Planeación didáctica de sesión

**Planeación didáctica de sesión**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Profesor: | Alejandro Sobrevilla Viveros |  | Fecha: | 15 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 desgin, Modelado 3D, Habilidades Digitales | |
| Secuencia de aprendizaje |
| |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | No. | 1 | Duración: | 1 h |  | | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | Actividades | Recursos | Aspectos para evaluar | | Apertura:   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. | * Computadora con Internet * Cuenta de Roblox por alumno * Cañón de proyección o pantalla | * Tablero de referencias * Instalación individual del Roblox Studio | | | | | | |
|  |
| |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | No. | 2 | Duración: | 2 h |  | | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | Actividades | Recursos | Aspectos para evaluar | | Desarrollo:   1. *Alumnos*: Con la explicación recibida, comienzan a insertar, mover, escalar, rotal y personalizar objetos de juego y checkpoints para construir su nivel de carrera de obstáculos. 2. 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. | * Computadora * Roblox Studio * Cañón de proyección o pantalla | * 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 | | Cierre:   1. 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. 2. 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. | * Computadora * Roblox Studio | * Obby publicado * Colaboración y participación | | | | | | |
| |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | No. | 2 | Duración: | 2 h |  | | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | Actividades | Recursos | Aspectos para evaluar | | Desarrollo:   1. *Alumnos*: Con la explicación recibida, comienzan a insertar, mover, escalar, rotal y personalizar objetos de juego y checkpoints para construir su nivel de carrera de obstáculos. 2. 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. | * Computadora * Roblox Studio * Cañón de proyección o pantalla | * Concentración en el desarrollo de la actividad * Creatividad en el diseño del circuito de obstáculos | | | | | | |
| Bibliografía |
| |  |  | | --- | --- | | 1 | GameStorming (2011, 30 de marzo) *How to make a MoodBoard for Game Design* https://gamestorming.com/mood-board/ | | 2 | Roblox (2022) *Roblox Creator Documentation* https://create.roblox.com/docs | | 3 | ZENVA Academy (2020) *Intro to Roblox Game Making* https://academy.zenva.com/course/intro-to-roblox-game-making/ | |