

Introducción al Desarrollo de Videojuegos

Trabajo Práctico 4 (final)

Objetivo

Crear un juego 3D en Unity integrador de la materia que incluya un *pitch document* con presentación oral al resto de la clase.

Requerimientos

El juego deberá poseer menú principal, menú *ingame* y objetivo/s. Se debe poder ganar (condición de victoria) y perder.

Como excepción al hecho que el juego pueda ser ganado, se permitirán juegos con niveles infinitos o *gameplay* infinito siempre que posean progresión de dificultad.

El *pitch document* debe presentarse en formato PPT / Keynote (*slides*) y deberá ser presentado ante los profesores y el resto de la clase, siendo el objeto “vender” la idea del juego desarrollado y luego hacer una demostración del prototipo o juego terminado.

Modalidad

El proyecto se desarrollará en equipos de 2/3 personas. Cada equipo deberá tener un nombre.

Es posible extender o modificar ligeramente las reglas impuestas siempre y cuando sea consensuado con la cátedra.

Parámetros de evaluación

Del TP se evaluarán los siguientes ítems:

1. Diseño: Se evalúa el código fuente y la estructura del proyecto Unity. El proyecto debe implementar buenas prácticas tanto en lo que tiene que ver con la codificación como en el uso de la librería de clases de Unity y la herramienta en general.
2. Producto: Se evalúa el juego en ejecución. Debe cumplir los requisitos de ser un juego (implementar al menos una regla de jugabilidad que permita ganar / perder). Se evalúan aspectos de usabilidad del juego en lo que tiene que ver con movimientos de personajes jugador, elementos de interfaz no disonantes, menús (principal, in-game). Se evaluará además la factibilidad de realizar el producto en función del pitch document y que potencial comercial posee el mismo.

NOTA: No se evalúa la calidad gráfica del juego pero sí la estética general del mismo.

Ej: Es posible realizar un juego con aspecto retro, imitando un juego de una consola o computadora antigua, pero la estética debe ser homogénea en todo el juego.

Entrega

La entrega se deberá realizar creando un tag en el repositorio de la cátedra y enviando un mensaje informando de la entrega a la comunidad Google de la materia.

Esquema de carpetas del repositorio:

tp4

tag

 master

 src (Proyecto Unity)

 deploy

Dentro de **deploy** en su versión taguada deberán estar los archivos del juego compilado en formato **Web Player** de modo que pueda ser ejecutado en un browser sin necesidad de abrir el proyecto con el editor de Unity.

Se debe incluir además el pitch document utilizado para dar la presentación.

Entregas – Fechas

La entrega consiste en dos partes:

1. **Entrega parcial:** presentación ante el docente de la evolución del trabajo el día martes 18 de noviembre con motivo de realizar recomendaciones o encaminar al grupo en la dirección correcta del objetivo del trabajo.
2. **Entrega final:** fechas de final publicadas en SGA.