

CARRERA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (INF761)
TRABAJO FINAL

Creación de un Videojuego RPG Completo

1. Descripción General

El proyecto final consiste en el **desarrollo de un videojuego RPG (Role-Playing Game)** utilizando **Unity** como motor de juego. El objetivo es demostrar la integración de todos los contenidos trabajados en la materia, incluyendo diseño de niveles, programación de mecánicas, animación, navegación, UI y gestión de assets.

El videojuego deberá presentar una experiencia jugable coherente, con un mundo navegable, interacción con NPCs, combate o misiones, una narrativa básica y una interfaz funcional.

2. Objetivo del Proyecto

Aplicar de manera integral los conocimientos adquiridos a lo largo del curso para **diseñar, desarrollar y presentar un videojuego RPG funcional**, empleando buenas prácticas de programación, diseño, fluidez en la jugabilidad y cohesión artística.

3. Requisitos Mínimos del Videojuego

A. Mundo y Escenario

- Al menos **dos mapas o zonas jugables** (pueblo, bosque, mazmorra, etc.).
- Uso de **Tilemaps** (Terreno, Obstáculos, Decoración).
- Implementación de navegación con **NavMesh** (opcional según estilo RPG).

B. Personaje Principal

- Movimiento fluido en 8 direcciones o estilo Zelda/SNES.
- Animaciones de caminar, idle y acción (según el estilo del juego).
- Sistema básico de estadísticas (vida, ataque, defensa, etc.).

C. NPCs y Enemigos

- Al menos **dos tipos de NPCs**:

- NPC conversacional (diálogos).
- NPC comerciante o que otorgue misión.
- Al menos **dos tipos de enemigos** con comportamiento:
 - Patrulla.
 - Persecución.
 - Ataque.

D. Sistema de Combate o Misiones

Escoger una de las dos opciones principales:

1. **Sistema de combate:**

- Ataques básicos, recibir daño, muerte del enemigo.

2. **Sistema de misiones:**

- Misión principal + misión secundaria.
- Recompensa al completarlas.

(Puede incluir ambos si el estudiante lo desea).

E. Interfaz de Usuario (UI)

- Menú principal con opciones **Jugar / Instrucciones / Salir**.
- HUD con al menos barra de vida o indicador de misión.
- Ventana de inventario o pantalla de estado.
- Ventana de diálogos estilizada.

F. Audio

- Música ambiental acorde al escenario.
- Efectos básicos (pasos, ataque, daño, recolección).

G. Optimización y Organización

- Proyecto organizado en carpetas (Scripts, Prefabs, Sprites, Scenes, etc.).
- Prefabricación de objetos reutilizables.
- Código limpio y comentado.

4. Entregables

1. **Video de presentación** (3–5 minutos) mostrando Gameplay.

5. Modalidad de Trabajo

- **Individual o en parejas** (máximo 2 estudiantes).

7. Fecha de Entrega

La presentación del proyecto final se realizará el martes 2 de diciembre de 2025.