



UNIVERSIDAD
SANTO TOMAS
— SEDE PRINCIPAL —

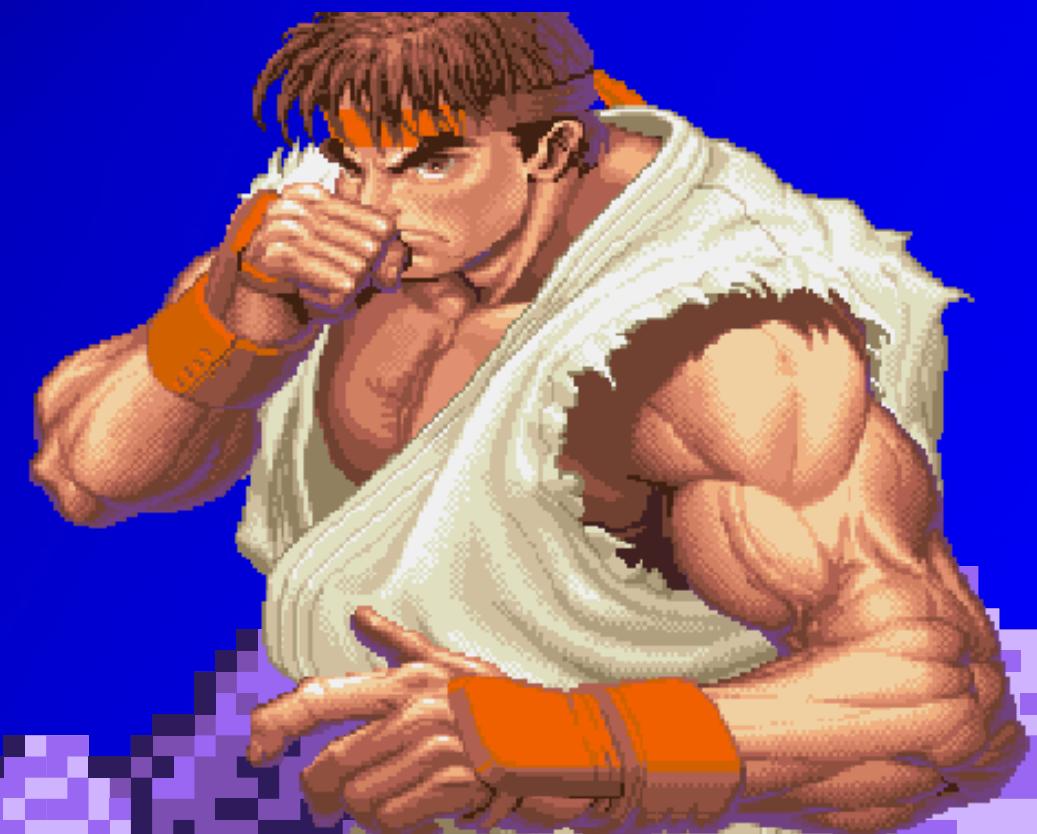


INGENIERIA DE TELECOMUNICACIONES

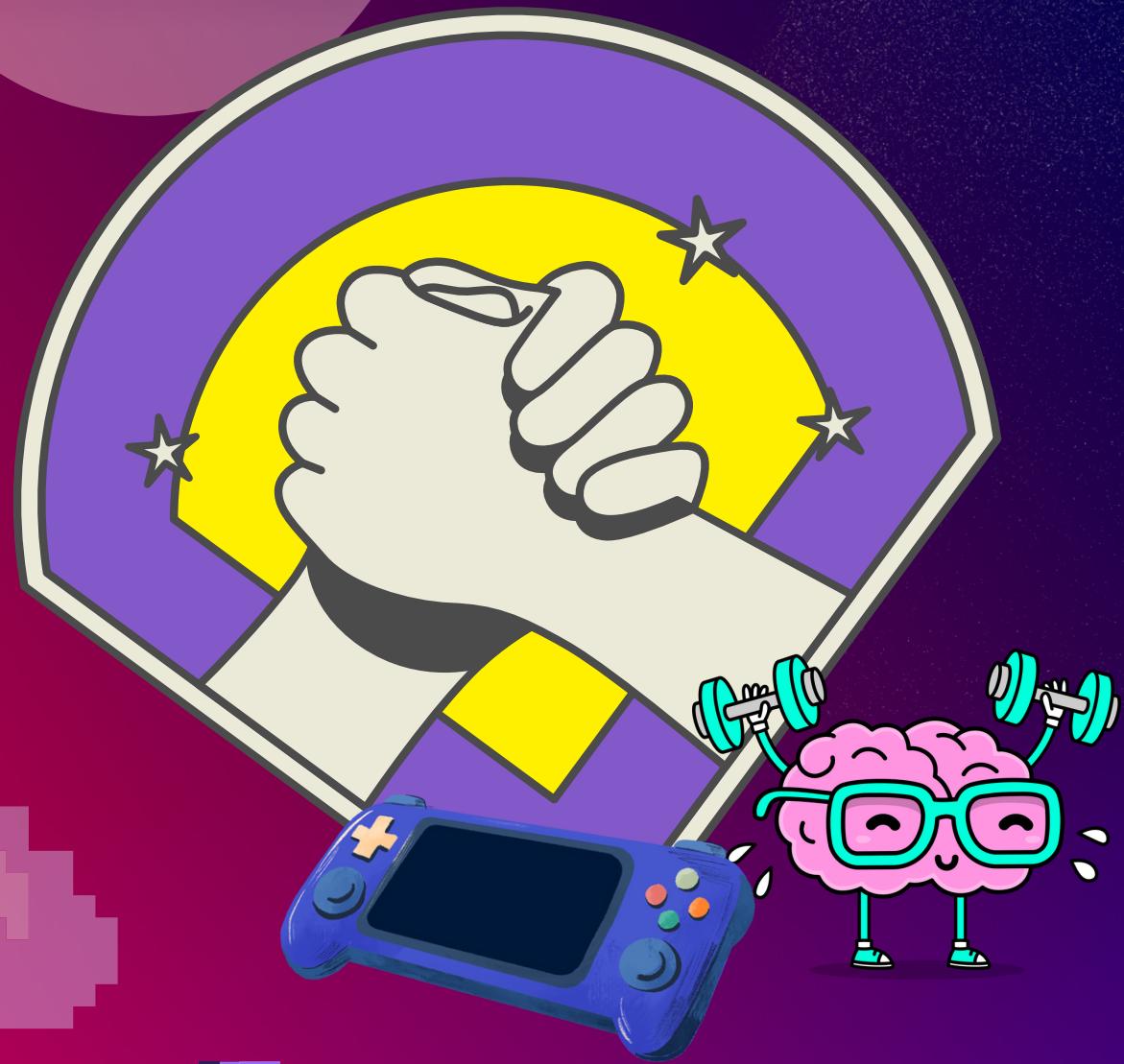
USTA -X FIGTHERS

Julian Ardila - Dylan Tamallo

START



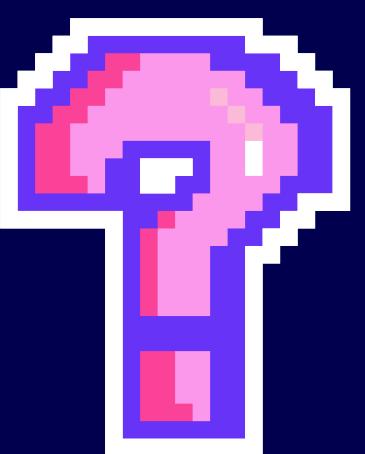
PROBLEMA A RESOLVER!



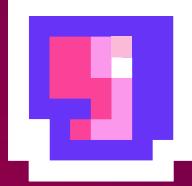
Fomentar el desarrollo de videojuegos y el aprendizaje de programación entre las personas, a través de la creación de recursos educativos y eventos que promuevan la creatividad y la colaboración.



CASOS DE ESTUDIO



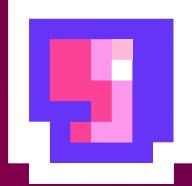
GENSHIN IMPACT



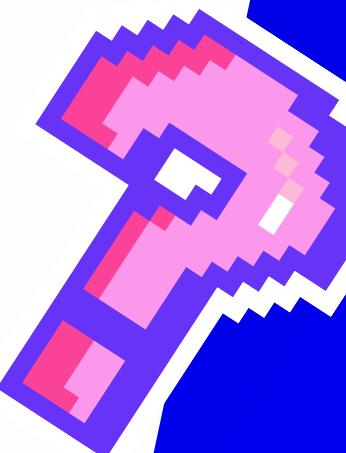
Genshin Impact es un juego de rol de acción gratuito con un mundo abierto impresionante y gráficos de alta calidad. Utiliza el motor gráfico Unity, con una versión personalizada creada por Hoyoverse, que permite la creación de un mundo detallado y animaciones fluidas y realistas de los personajes gracias al uso de shaders personalizados y texturas de alta calidad. Los gráficos del juego han sido muy elogiados por los jugadores y críticos.



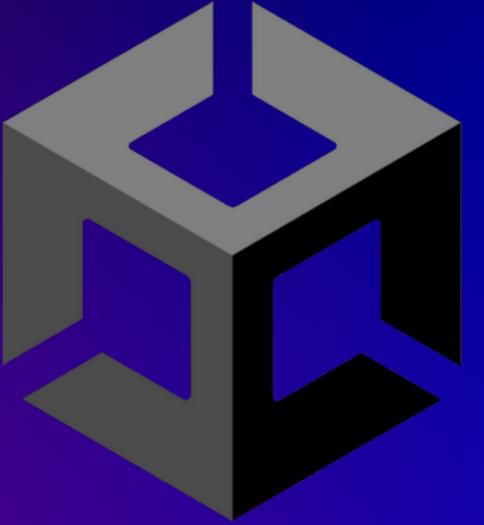
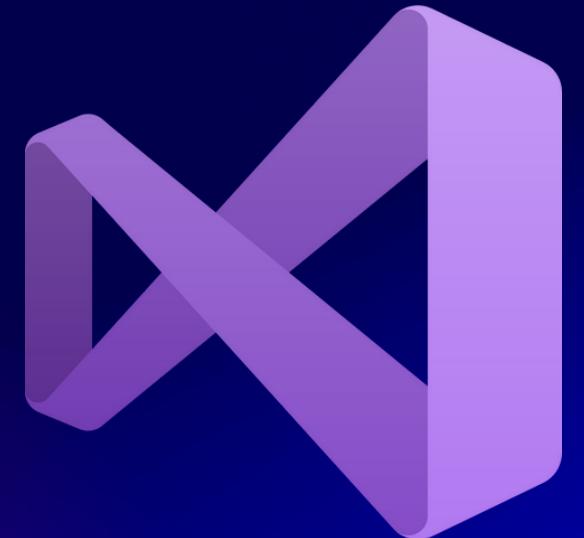
POKEMON GO



Pokemon Go es un juego móvil de realidad aumentada donde los jugadores pueden explorar el mundo real para capturar diferentes tipos de Pokémon. El juego fue desarrollado por Niantic en colaboración con The Pokémon Company y fue lanzado en 2016 con gran éxito. Para lograr la experiencia de realidad aumentada, el motor gráfico utilizado fue Unity, lo que permitió a los desarrolladores integrar información del mundo real y crear modelos 3D detallados de los Pokémon en el entorno real, dándoles una sensación de vivacidad.



SOFTWARE



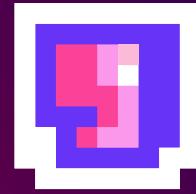
Unity

OBJETIVO GENERAL

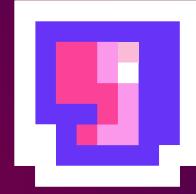
Desarrollar un video juego 2D de lucha donde se le ofrezca una experiencia de juego atractiva y emocionante para los jugadores, utilizando la tecnología de Unity para desarrollar personajes y entornos detallados.



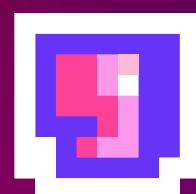
OBJETIVOS ESPECIFICOS



Diseñar multiples personajes en 2D con sus respectivas animaciones utilizando paint tool sai 2 y photoshop para sus respectivos frames.



Desarrollar una estructura de combate equilibrada y asignacion de controles para los respectivos movimientos con la ayuda de softwares de programacion.



Crear una historia atractiva que pueda dar sentido y un tronfondo al juego y sus personajes para que cada persona que juegue tenga una experiencia mas inmersiva y emocionante, donde tambien pueda identificarse con algun personaje del juego.

ESQUEMA GENERAL

HERRAMIENTAS

La herramienta para la interfaz grafica (Unity) permite crear, importar y manipular elementos como las escenas, personajes y objetos, para el diseño de los personajes se utilizo la herramienta de Paint tool sai.

OBJETIVO

Desarrollar un video juego 2D de lucha donde se le ofrezca a las personas una experiencia de juego atractiva y emocionante para los jugadores, utilizando la tecnología de Unity para desarrollar personajes y entornos detallados.

COMO HACER UN VIDEOJUEGO

PLANEACIÓN

- Definir el estilo de arte, la temática, la historia y los personajes principales del juego.
- Una vez aprobados los diseños, crear todos los gráficos, música y demás activos digitales que se usarán en el juego.
- Probar el juego en cada etapa de desarrollo para detectar errores y bugs. Luego hacer pruebas con usuarios beta para refinar la experiencia.

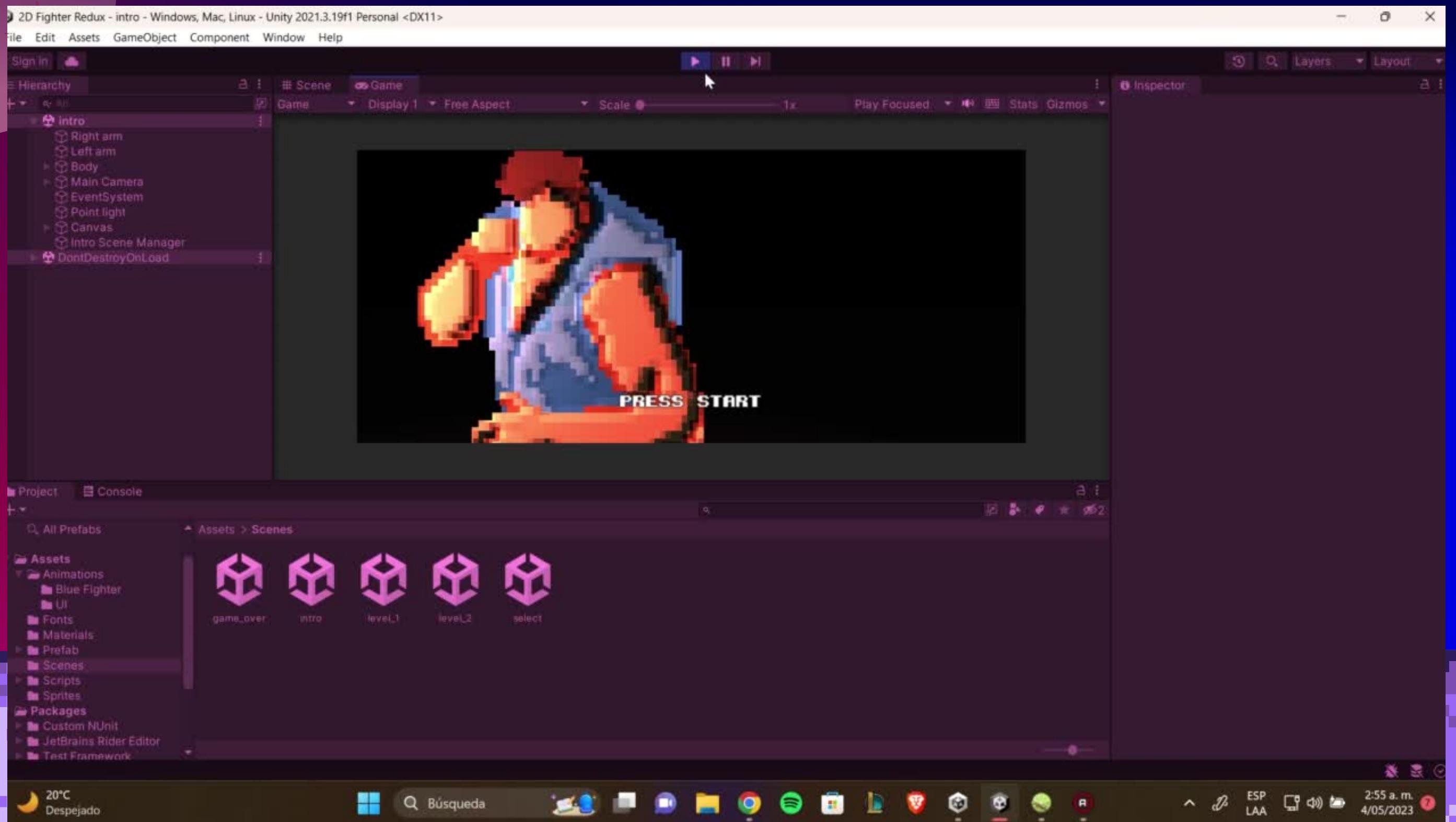
RESULTADOS

- Una jugabilidad intuitiva, fácil de aprender pero con suficiente profundidad para mantener a los jugadores interesados.
- Un diseño gráfico limpio y agradable que sea fácil de entender para los usuarios. Esto incluye personajes, interfaz, fondos, etc.

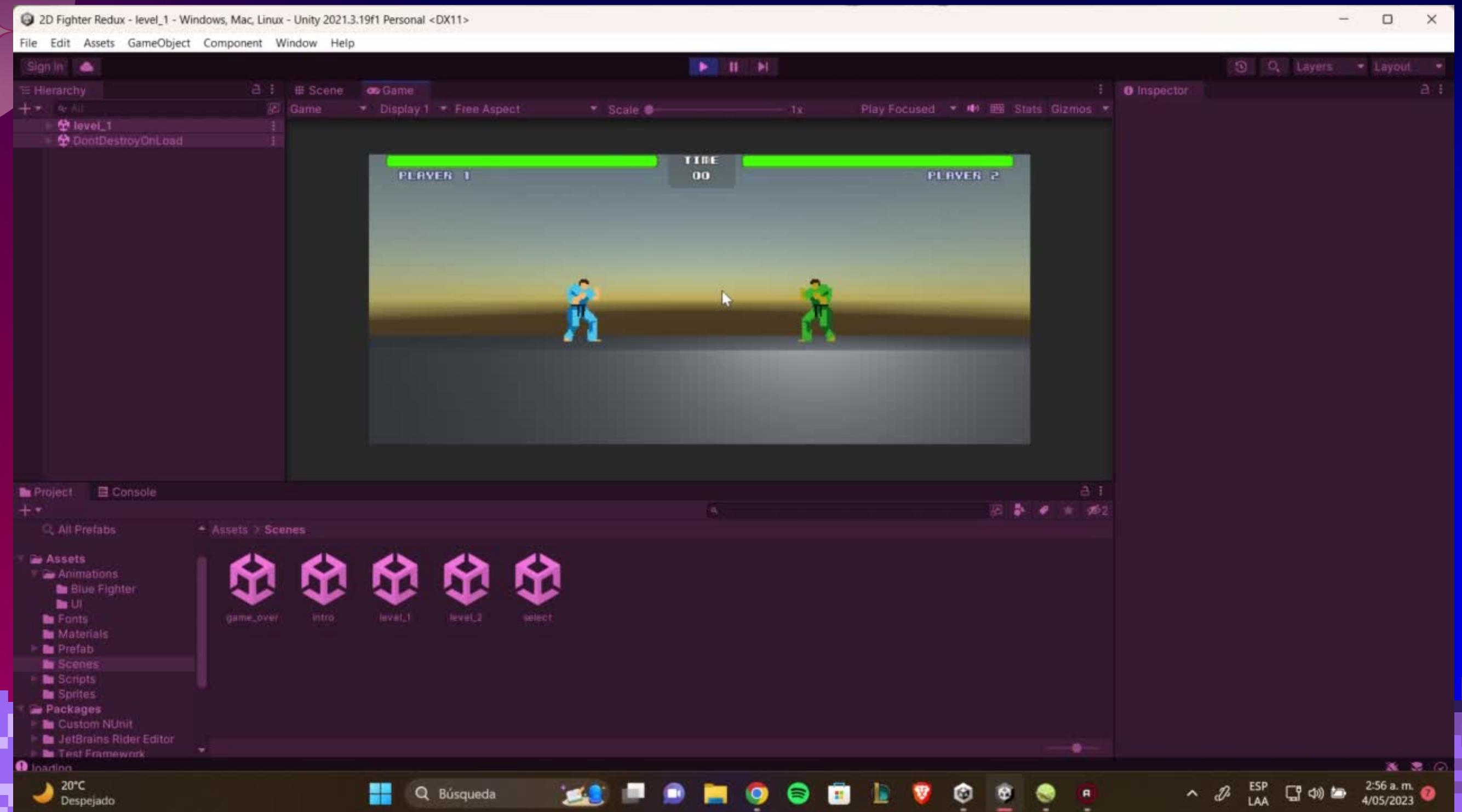
USTA X-FIGTHERS



USTA X-FIGHTERS



USTA X-FIGHTERS





¡¡GRACIAS!!