

**UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS**  
**Ciencia de la Computación**

**CC49 – Computación Gráfica**  
**Profesor: Iván Sipirán**

**Tarea Académica – Motores de videojuegos**

**1.Objetivo**

La tarea académica (TA) tiene por objetivo permitir que los estudiantes analicen información relacionada a los últimos avances en computación gráfica y su aplicación en videojuegos.

Competencia de la carrera o Student outcomes a la que el logro terminal del curso contribuye a alcanzar:

En Ciencia de la Computación, contribuye a alcanzar el ABET Student Outcome (C). Diseña un sistema, componente o proceso e implementa un programa, para alcanzar las necesidades deseadas, considerando las restricciones que se presentan.

**2.Indicaciones**

- El trabajo es personal.
- El trabajo tiene un único hito: entrega un informe de no más de 6 páginas, en formato IEEE.

**3.Enunciado del Trabajo**

El objetivo de este trabajo es analizar las características de un motor de videojuegos. Se debe escoger uno de entre de los siguientes motores:

- CryEngine
- Id Tech 3
- Irrlicht

El informe debe presentar las principales características del motor, los juegos en donde se han usado y detalles de cómo se implementan las principales características del motor.

**4.Instrucciones para la entrega del trabajo**

- El trabajo es personal y se entrega en la clase del día 13 de setiembre del 2018.

### Rúbrica de la Tarea Académica – Computación Gráfica 2018-2

Categoría	1	2	3	PUNTAJE
Presentación de características del motor de videojuegos	Los alumnos pueden explicar, sin mayor inconveniente las características del motor.	Los alumnos explican con inconvenientes las características el motor.	Los alumnos no explican las características del motor.	
<b>(6 puntos)</b>	<b>6 puntos</b>	<b>3 puntos</b>	<b>0 puntos</b>	
Uso del motor de videojuegos	Los alumnos describen detalladamente dónde se ha usado el motor.	Los alumnos describen superficialmente dónde se ha usado el motor.	Los alumnos no describen dónde se ha usado el motor.	
<b>(3 puntos)</b>	<b>3 puntos</b>	<b>1.5 puntos</b>	<b>0 puntos</b>	
Presentación de detalles	Los alumnos presentan detalles de cómo se implementan las principales características del motor.	Los alumnos describen superficialmente los detalles de cómo se implementan las principales características del motor.	Los alumnos no presentan los detalles de cómo se implementan las principales características del motor.	
<b>(5 puntos)</b>	<b>5 puntos</b>	<b>3 puntos</b>	<b>0 puntos</b>	
Sobre el informe	El informe tiene el formato adecuado y está bien escrito.	El informe presenta deficiencias en la presentación.	No presenta informe.	
<b>(6 puntos)</b>	<b>6 puntos</b>	<b>3 puntos</b>	<b>0 puntos</b>	