* 5-15 diapositivas
* 1ª diapo:
  + Carátula con los miembros del equipo (artistas y programadores)
  + Título del proyecto
  + Mockup/imagen del prototipo que represente un frame final del juego (collage de imágenes de otros juegos o las hacemos nosotros). Que se pueda ver:
    - Cámara: 1ª o 3ª y el enfoque
    - Dimensiones del escenario
    - Elementos/marcadores de la UI relevantes

*Se puede hacer con el 3ds con cajas y luego pasarlo al Photoshop*

* 2ª diapo: estructura de la gameplay, cómo se gana y cómo se pierde
* 3ª diapo y sucesivas: explicar más detalles de las mecánicas
  + 1 diapo para el control (teclado, gamepad, ratón)
  + 1 diapo para estructura de la UI
  + 1 diapo para el lore
  + 1 diapo referencias con imágenes de frames y explicar por qué ese juego (iluminación, mecánicas o qué)

Para el último día antes de clase con Dani

Unos 5 min

Google Slides

* Subir hacia arriba? O horizontal
* Castillo, tren, gigante, dragon
* Acompañante (personaje/espitiru)