

Futuro Imperfecto

Grado en Ingeniería Multimedia



Trabajo Fin de Grado

Autor:

David Segarra Rodríguez

Tutor/es:

Miguel Ángel Lozano

Enero 2014



Contenido

[1. Justificación y Objetivos 3](#_Toc494294595)

[2. Agradecimientos 4](#_Toc494294596)

[3. Dedicatoria 5](#_Toc494294597)

[4. Citas 6](#_Toc494294598)

[5. Índices 7](#_Toc494294599)

[6. Cuerpo del documento 7](#_Toc494294600)

[6.1 Introducción 7](#_Toc494294601)

[6.2 Estado del arte 7](#_Toc494294602)

[6.3 Estudio de mercado 7](#_Toc494294603)

[6.4 Objetivos 7](#_Toc494294604)

[6.5 Diseño e implementación 7](#_Toc494294605)

[7. Conclusiones 7](#_Toc494294606)

[8. Bibliografía y referencias 7](#_Toc494294607)

[9. Anexos 7](#_Toc494294608)

# Justificación y Objetivos

El por qué hacer un videojuego como trabajo de fin de grado es un motivo simple, me gustan los juegos. Decidí que era la mejor opción ya que, me daba libertad a la hora de enfocar este proyecto y decidir cómo iba a ser el producto final. Por otra parte, también pondría a prueba mi capacidad de tomar decisiones para añadir, modificar o eliminar características de dicho proyecto, así como, poner a prueba todo lo aprendido en el grado. En cuanto al uso del motor gráfico de Unreal Engine fue porque vi que es una herramienta potente que te permite diseñar y crear juegos mucho más completos que en otros motores y tener un resultado vistoso.

Los objetivos que me quiero lograr son:

* Crear un producto final completo y robusto
* Que el producto final sea disfrutable como divertido para el jugador
* Mejorar todo lo aprendido durante el grado

# Agradecimientos

# Dedicatoria

# Citas

«Si algo puede salir mal, probablemente saldrá mal»

Edward A. Murphy Jr.

# Índices

# Cuerpo del documento

## Introducción

## Estado del arte

## Estudio de mercado

## Objetivos

## Diseño e implementación

# Conclusiones

# Bibliografía y referencias

# Anexos