

Game Design 1 - Práctica puntuable 2

Objetivo general

- Crear 2 prototipos físicos jugables

Contenido de la propuesta

Cada prototipo debe tener

- Un pitch de máximo 5 minutos de explicación
- Un reglamento + wireframe de no más de 3 páginas
- Doble formato: (Es obligatorio entregarlo EN LOS DOS FORMATOS)
 - Físico: Todos los componentes físicos para jugar al juego
 - Print & Play: Todos los componentes digitalizados

Normas de presentación

- El documento debe ser claro y conciso, evitando sobrecargar el documento con detalles que no aporten nada concreto a la propuesta pero incluyendo toda la información necesaria para entender la creación con todos los detalles.
- Físico: Una caja con todos los componentes físicos y el reglamento en su interior. NO más grande que una caja de zapatos.
- Print & Play: Todos los componentes digitalizados en pdf y psd. Todos los archivos deben titularse GD1-P2-BCN/TRS-, añadiendo el nombre del alumno. Por ejemplo: GD1-P2-BCN-JOAN PONS
- Delivering: 26/11 to 30/11

Criterios de clasificación

- Seguir las normas de presentación establecidas anteriormente.

Valoración:

- Formato 30%. El documento está bien redactado, tiene un tono profesional, una gramática correcta y una buena estructura de presentación.
- Jugabilidad 30%. La propuesta está bien proyectada, fabricada y presentada.
- Conclusiones 40%. La propuesta planteada se ajusta al planteamiento inicial y tanto su adaptación como su resolución encajan correctamente con los requisitos exigidos de manera clara e inteligible.