

## FICHA DE APRENDIZAJE N° 05 Arquitectura Digital: Workspace en

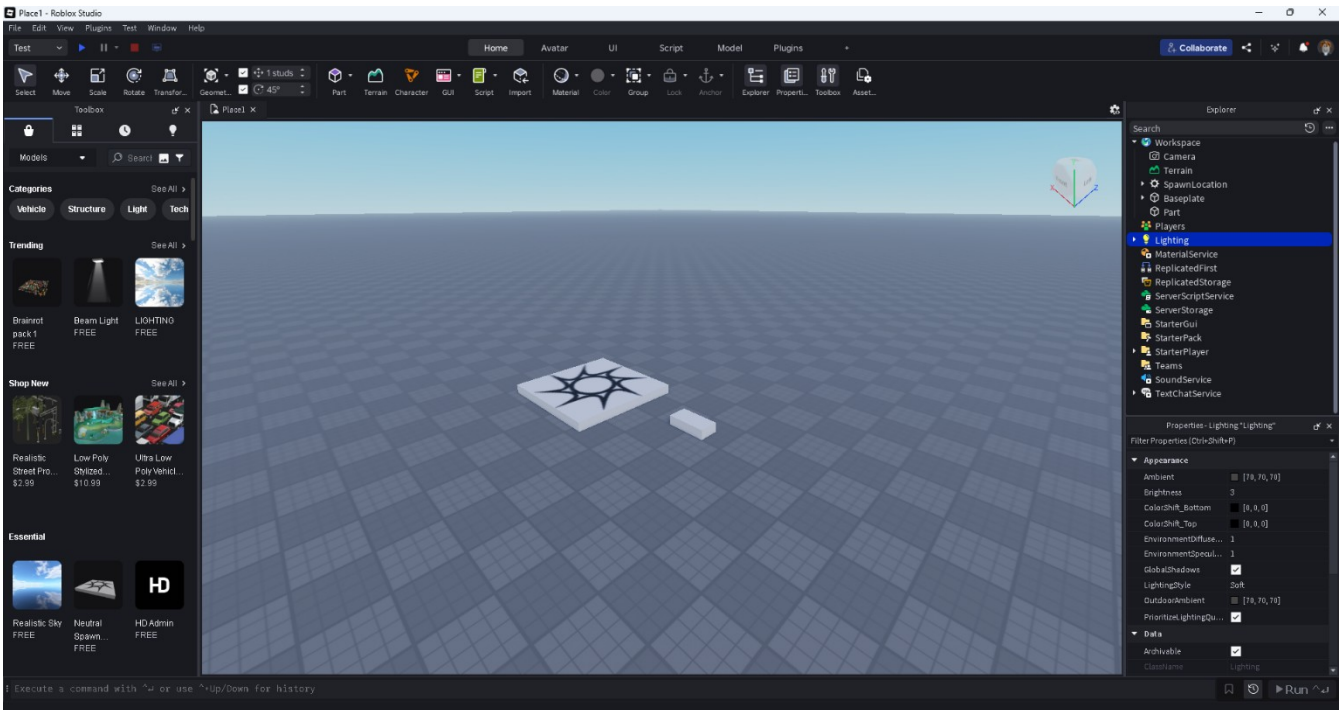


Nombre del Alumno:	
Fecha:	

### PARTE 1: CONOCIENDO ROBLOX STUDIO

#### 1. Exploramos la ventana de Roblox Studio:

Abre Roblox Studio y observa con atención la pantalla.



#### a) Workspace

¿Dónde se encuentra y que podemos ver en él? \_\_\_\_\_

#### b) Explorer

¿Qué tipo de cosas aparecen dentro del Explorer? \_\_\_\_\_

#### c) Properties

¿Qué encontramos en este panel? \_\_\_\_\_

## 2. Relaciona cada panel con su función

<b>Properties</b>		Área donde se ve y se construye el mundo del juego (escenario 3D)
<b>Explorer</b>		Muestra y organiza todos los objetos del juego en forma de lista/árbol
<b>Workspace</b>		Permite ver y modificar las características del objeto seleccionado

## PARTE 2: MOVIMIENTO EN EL ENTORNO 3D

### 1. Moviéndonos dentro del mundo 3D

Explora el espacio 3D y observa las coordenadas:

Puedes usar:

- Click derecho + mover mouse
- Rueda del mouse
- Teclas W, A, S, D



### 2. Observa y responde

a) ¿Qué sucede cuando acercas y alejas la cámara?

---

b) ¿Desde cuántos lados puedes ver un objeto en 3D?

---

## PARTE 3: CREANDO Y MODIFICANDO UNA PART

### 1. Inserta una Part y trabaja con ella.

Realiza lo siguiente:

- Inserta una Part.
- Muévela, escálala y gírala desde la pestaña Home.
- Duplica la Part usando Ctrl + D.
- Cambia su color, material y transparencia desde Properties.

### 2. Responde:

a) ¿Qué herramienta usaste para hacer la Part más grande? \_\_\_\_\_

---

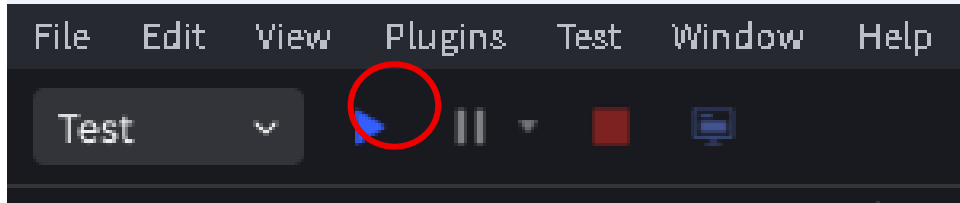
b) ¿Qué material elegiste para tu Part? \_\_\_\_\_

c) ¿Qué efecto produce aumentar la Transparency? \_\_\_\_\_

## PARTE 4: PROBANDO EL JUEGO, GRAVEDAD Y DISEÑO DEL LOBBY

### 1. Probamos el juego

Presiona Play y observa qué sucede con las Parts.



Completa el cuadro escribiendo qué ocurre en cada caso al presionar Play:

Sin Anchored	Con Anchored

Anchored es una opción que permite fijar un objeto en su lugar, evitando que se mueva o caiga por la gravedad cuando el juego está en ejecución.

## PATER 5: ACTIVIDAD FINAL: DISEÑO DEL LOBBY

### 1. Usa todo lo aprendido para diseñar el Lobby de tu videojuego.

Tu Lobby debe incluir:

- Un piso principal
- Varias Parts (bloques, plataformas, paredes, etc.)
- Diferentes colores o materiales
- Todas las Parts con Anchored activado
- Al menos una estructura (pared, columna, escalera o plataforma)
- Objetos bien ordenados usando el *Explorer*

## CURSO DE ROBLOX Y SCRATCH

- Un diseño que no se desarme al presionar Play

### Recuerda:

- Si una Part no tiene Anchored, caerá por la gravedad.
- Revisa las Properties de cada objeto antes de probar el juego.

**Describe o dibuja tu Lobby (*Puedes hacer un dibujo o una descripción corta de tu diseño*):**

---

---

---

---

# **CURSO DE ROBLOX Y SCRATCH**

**¡FELICITACIONES! ¡Completaste tu primer Lobby con éxito!**