DELEGADO USA ESTE FORMATO PARA HACER TU PORTAFOLIO BORRA LOS TEXTOS EN ROJO, YA QUE SON ORIENTACIONES Y NO DEBEN APARECER EN LA VERSIÓN FINAL DEL PORTAFOLIO DEBES ENTREGAR EN VERSIÓN DIGITAL EN LA TAREA DEL CLASSROOM CREADA PARA ESTE FÍN Y ENTREGAR IMPRESO

El portafolio es un instrumento exclusivo que deberá construir cada delegado o delegada, con orientación del docente y acompañamiento del Presidente y Vicepresidente de la Comisión a la que fue asignado, esta será la carta de navegación para llevar a cabo su participación durante el Modelo. Por ello a continuación, se explica de manera detallada la estructura que debe tener dicho documento. Los cuatro documentos que vas a producir son:

**DISCURSO DE APERTURA**

El Discurso de Apertura representa, para los delegados, su primera oportunidad de exponer la posición de su país frente a los temas a debatir en el comité, razón por la cual es muy importante que, éste, se base en una excelente investigación. Se requiere un discurso de apertura que abarque todos los temas a debatir. El tiempo destinado para la lectura de los discursos está especificado en las guías de cada comité. Un Discurso de Apertura consta de las siguientes partes:

Breve presentación, incluyendo el nombre de la delegación y un saludo formal a la mesa y a todos los asistentes.

Este es un documento diplomático, es un texto argumentativo y a la vez persuasivo.

Se elabora respecto a cada tema o enfoque y debe incluir:

1. Saludo Inicial y Presentación:

Objetivo: Saludar a los demás delegados y presentar el videojuego que representas.

2. Declaración de Propósito:

Objetivo: Explicar brevemente por qué estás aquí y lo que esperas lograr en el debate.

3. Resumen de Características Clave:

Objetivo: Destacar rápidamente las características más importantes y diferenciar el juego de los demás.

4. Argumento Principal:

Objetivo: Presentar el argumento central por el cual tu videojuego debería ser considerado el mejor en el contexto del debate (estrategia o desafío).

5. Llamado a la Colaboración o Competencia:

Objetivo: Invitar a otros a colaborar o desafiar, estableciendo una posición abierta a alianzas o enfrentamientos.

6. Cierre Impactante:

Objetivo: Concluir con una afirmación contundente que resuma tu posición y deje una impresión duradera.

"Buenos días a todos los presentes. Mi nombre es Alex Morales, y hoy tengo el honor de representar a 'Starcraft II', un título que ha redefinido los límites del género de estrategia en tiempo real desde su lanzamiento en 2010.

Estoy aquí para demostrar que 'Starcraft II' no solo es un juego, sino una experiencia estratégica compleja que ofrece desafíos únicos y satisfactorios, como ningún otro en el mundo de los videojuegos. Con sus diversas facciones, cada una con sus propias fortalezas y debilidades, y un sistema de juego que requiere una planificación meticulosa, 'Starcraft II' ha capturado la imaginación de millones de jugadores y ha establecido un estándar inigualable en el mundo del gaming competitivo.

La verdadera fortaleza de 'Starcraft II' radica en su capacidad para desafiar a los jugadores de todas las habilidades, brindando no solo entretenimiento, sino un campo de batalla donde la estrategia, la habilidad y la adaptación son esenciales para la victoria.

Invito a aquellos que compartan una visión de un juego que no solo entretiene, sino que desafía, a unir fuerzas conmigo para demostrar que 'Starcraft II' es, sin duda, el campeón de la estrategia. Y a aquellos que duden, les digo: estamos listos para cualquier desafío.

Hoy no solo defendemos un juego; defendemos un legado de estrategia que ha moldeado el futuro del gaming. Gracias."

Este discurso logra capturar la esencia del videojuego representado, presenta argumentos sólidos, y deja abierta la posibilidad de alianzas o enfrentamientos según la dinámica del debate.

**PORTAFOLIO SAN JOSÉ MUN VII-2024**

| LOGO OFICIAL DE LA DELEGACIÓN PUEDE UTILIZAR EL QUE APARECE EN LA GUÍA DE COMISIÓN |
| --- |
| PORTADA DE LA DELEGACIÓN O JUEGO  | IMAGEN DE LA DELEGACIÓN O JUEGO |

**DELEGACIÓN DE (INSERTAR NOMBRE DEL VIDEOJUEGO)**

**COMISIÓN ESCRIBA EL NOMBRE COMPLETO DE LA COMISIÓN COMO APARECE EN LA GUÍA DE COMISIÓN**

**NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DEL ESTUDIANTE**

**GRADO EN LETRAS**

**Noviembre 05 de 2024**

**Modelo de Naciones Unidas**

**San José Mun VII**

**PERFIL DE JUEGO, Y /O ENTIDAD SEGÚN CORRESPON**

**INFORMACIÓN BÁSICA**

**DELEGACIÓN DE (ESCRIBA EL NOMBRE DE SU VIDEOJUEGO)**

Portafolio de (introduzca su Videojuego) - Comisión Zona Gaming

Para participar de manera efectiva en los debates de la comisión "Zona Gaming", los delegados deben preparar un portafolio completo que les permita representar su videojuego con claridad y contundencia. A continuación, se detallan los elementos esenciales que deben incluirse:

**1.** NOMBRE DEL LA COMISIÓN (VIDEOJUEGO)

Descripción: Indicar el nombre oficial del videojuego.

Importancia: Identificar el juego es fundamental para establecer su presencia y marca durante los debates.

Tomado de: **incluir el enlace**

**2.** FECHA DE CREACIÓN Y LANZAMIENTO

Descripción: Especificar la fecha de creación y de lanzamiento oficial del videojuego.

Importancia: Facilita la contextualización del videojuego dentro de la evolución de la industria y su impacto en diferentes épocas.

Tomado de: **incluir el enlace**

**3. IMAGEN REPRESENTATIVA**

Descripción: Incluir una imagen relevante del videojuego, como la portada oficial o una captura de pantalla icónica.

Importancia: La imagen sirve para que otros delegados y espectadores visualicen el juego de forma rápida, creando una conexión inmediata.

Tomado de: **incluir el enlace**

**4. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Descripción: Ofrecer un breve resumen del juego, incluyendo su género, narrativa principal y mecánicas esenciales.

Importancia: Brinda a los demás participantes una visión general rápida que facilita la comprensión del videojuego y sus particularidades.

Tomado de: **incluir el enlace**

**5. CARACTERÍSTICAS CLAVE**

Descripción: Listar las características más relevantes del juego (ej. multijugador, mundo abierto, personalización, etc.).

Importancia: Resalta los elementos que hacen único al videojuego y lo diferencian de otros en la discusión.

Tomado de: **incluir el enlace**

**6. LOGROS Y RECONOCIMIENTOS**

Descripción: Enumerar premios, reconocimientos o récords obtenidos, tales como "Juego del Año" o cifras destacadas de ventas.

Importancia: Estos logros refuerzan la relevancia del juego en la industria y su impacto en la comunidad.

Tomado de: **incluir el enlace**

**7. BASE DE JUGADORES Y COMUNIDAD**

Descripción: Proporcionar datos sobre el tamaño y la actividad de la comunidad de jugadores, y su relevancia en redes sociales o plataformas de streaming.

Importancia: Evidencia la influencia y la popularidad del videojuego dentro de la comunidad global de jugadores.

Tomado de: **incluir el enlace**

**8. IMPACTO CULTURAL Y SOCIAL**

Descripción: Describir cómo el videojuego ha influido en la cultura popular, ha generado tendencias o ha formado parte de debates sociales.

Importancia: Permite demostrar la trascendencia del juego más allá del entretenimiento, destacando su impacto en la sociedad.

Tomado de: **incluir el enlace**

**9. ELEMENTOS ESTRATÉGICOS Y DESAFÍOS**

Descripción: Detallar los aspectos estratégicos más importantes o los desafíos del juego que sean relevantes para los debates.

Importancia: Proporciona fundamentos para argumentar la superioridad del videojuego en términos de estrategia o dificultad.

Tomado de: **incluir el enlace**

**10. POSIBLES ALIANZAS**

Descripción: Reflexionar sobre otros videojuegos que podrían ser aliados naturales en el debate, basándose en similitudes estratégicas o desafíos compartidos.

Importancia: Facilita la identificación de posibles alianzas durante el debate.

Tomado de: **incluir el enlace**

**11. PUNTOS DÉBILES Y CONTRAMEDIDAS**

Descripción: Identificar posibles críticas al juego y preparar contramedidas para defenderse durante el debate. Importancia: Demuestra una preparación exhaustiva y capacidad para enfrentar objeciones de manera efectiva.

Tomado de: **incluir el enlace**

 **12. Definición de la Comisión**

**NO OLVIDE AGREGAR LAS IMÁGENES, INFOGRAFÍAS, TABLAS, ESTADÍSTICAS, IMÁGENES, FOTOGRAFÍAS QUE REQUIERA PARA MEJORAR EL DOCUMENTO.**

**1. ¿Cuáles son los principales elementos que hacen que un videojuego sea considerado**

**estratégicamente complejo?**

**ROL**

 **2. ¿Existe alguna restricción de edad dependiendo de el país de origen?¿Cómo afecta esto al**

**porcentaje de jugabilidad del jugador?**

**ÓRGANO DEL QUE DEPENDE:**

 **3. ¿Qué características definen el nivel de dificultad de un videojuego y cómo impactan en la**

**experiencia del jugador?**

**ENFOQUE:**

 **4. ¿Qué innovaciones en la industria de los videojuegos han redefinido géneros o establecido**

**nuevas tendencias?**

 **ALCANCE:**

**5. ¿Existe alguna preferencia de videojuegos dependiendo del país de origen?**

**13. BIBLIOGRAFÍA**

Una lista de las fuentes utilizadas para construir el portafolio. Es muy importante llevar registro de los sitios consultados referenciando la fecha de consulta y que sean citados de manera clara en todos los documentos anteriores, EN EL FORMATO DE NORMAS APA PREFERIBLEMENTE.