



**Universidad Tecnológica de Panamá**  
**Facultad de Ingeniería en Sistemas Computacionales**  
**Materia de Programación**



**Proyecto Final**

Instructor: Alexis Espinosa

Integrantes: Acevedo, Nathalie 8-947-878

Díaz, Daniel 8-928-1643

García, Diana 8-936-1178

Valentín, Virgilio 8-945-1961

---

**Instrucciones:** Lea todo el documento antes de empezar. En un grupo no mayor a 5 persona. **100 puntos.**

**- Creación de un videojuego -**

Equipos de: 2 a 5 personas por equipo.

Tecnologías:

- Motor de juegos: Unity 5.
- Apartado gráfico: Blender, Wings3D, Piskel, FI Studio, Otros.

Se solicita lo siguiente para el proyecto final:

**1. Documento escrito (deberá ser un Game Design Document):**

- El formato de cada equipo puede cambiar debido a que cada juego tiene una temática distinta, algunos pueden tener personajes desarrollados. Otros en cambio lo que tienen son situaciones que explicar.
- **Game Design Document (GDD) del videojuego a exponer**
  - o Concepto.
  - o Descripción del juego.
  - o Características.
  - o Estructura del juego y mecánicas.
  - o Estilo visual.
  - o Modelo de monetización (Puntos de ventas, social gaming, formas de monetizar).
  - o Puntos fuertes (UNQ's).
  - o 3 o 4 puntos de ventas diferenciales (USP's).
  - o Riesgos.
  - o Audiencia.
  - o Escalabilidad (¿es posible hacer escalar el juego?).
- **Gameplay**
  - o Mecánicas.

- Habilidades.
- Modos de juego.
- Temática del juego.
- Acciones y controles.
- **Menu**
  - Diagrama de menú.
  - Menú principal.
  - Opciones.
  - Extras.
  - Selección de partidas.
  - Juego.
  - Pausa.

## 2. Prueba de concepto (Prototipo más o menos decente):

- El juego deberá estar hecho en unity 3D.
- Por lo menos el 40% de los assets utilizados para el videojuego deben ser hechos por el equipo con al menos 2 capturas de pantalla para evidenciar la autenticidad de cada asset. En caso contrario se descontarán los puntos correspondientes del apartado de **assets propios**.
- El resto de los assets pueden ser descargados siempre y cuando sean assets de licencia libre.
- Los assets pueden ser hechos en distintos programas dependiendo de que busquen lograr a nivel técnico o artístico. Ustedes son libres de elegir con que herramientas trabajar.
- El juego deberá tener por lo menos un menú principal en donde esté lo más importante que uno como jugador deba visualizar al usar dicho menú.
- El juego debe cumplir por lo menos 3 de las siguientes características:
  - Por lo menos una batalla con un jefe (boss fight).
  - Por lo menos una ventaja para el jugador (power ups) en el juego (puede depender del tipo de juego desarrollado y tomando las mecánicas del juego)
  - Uso de música de fondo y efectos de sonido en el juego.
  - Uso de técnicas de user interface(UI) básico para mejorar la experiencia de juego.
  - Aplicación de IA básica en al menos 1 NPC (Non playable character) amigo o enemigo (que acciones hagan, queda en ustedes como equipo determinar que deberán hacer esos npcs).
  - Añadir al menos 2 animaciones que no sean utilizadas para el jugador principal.
  - Menú de pausa (este puede tener más opciones si lo ven viable).

## Evidencia de assets en Blender













