

# **DYMEENSION**

(15-4-2024 - 20-5-2024)

## **PLANIFICACIÓN PROYECTO FINAL**

Lenguajes de Marcas

Mario Galán

Jorge López

Jesús Sánchez

Alejandro Tordable

# Índice

• Desarrollo de la idea del proyecto .....	<b>1</b>
• Objetivos .....	<b>2</b>
• Planificación semanal .....	<b>2</b>
• Tecnologías utilizadas .....	<b>3</b>

## Desarrollo de la idea del proyecto:

El proyecto consiste en una página web interactiva que cuenta la historia de un viajero que se despierta en una dimensión desconocida y debe explorar distintas islas para encontrar el camino de vuelta a casa.

Cada una de estas islas está ambientada en una temática diferente:

- Medieval
- Asiática / oriental
- Cyberpunk (Futurista)
- Salvaje oeste
- Mitología (Romana / griega)
- Espacial
- ...

Al visitar cada una de ellas, se le asignará una misión que llevará a cabo descubriendo secretos en la isla o completando algún minijuego.

En cuanto al aspecto técnico del proyecto, crearemos una página HTML para el inicio, los logros, progreso del juego, los créditos, y para cada una de las islas.

En la página de inicio se incluirá la historia general del juego (explicada arriba), así como un mapa con todas las islas. Este mapa, al igual que muchos otros elementos de la web, será 3D, y permitirá acceder a todos los niveles y sus webs.

En estas páginas se explicará brevemente el contexto de la isla en cuestión, se expondrán algunas de sus estadísticas, y añadiremos imágenes, ilustraciones y vídeos de dicho nivel.

Además, a través de una imagen, botón de estas páginas, cargaremos el modelo 3D de la isla con la que el jugador deberá interactuar para completar la misión y, por lo tanto, el nivel.

## Objetivos:

- Desarrollar desde 0 una página web divertida, inmersiva e interactiva.
- Conseguir que el progreso se guarde entre diferentes sesiones de juego.
- Aprender a utilizar herramientas de creación 3D, un recurso cada vez más utilizado en el desarrollo web moderno.
- Explorar distintas técnicas de optimización e integración de distintas tecnologías en la web.
- Asegurar una experiencia agradable al usuario por medio de una buena accesibilidad y una adaptación de al web a todos los tamaños y resoluciones de pantalla ('Responsive design').

## Planificación semanal: (5 horas semanales)

### 1ª SEMANA: 15-19

- Diseñar la interfaz de las páginas web y el estilo del proyecto (Tipografías/colores)
- Crear el hosting web donde subiremos la web de manera sistemática.
- Comenzar a crear la estructura HTML de las distintas páginas.

### 2ª SEMANA: 22-26

- Desarrollar el CSS de las páginas web.
- Escribir las historias y pensar las misiones / minijuegos de cada isla.

### 3ª SEMANA: 29-3

- Comenzar con la creación de los recursos y mapas en 3D, así como sus correspondientes 'assets' que se utilizarán en la web.

### 4ª SEMANA: 6-10

- Terminar con el 3D de todas las islas.

### 5ª SEMANA: 13-17

- Añadir pequeños detalles, implementar retoques y mejorar la optimización, la accesibilidad y los tiempos de carga de las páginas.

## **Tecnologías utilizadas:**

### **LENGUAJES:**

- **HTML, CSS**
- **JAVASCRIPT**
- **REACT**

### **HERRAMIENTAS:**

- **SPLINE**
- **VERCEL**
- **VSCODE**
- **GITHUB**
- **CHATGPT**
- **PAINT.NET**