

INDICACIONES GENERALES

Cada grupo desarrollará un producto multimedia interactivo (videojuego/simulador) en OpenGL. El producto debe cumplir con las siguientes características:

- El grupo debe tener un nombre de empresa, misión, visión.
- El producto puede utilizar una temática existente en el mercado o diseñar un nuevo proyecto.
- El producto debe contener TODOS los conceptos revisados en clase: Textures, 3D Visualization, Colors, Materials, Light Maps, Point Lights, Flash Lights, e incluir al menos el uso de 5 modelos importados (Model Loading). Los modelos pueden ser importados de: <https://sketchfab.com/>



FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
COMPUTACIÓN GRÁFICA
SEGUNDO BIMESTRE - EXAMEN BIMESTRAL 2

ENTREGA:

- El proyecto debe ser desarrollado en github 2025A_PARALELO_GRX (*por ejemplo: 2025A_GR1SW_GR2*), ser privado y contar con la participación de todos los integrantes. El repositorio debe incluir todos los elementos para replicar la aplicación (textures, models, code, shaders).
- Las exposiciones se realizarán la semana del 21 de julio de 2025.
- El enlace de github deber subirse de forma **obligatoria** al Aula Virtual hasta un día antes del inicio de las presentaciones de los grupos (20 de julio) e incluir al usuario: *leonardovaldivieso* con el rol de *Admin*.

CALIFICACIÓN:

El Examen será evaluado tomando en consideración los siguientes aspectos:

- Presentación del producto.
- **Demostración en vivo de la aplicación**
- Respuesta a las inquietudes de los clientes.
- Participación en clase. Se requiere la asistencia a todas las exposiciones. La falta injustificada a las sesiones de sus compañeros será penalizada con el 50% de la nota del examen.

NOTA:

- Se considera que todos los integrantes del grupo participan de forma equitativa. En caso de existir algún inconveniente en el desarrollo del trabajo, el mismo debe notificarse a la **brevedad posible** (angel.valdivieso@epn.edu.ec).