

ENTREGA_

- a) La práctica se entregará en una carpeta. La carpeta tendrá el nombre del alumno (se detalla este aspecto en el punto d). Una vez nombrada, la carpeta final se comprimirá en *.rar o *.zip.
- b) La carpeta final comprimida se entregará **desde el día del examen, 18 de enero, hasta el 25 de enero de 2022 a las 12 de la noche**. No se aceptarán envíos anteriores o posteriores a esta fecha.
- c) La entrega de la práctica se hará por WeTransfer como usuario de correo, no con un enlace. De este modo, el alumno recibirá un acuse de recibo cuando el profesor descargue el ejercicio.
- d) Vuelvo a recordarlo: el nombre de la carpeta de envío (comprimida en *.rar o *.zip) será el nombre del alumno con sus apellidos y nombre: Apellido_Apellido_Nombre. Repito, el nombre de la carpeta es el del alumno. Mi carpeta se llamaría: Navarrete_Cardero_Luis. Cuidado, el nombre de la carpeta, no el archivo resultado de la compresión en *.rar. Es decir, se nombra y luego se comprime, no al revés.
- e) La carpeta se enviará al correo videojuegos@gmail.com. Nótese que la dirección es videojuegos, con U al final.

CARACTERÍSTICAS DE LA PRÁCTICA_

COMPONENTES DEL EJERCICIO	VER EN
El uso de Probuilder para la creación de escenarios es voluntario.	Clase 23
El uso de todos los artefactos es obligatorio.	Clases 25 y 26
El uso de documentos de diseño es voluntario (<i>The Ten Page</i>).	Clases 25 y 26
El uso de inventario, puertas, mesas y cajones y docks es obligatorio.	Clase 27 Y 28
El uso de teleport es voluntario.	Clase 27 Y 28
El uso de una introducción es voluntario.	Clase 29
El uso de al menos un cambio de nivel es obligatorio.	Clase 29
El uso de al menos una cinemática y un evento de trigger es obligatorio.	Clase 30

MODALIDADES DE PRÁCTICAS_

En aras de ayudar al alumno en la confección de esta práctica, se presentan diferentes modalidades o tipologías a las que el alumno puede acogerse en función de su situación personal.

Modalidad 1 [Valor: 50 % de la calificación global]

Consiste en la creación de un marco ficcional, libremente ideado por el alumno, para insertar todos los componentes descritos en la tabla de arriba en una experiencia ludonarrativa. Igualmente, se valorará positivamente la inclusión en la experiencia de los componentes que han sido señalados como voluntarios. El uso del documento *The Ten Page* sólo es posible si se escoge esta modalidad de entrega.

Modalidad 2 [Valor: 40 % de la calificación global]

Esta tipología de práctica permite su entrega sólo como resolución de ejercicios exentos, es decir, no incluidos en una ficción ludonarrativa. El alumno que opte por esta opción, deberá crear tantas escenas como ejercicios elaborados, es decir, cada componente descrito en la tabla de arriba se incluirá en una escena independiente (escena1: artefactos; escena2: inventario, puertas, mesas y cajones, docks; y así sucesivamente). Los componentes señalados como voluntarios no deben entregarse.

Por favor, nótese que esta modalidad de entrega ha sido pensada deliberadamente para facilitar la realización del trabajo por parte del alumno. Así, esta entrega es factible sólo con haber seguido las clases y haber realizado los ejercicios al mismo tiempo que eran explicados en clase. El alumno que esté en este caso, sólo deberá “repartir” los diferentes ejercicios (simplemente pegando y copiando en la jerarquía de la nueva escena) ya elaborados en distintas escenas para su presentación como práctica final. Recapitulo aquí los ejercicios que deben entregarse para los alumnos que se inclinen por acogerse a esta tipología de práctica:

<i>EJERCICIO</i>	<i>NOMBRE</i>
<i>MainMenu</i>	Escena0
<i>Artefactos</i>	Escena1
<i>Inventario, puertas, mesas y cajones y docks</i>	Escena2
<i>Cambio de nivel</i>	Escena3
<i>Cinemática y evento de trigger</i>	Escena4

En esta modalidad, el profesor no tendrá en cuenta la calidad de los escenarios, que podrán ser tan sencillos como el alumno decida. Sólo se evaluará la correcta ejecución de los diferentes componentes descritos arriba.

A TENER EN CUENTA_

Las prácticas se corregirán siempre arrancando el juego desde la escena *MainMenú*. Esto significa que los pickups, sonidos de diarios y otros elementos de inventario, deben seguir el proceso explicado durante las clases para su ejecución, de otro modo no se podrá jugar porque el sistema de guardado no los reconocerá. Solicito especial atención para esta sugerencia, ya que de otro modo no podrá darse por buena la práctica en ninguna de las dos modalidades.