documento de diseño:



Documento de diseño:



Elementos de un documento de diseño:



Elementos de un documento de diseño:





Imagina que quieres realizar un juego de plataforma.

¿Qué elementos tendrías que colocar en el GDD?





Aunque la creación de un GDD es una tarea laboriosa y es responsabilidad de todos los involucrados, este documento tiene muchos beneficios durante el desarrollo del videojuego y, sin duda, es la guía principal para lograr el objetivo de nuestro videojuego.

Se recomienda asignar un responsable para realizar los cambios de este documento durante el desarrollo, es decir, cualquier área puede hacer los cambios que requieren y notificarlos al encargado de cambios para que los realice en el documento y notifique a los demás.





Universidad
Tecnológico®



Game Programming

Configuración y aspectos
básicos de engine





Te invito a realizar la siguiente actividad de Bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.



En la actualidad, es muy común que se les llame motores de videojuegos o *game engines* a aquellas herramientas que facilitan el desarrollo de un videojuego desde cero.



Crear un proyecto nuevo:

Descargar Unity

- ✓ En este paso debes ingresar a la siguiente liga: <https://unity3d.com/es/get-unity/download/archive>
- ✓ Una vez ahí, seleccionarás la versión que se requiere para el sistema operativo deseado.

Ejecutar el instalador

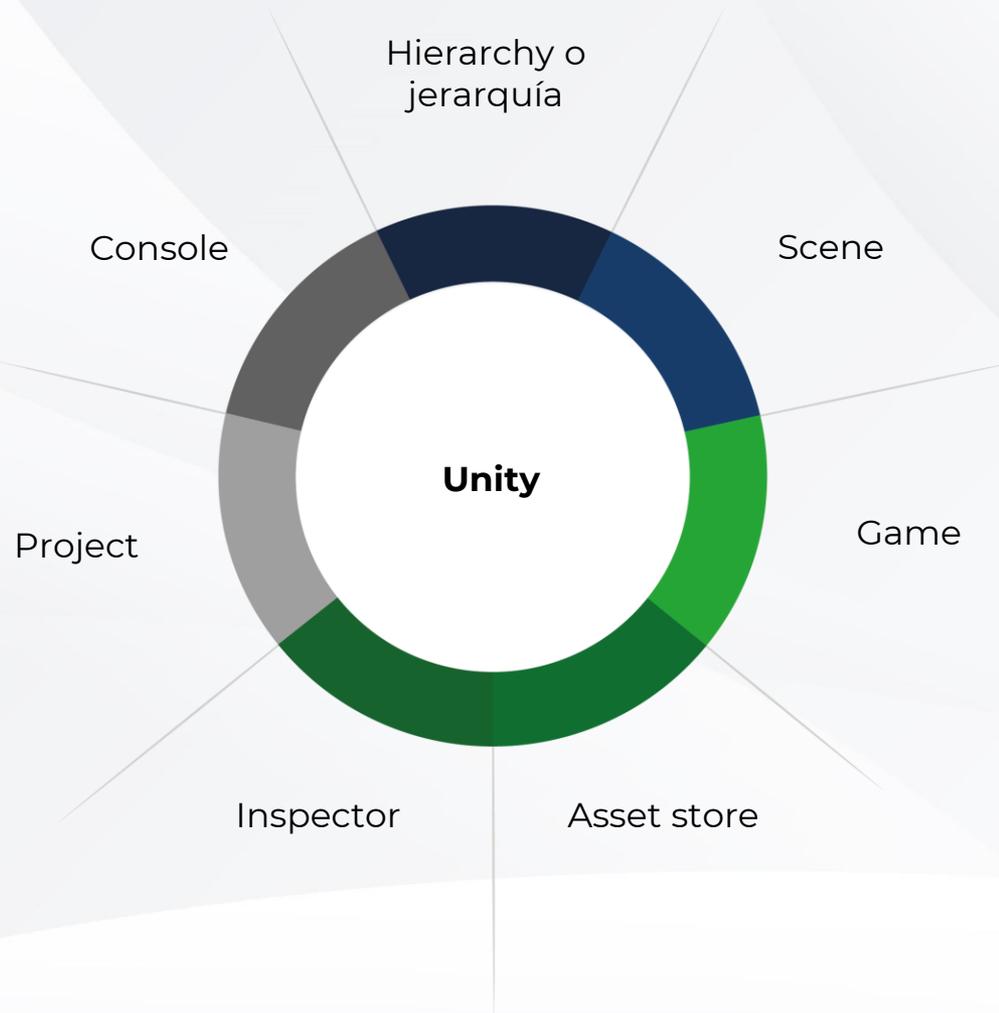
- ✓ Una vez descargado el instalador, hay que ejecutarlo para dar comienzo al asistente de descarga, en donde al dar aceptar nos mostrará los términos de servicio de Unity, los cuales hay que leer y aceptar a fin de poder proceder con la instalación.

Descargar Unity

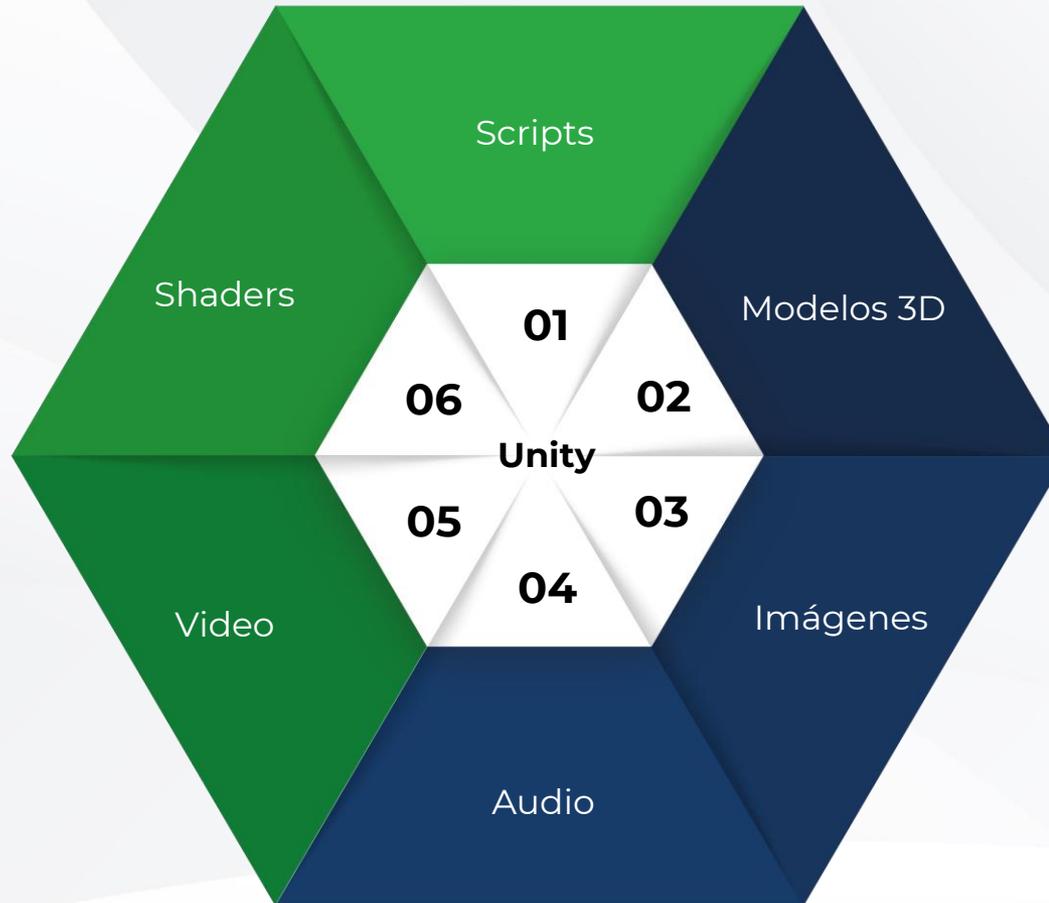
- ✓ Hay que seleccionar qué elementos se van a instalar. Por supuesto, se debe seleccionar Unity, pero además se sugiere descargar al menos:
 - ✓ Documentation
 - ✓ Estandar Assets
 - ✓ Example Project
 - ✓ Android Build Support
 - ✓ Windows Store .NET
 - ✓ Scripting Backend
 - ✓ Visual Studio Community



Interfaz del engine:



Assets del proyecto:





Instala Unity e interactúa con su interfaz.

¿Cómo puedes encontrar los assets de tu proyecto?



Como viste, la interfaz de Unity es muy amigable, además es posible personalizarla de muchas maneras e incluso desplegar algunas ventanas para tenerlas en monitores auxiliares, lo cual es de suma utilidad cuando se está trabajando con proyectos grandes.

Aquí la sugerencia es empezar a experimentar con distintas interfaces y guardar algunas configuraciones propias, a fin de agilizar el trabajo de desarrollo con esta herramienta.

De momento, ya tienes los elementos base para empezar a experimentar y esta herramienta, al igual que muchas otras, requiere de una constante práctica para lograr tu objetivo.

