

Propuesta de proyecto personal para la realización del Módulo de Proyecto – 2º DAM – curso 24/25

Tipos de proyectos que se pueden realizar:

- a) **Proyecto documental:** Se dirigirá al análisis y comentario crítico de trabajos científicos publicados recientemente sobre un tema específico de actualidad relacionado con el ciclo formativo, o sobre la evolución tecnológica experimentada en el campo relacionado con el título.
- b) **Proyecto de innovación, investigación experimental o desarrollo:** Consistirá en la realización de un proyecto de innovación o de investigación experimental, de producción de un objeto tecnológico, de desarrollo aplicado o de diseño de un procedimiento relacionado con la calidad, la prevención laboral o la protección del medio ambiente.
- c) **Proyecto de gestión:** Estará encaminado a la realización de estudios de viabilidad y mercadotecnia o la elaboración de un proyecto empresarial

Una vez estudiada la propuesta por el profesorado que imparte docencia en el curso correspondiente, el tutor indicará si es aceptado o no; o si debe modificarse algún apartado.

Nombre y apellidos del alumno	Hugo del Rey Holgueras
Título del proyecto	Creación de juegos con Godot 4.4
Descripción: incluir una descripción, lo más detallada posible, del proyecto que se propone	
Creación de un clon de <u>Flappy Bird</u> usando el motor Godot en su versión 4.4, se guardarán las puntuaciones de los jugadores en una base de datos para poder hacer una tabla de puntuaciones usando una API, también se estudiarán los procesos necesarios para crear juegos desde su fase de diseño inicial hasta la exportación final a múltiples plataformas.	

Contenidos curriculares: indicar los principales contenidos del proyecto propuesto, relacionándolos con los contenidos de los módulos del Ciclo Formativo de Grado Superior cursado
<ul style="list-style-type: none">– Diseño de interfaces: Crear una interfaz intuitiva y fácil de usar– PMDM: Exportar el juego a dispositivos móviles– Acceso a Datos: Guardar información de la partida en una base de datos– SGE: Conectarse a la base de datos con una API– PSP: Usar hilos para las pantallas de carga y las llamadas a la API – Aplicar los conocimientos generales de programación a un lenguaje nuevo
Objetivos: indicar los objetivos que se pretenden conseguir con la realización del proyecto
<ol style="list-style-type: none">1. Aprender a usar el motor de videojuegos Godot y su lenguaje propio GDScript2. Aprender a organizar una aplicación compleja de principio a fin
Recursos necesarios: enumerar los recursos necesarios para la correcta realización del proyecto
Para desarrollar el proyecto serán necesarios Godot4.4 para programar el juego, Aseprite y Gimp para la creación de gráficos pixel art y manipulación de imágenes y Audacity para realizar ajustes pequeños a efectos de sonido.
Resultados esperados: indicar los resultados que se espera conseguir
Obtener un videojuego funcional y entender el funcionamiento de Godot4.4