



Planeación didáctica de sesión

Profesor: Alejandro Sobrevilla Viveros

Fecha: 24 de octubre de 2022

Asignatura: Diseño de videojuegos con Roblox

Nivel: Principiante

Objetivo de la asignatura: El estudiante será capaz de usar Roblox Studio para diseñar, crear y publicar un videojuego de carrera de obstáculos en la plataforma Roblox. Al mismo tiempo adquirirá nociones de elementos y sistemas que forman parte del diseño de videojuegos (*game design*).

Bloque: Fundamentos de Roblox Studio

Tema: Mi primer juego en Roblox

Contenidos temáticos: Entorno de Roblox Studio; añadir, Mover y escalar objetos; Crear puntos de control de nivel; Construir plataformas fijas y móviles, Guardar y publicar contenido.

Competencias para desarrollar:

- **Conceptuales:** Conocer e identificar los elementos y posibilidades que nos ofrece Roblox Studio para la creación de videojuegos en entornos multijugador.
- **Procedimentales:** Utilizar las herramientas de Roblox Studio para diseñar y construir de manera creativa escenarios de carreras de obstáculos con diversos elementos.
- **Actitudinales:** Asumir empatía para construir escenarios de juegos con reto pero sin ser excesivamente difíciles para otros jugadores. Participar en las creaciones creadas por sus compañeros y compartir las propias. Disfrutar y apreciar las posibilidades lúdicas y creativas del diseño de videojuegos.

Conocimientos previos: Conocimientos básicos en el uso de sistema operativo Windows o MacOS, soltura en el uso del teclado y ratón, capacidad de usar navegadores de Internet.

Asignaturas transversales: Game design, Modelado 3D, Habilidades Digitales



Secuencia de aprendizaje

No.	Duración:	
1	1 h	
Actividades	Recursos	Aspectos para evaluar
<p>Apertura:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Alumnos: Inician probando un Obby, o carrera de obstáculos, clásica de Roblox, con la finalidad de que se introduzcan a los juegos de este género y obtengan referencias que inspiren sus propios escenarios. Estas serán registradas en un tablero de referencias.2. Docente: Orienta sobre como elaborar un tablero de referencias y muestra ejemplos. Incentiva a crear este tipo de juego, apoya a los alumnos a instalar, configurar Roblox Studio y explica los conceptos más importantes de la interfaz.	<ul style="list-style-type: none">▪ Computadora con Internet▪ Cuenta de Roblox por alumno▪ Cañón de proyección o pantalla	<ul style="list-style-type: none">▪ Participación en la exploración de juegos del género para conseguir referencias▪ Instalación individual del Roblox Studio
2	2 h	
Actividades	Recursos	Aspectos para evaluar
<p>Desarrollo:</p> <ol style="list-style-type: none">3. Alumnos: Con la explicación recibida, comienzan a insertar, mover, escalar, rotar y personalizar objetos de juego y checkpoints para construir su nivel de carrera de obstáculos.4. Docente: Apoya permanentemente a los estudiantes, despejando dudas o refrendando conceptos. También da ideas y referencias para que los estudiantes experimenten y desarrollen su creatividad en el diseño de los obstáculos.	<ul style="list-style-type: none">▪ Computadora▪ Roblox Studio▪ Cañón de proyección o pantalla	<ul style="list-style-type: none">▪ Concentración en el desarrollo de la actividad▪ Creatividad en el diseño del circuito de obstáculos



No. 3

Duración: 1 h

Actividades	Recursos	Aspectos para evaluar
<p>Cierre:</p> <p>5. Docente: Apoya a los alumnos para que exporten correctamente sus juegos de carreras de obstáculos para que puedan hacerse pruebas. Orienta a los alumnos a realizar los últimos ajustes para poder tener un circuito completo.</p> <p>6. Alumnos: Prueban y ajustan los detalles de sus creaciones para exportar una versión final. Jugarán los Obbies de sus compañeros y les darán retroalimentación sobre cómo mejorar o que aspectos gustaron más.</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Computadora▪ Roblox Studio	<ul style="list-style-type: none">▪ Obby publicado▪ Colaboración y participación

No. 4

Duración: 2 h

Actividades	Recursos	Aspectos para evaluar
<p>Desarrollo:</p> <p>7. Alumnos: Con la explicación recibida, comienzan a insertar, mover, escalar, rotar y personalizar objetos de juego y checkpoints para construir su nivel de carrera de obstáculos.</p> <p>8. Docente: Apoya permanentemente a los estudiantes, despejando dudas o refrendando conceptos. También da ideas y referencias para que los estudiantes experimenten y desarrollen su creatividad en el diseño de los obstáculos.</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Computadora▪ Roblox Studio▪ Cañón de proyección o pantalla	<ul style="list-style-type: none">▪ Concentración en el desarrollo de la actividad▪ Creatividad en el diseño del circuito de obstáculos



Bibliografía

- GameStorming (2011, 30 de marzo) *How to make a MoodBoard for Game Design*
- 1** <https://gamestorming.com/mood-board/>
- 2** Roblox (2022) *Roblox Creator Documentation* <https://create.roblox.com/docs>
- ZENVA Academy (2020) *Intro to Roblox Game Making* <https://academy.zenva.com/course/intro-to-roblox-game-making/>
- 3**