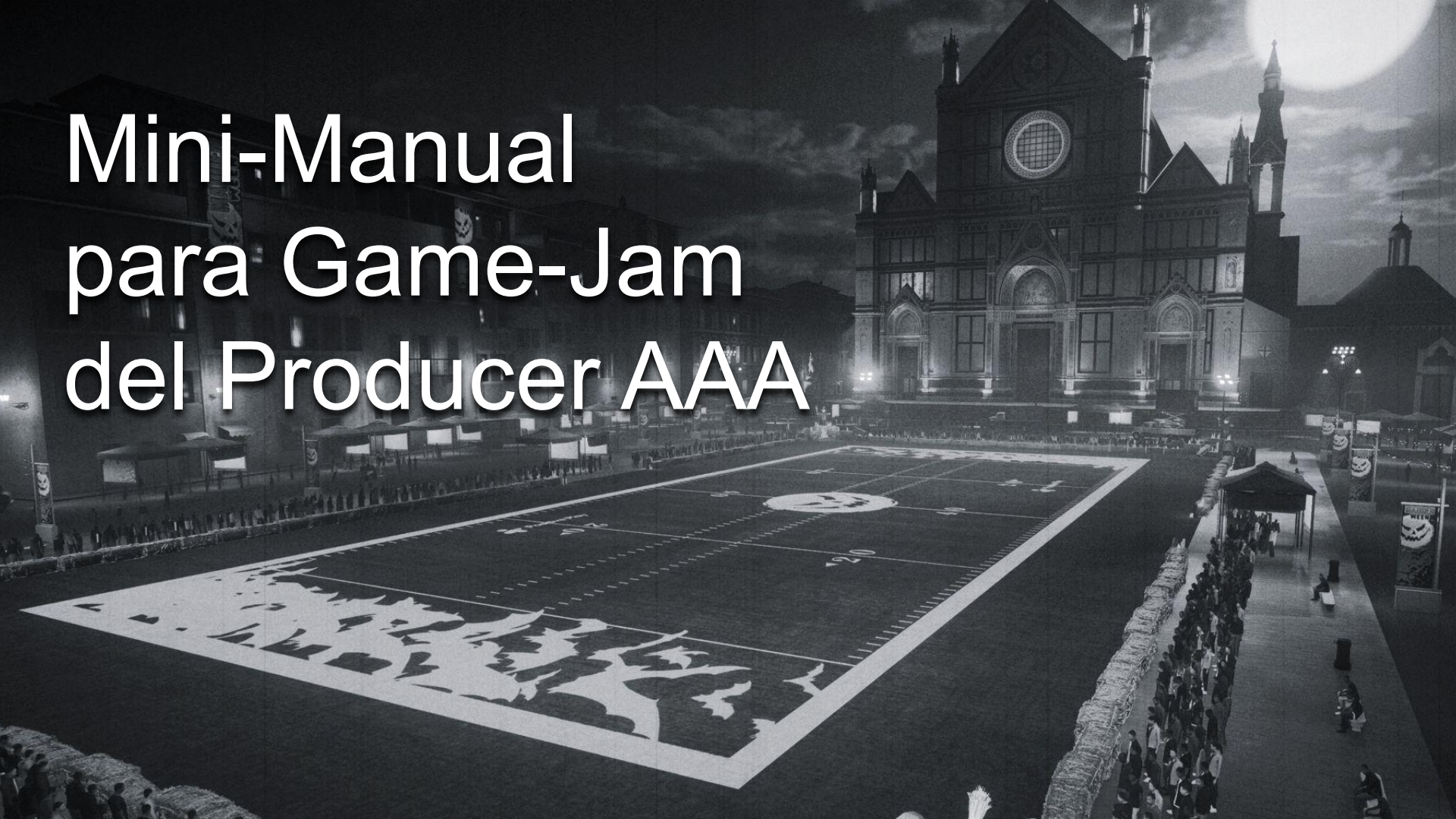


Mini-Manual para Game-Jam del Producer AAA





Globant

Indie (Desde 2015)



AA (Desde 2022)



AAA (Desde 2022)





- **Objetivos: Por qué participar en una Jam?**
- **Qualia: Qué vamos a crear?**
- **Planeación y Priorización: Cómo y Cuándo vamos a hacer cada cosa?**

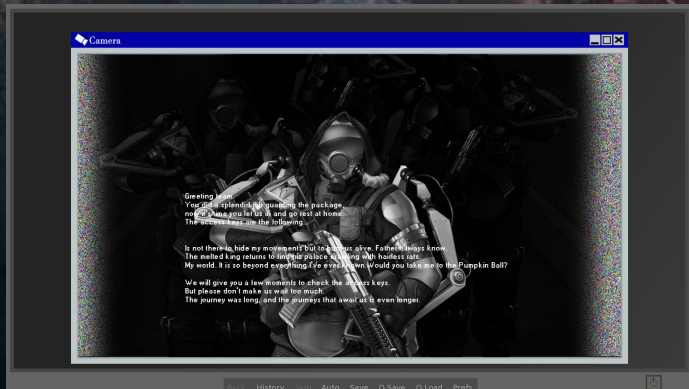
Preguntas?





- **Objetivos:** Por qué participar en una Jam?
- **Qualia:** Qué vamos a crear?
- **Planeación y Priorización:** Cómo y Cuándo vamos a hacer cada cosa?

Objetivos personales y estratégicos



Criteria	Rank	Score*	Raw Score
SOUNDS / MUSIC	#15	3.810	3.810
ART / VISUALS	#29	4.143	4.143
CONTROLS	#63	3.381	3.381
Overall	#94	3.214	3.214
USE OF THEME	#139	2.857	2.857
BOSS DESIGN	#193	2.571	2.571
FUN	#199	2.524	2.524



[mpercivale](#)
[Instagram](#)

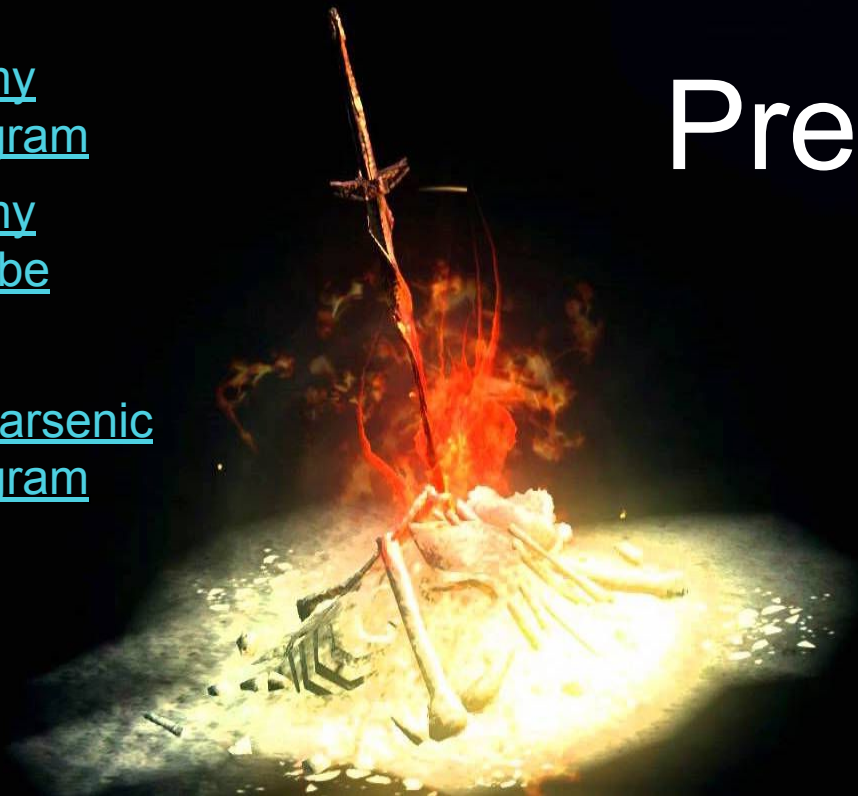


[gor3my](#)
[Instagram](#)
[gor3my](#)
[Youtube](#)



[materarsenic](#)
[Instagram](#)

Preguntas?





- **Objetivos:** Por qué participar en una Jam?
- **Qualia:** Qué vamos a crear?
- **Planeación y Priorización:** Cómo y Cuándo vamos a hacer cada cosa?

qualia



Aisthēsis
(αἴσθησις)

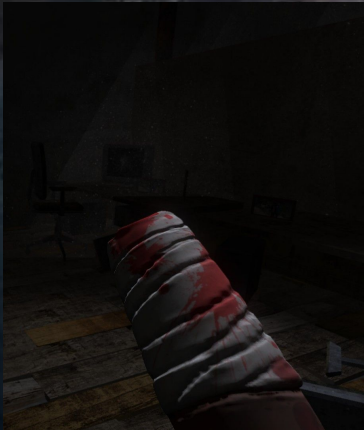




Terror vs Horror



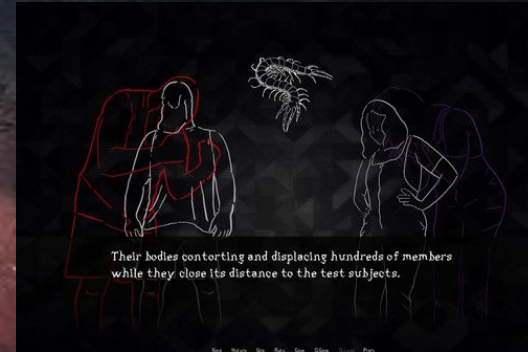
Horror



Terror

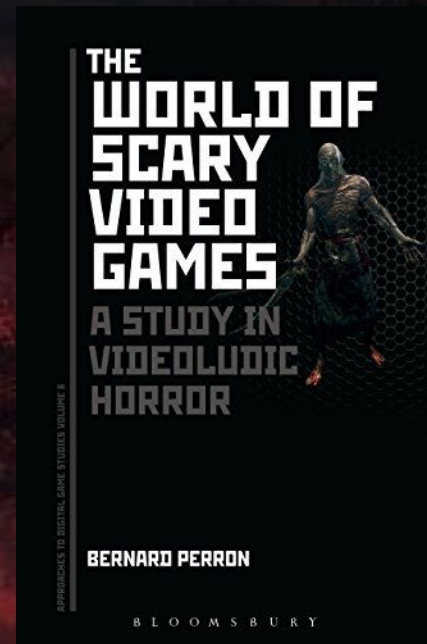
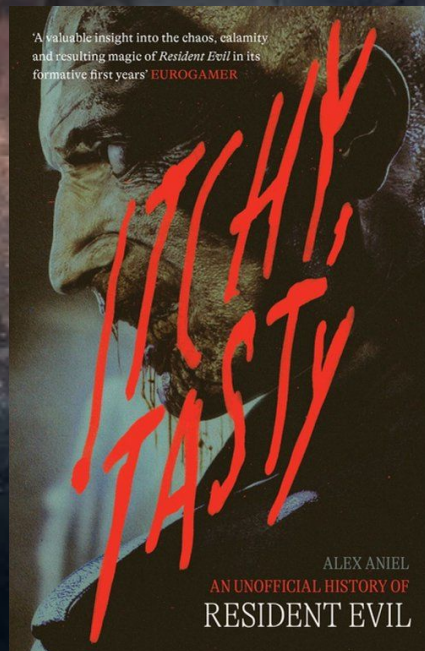


Terror





Bibliografía Recomendada



Preguntas?





- **Objetivos:** Por qué participar en una Jam?
- **Qualia:** Qué vamos a crear?
- **Planeación y Priorización:** Cómo y Cuándo vamos a hacer cada cosa?

Walkthrough

Pantalla inicial:

El juego se inicia con la pantalla de título de *Pac-Man*. Se muestra el logotipo, la puntuación más alta ("HIGH SCORE") en la parte superior central, y las opciones básicas de inicio. Tras unos segundos, comienza la partida al presionar el botón correspondiente.

Inicio de la partida (Nivel 1):

La pantalla cambia a un laberinto rectangular de color azul sobre un fondo negro. En la parte superior, aparecen los marcadores:

- "1UP" con la puntuación actual (iniciando en 0).
- "HIGH SCORE" al centro con el récord.

En el centro del laberinto, *Pac-Man*, un círculo amarillo con una abertura animada a modo de boca, parpadea unas veces antes de poder moverse. En una caja rectangular central aparecen cuatro fantasmas alineados horizontalmente: *Blinky* (rojo), *Pinky* (rosa), *Inky* (celeste) y *Clyde* (naranja).

El jugador toma el control. *Pac-Man* se mueve con fluidez por los corredores del laberinto, comiendo puntos blancos ("pellets") que desaparecen al contacto. La puntuación aumenta de a 10 unidades por cada punto comido.

Primeros cambios visuales:

A medida que *Pac-Man* avanza, los fantasmas salen de su caja central uno a uno y comienzan a desplazarse por el laberinto. Cada uno sigue un patrón de movimiento distinto.

En las esquinas del mapa hay **cuatro puntos más grandes** ("power pellets") que, al ser comidos, hacen que los fantasmas cambien momentáneamente de color a **azul oscuro** y muestren una expresión de susto.

Durante ese tiempo, *Pac-Man* puede comerlos, sumando una puntuación mayor (200, 400, 800, 1600 puntos sucesivos).



Cuando un fantasma es comido, su cuerpo desaparece y quedan solo sus ojos, que regresan rápidamente a la caja central. Allí recupera su color original y vuelve al laberinto.

Elementos adicionales:

Después de comer cierta cantidad de puntos, aparece un **fruto bonus** (por ejemplo, una cereza) debajo de la caja central. Parpadea y se mueve levemente. Si *Pac-Man* lo come, la puntuación aumenta (100 puntos en el primer nivel).

El laberinto se va vaciando. Los puntos blancos desaparecen progresivamente y el jugador esquiva o persigue a los fantasmas según el estado de vulnerabilidad.

Fin del primer nivel:

Cuando *Pac-Man* come todos los puntos y pellets del laberinto, la pantalla se detiene un momento. Se reproduce un breve sonido de transición. El marcador de puntuación se mantiene visible. Luego la pantalla se oscurece parcialmente y el laberinto se reinicia con los puntos repuestos. Los fantasmas regresan a su caja inicial y el contador de vidas (representado por íconos de *Pac-Man* en la parte inferior izquierda) permanece igual si no se ha perdido ninguna vida.

Niveles siguientes:

El patrón del laberinto y los colores se mantienen, pero la **velocidad de los personajes aumenta**. Los periodos en que los fantasmas se vuelven azules duran menos. Los frutos que aparecen cambian (fresa, naranja, manzana, etc.), cada uno otorgando más puntos.

La interfaz no cambia estructuralmente, pero las cifras del marcador crecen y se actualizan en tiempo real. El jugador puede notar pequeños parpadeos de los elementos al cargar cada ronda.



Walkthrough

Tier 1 **Menú? mmm...**

Pantalla inicial

El juego se inicia con la pantalla de título de *Pac-Man*. Se muestra el logotipo, la puntuación más alta ("HIGH SCORE") en la parte superior central, y las opciones básicas de inicio. Tras unos segundos, comienza la partida al presionar el botón correspondiente.

Inicio de la partida (Nivel 1):

La pantalla cambia a un laberinto rectangular de color azul sobre un fondo negro. En la parte superior, aparecen los marcadores:

- "1UP" con la puntuación actual (iniciando en 0).
- "HIGH SCORE" al centro con el récord.

En el centro del laberinto, *Pac-Man*, un círculo amarillo con una abertura animada a modo de boca, parpadea unas veces antes de poder moverse. En una caja rectangular central aparecen cuatro fantasmas alineados horizontalmente: Blinky (rojo), Pinky (rosa), Inky (celeste) y Clyde (naranja).

El jugador toma el control. *Pac-Man* se mueve con fluidez por los corredores del laberinto, comiendo puntos blancos ("pellets") que desaparecen al contacto. La puntuación aumenta de a 10 unidades por cada punto comido.

Primeros cambios visuales:

A medida que *Pac-Man* avanza, los fantasmas salen de su caja central uno a uno y comienzan a desplazarse por el laberinto. Cada uno sigue un patrón de movimiento distinto.

En las esquinas del mapa hay cuatro puntos más grandes ("power pellets") que, al ser comidos, hacen que los fantasmas cambien momentáneamente de color a azul oscuro y muestren una expresión de susto. Durante ese tiempo, *Pac-Man* puede comerlos, sumando una puntuación mayor (200, 400, 800, 1600 puntos sucesivos).

Elementos adicionales:

Después de comer cierta cantidad de puntos, aparece un **fruto bonus** (por ejemplo, una cereza) debajo de la caja central. Parpadea y se mueve levemente. Si *Pac-Man* lo come, la puntuación aumenta (100 puntos en el primer nivel).

El laberinto se va vaciando. Los puntos blancos desaparecen progresivamente y el jugador esquiva o persigue a los fantasmas según el estado de vulnerabilidad.

Fin del primer nivel:

Cuando *Pac-Man* come todos los puntos y pellets del laberinto, la pantalla se detiene un momento, se reproduce un breve sonido de transición. El marcador de puntuación se mantiene visible. Luego la pantalla se oscurece parcialmente y el laberinto se reinicia con los puntos repuestos. Los fantasmas regresan a su caja inicial y el contador de vidas (representado por íconos de *Pac-Man* en la parte inferior izquierda) permanece igual si no se ha perdido ninguna vida.

Niveles siguientes:

El patrón del laberinto y los colores se mantienen, pero la **velocidad de los personajes aumenta**. Los periodos en que los fantasmas se vuelven azules duran menos. Los frutos que aparecen cambian (fresa, naranja, manzana, etc.), cada uno otorgando más puntos.

La interfaz no cambia estructuralmente, pero las cifras del marcador crecen y se actualizan en tiempo real. El jugador puede notar pequeños parpadeos de los elementos al cargar cada ronda.

Handwritten notes:

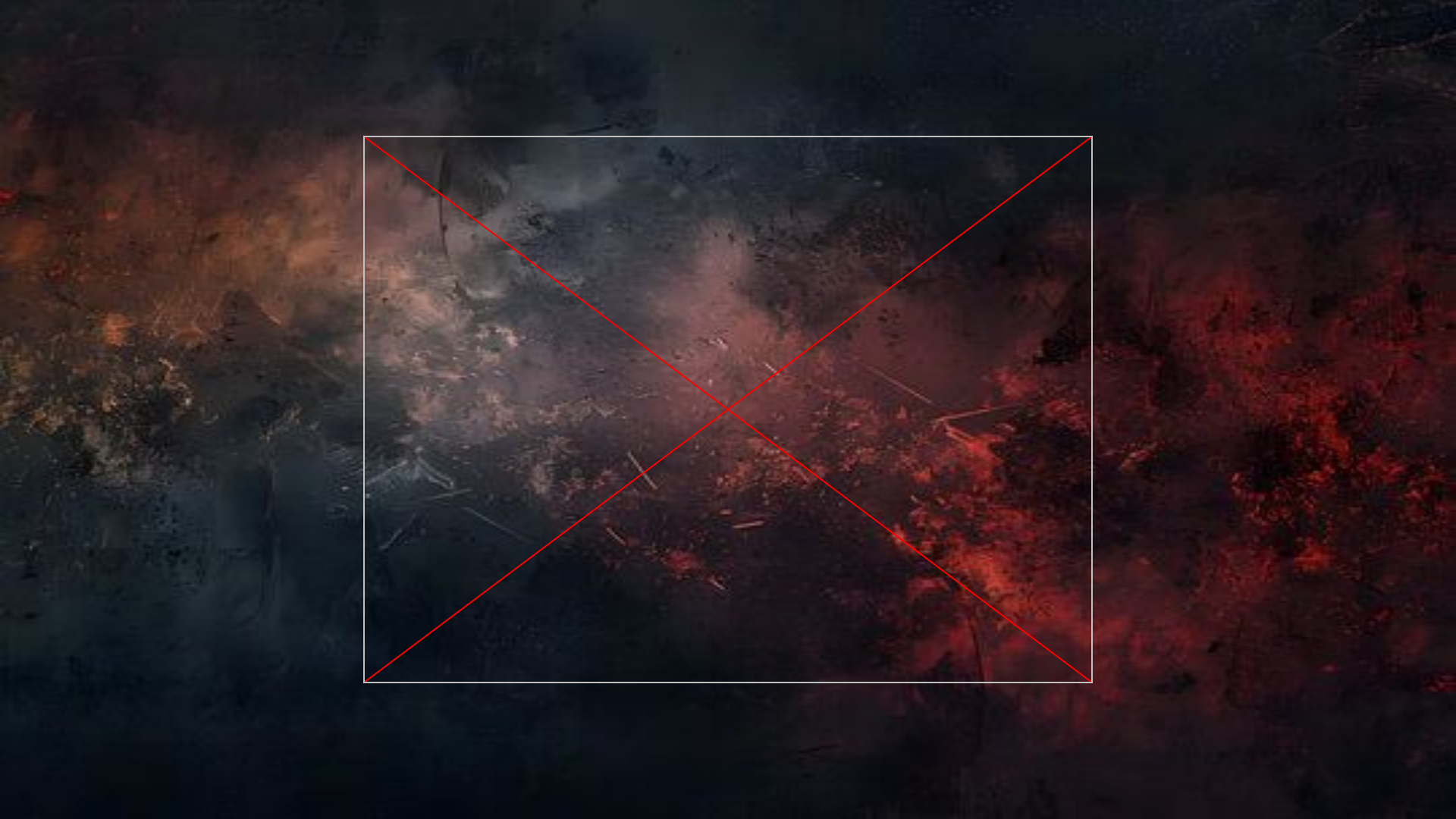
- Tier 1** **Menú? mmm...**
- Pantalla inicial**
- Inicio de la partida (Nivel 1):**
- Primeros cambios visuales:**
- Elementos adicionales:**
- Fin del primer nivel:**
- Niveles siguientes:**
- Handwritten notes:** "Guanidos? Tablas de puntos??", "Score", "Andar??", "Puntos", "Pac-Man", "Blinky", "Pinky", "Inky", "Clyde", "Power pellets", "Fruto bonus", "Velocidad", "Periodos", "Interfaz", "Cifras", "Marcador", "Actualizan", "Tiempo real", "Pequeños parpadeos", "Cargar", "Ronda".

Walkthrough

- Enemigos no tienen patrones de movimiento distintos.
- No cambian de expresion.
- Desaparecen cuando los tocas.
- No hay animaciones de intro ni final.
- No hay cambios de niveles.
- No hay cambios de niveles.
- No tiene pantalla de título.
- Solo hay un power up.
- No tiene música y faltan muchos sonidos.
- No tiene ranking de puntaje.
- La dificultad sólo puede cambiar desde las perillas externas de la consola.

Ahora a volver a 1982 y hacerse ricos!





Preguntas?



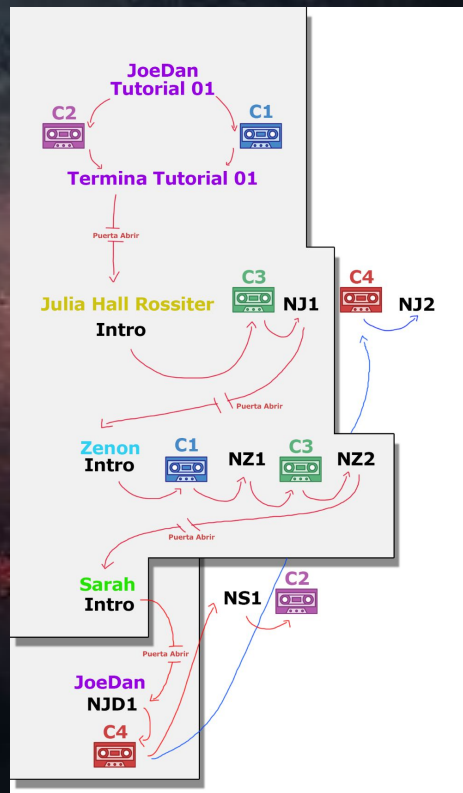
Calendario de Producción

Rubro Tarea + Miembro de Equipo encargado

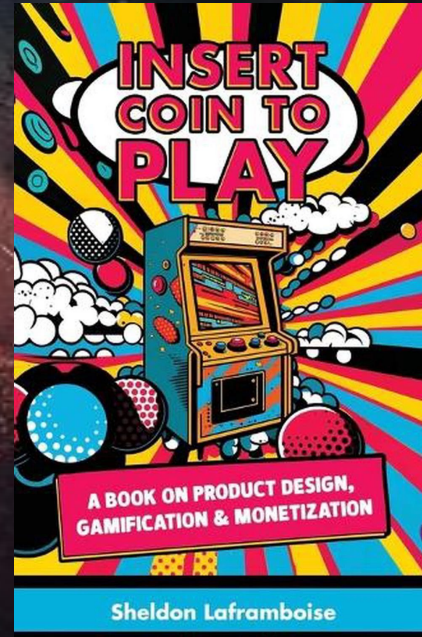
Unidad de tiempo

Equipo	Nombre del Proyecto	Inicio	Fin	Estado	Asignado a	Descripción de la Tarea
Equipo 1	Proyecto A	2023-01-01	2023-03-31	Completado	Juan Pérez	Desarrollo de software
Equipo 2	Proyecto B	2023-04-01	2023-06-30	En progreso	María Gómez	Diseño de interfaz de usuario
Equipo 3	Proyecto C	2023-07-01	2023-09-30	En progreso	Carlos Ruiz	Pruebas de integración
Equipo 4	Proyecto D	2023-10-01	2023-12-31	En progreso	Ana López	Despliegue y mantenimiento
Equipo 5	Proyecto E	2024-01-01	2024-03-31	En progreso	Diego Martín	Desarrollo de software

Lego Planning



Bibliografia Recomendada



Preguntas?



Priorización mediante Norte Filosófico



Sid Meier
Decisiones Interesantes



Clint Hocking
Ludonarrativa



Fumito Ueda
Diseño por Sustracción



Suda51: Contracultura



Yoko Taro:
Emocion vs Detalles



Roberta Williams:
Espacio Físico Narrativo

Priorización mediante Norte Filosófico



Chilla's Art
Terror en lo mundano

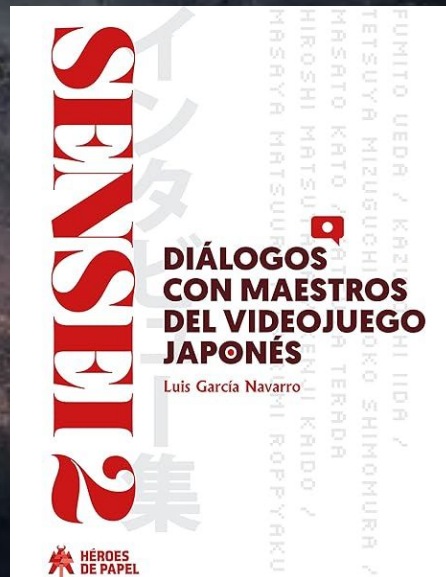


Mike Klubnika
Concepto



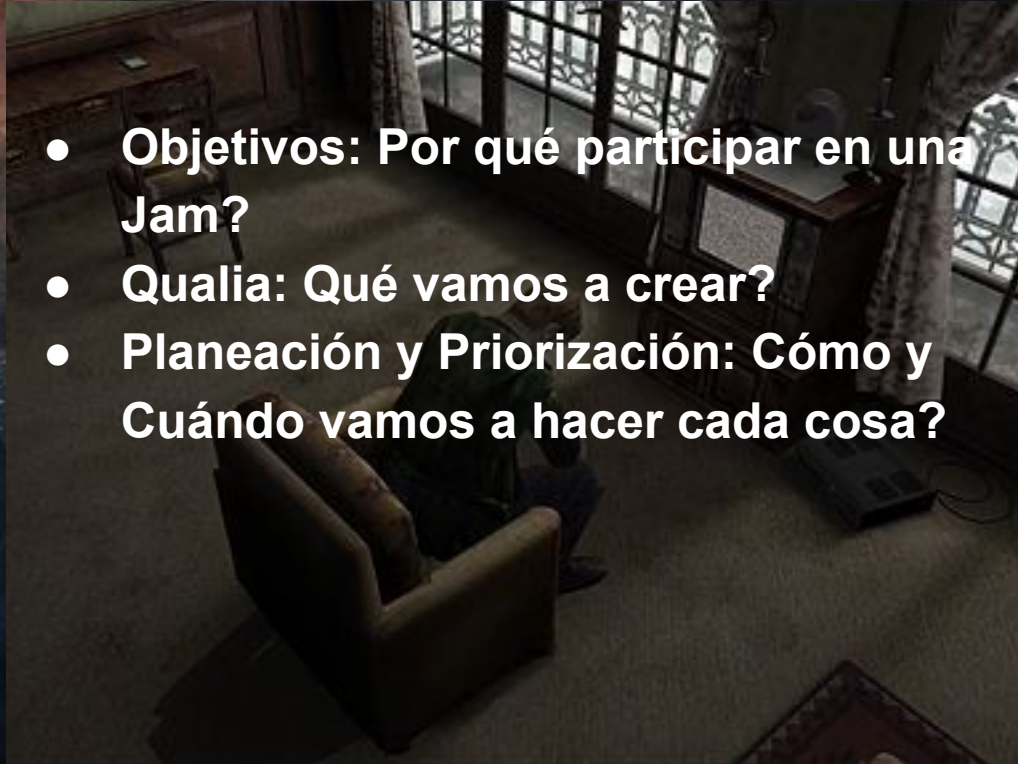
Naoko Satō
Reconstrucción

Bibliografía Recomendada



Resumiendo...

- **Objetivos:** Por qué participar en una Jam?
- **Qualia:** Qué vamos a crear?
- **Planeación y Priorización:** Cómo y Cuándo vamos a hacer cada cosa?





Achievement unlocked
Sobreviviste a la charla

¡Muchas gracias por su
atención!
Preguntas?



Contacto:

pablocidade.com

curseboxstudios.com