



Proyecto Personal

GPC IARFID



R. Vivó

Proyecto Personal

GPC IARFID

Este documento describe los objetivos a cumplir con el proyecto personal que debe desarrollarse a lo largo de la asignatura y que servirá como punto de evaluación.

Objetivos a cumplir

El objetivo general del proyecto personal es demostrar la capacidad para construir una web con contenido 3D. Para ello se usarán las tecnologías HTML5, WebGL y Three.js introducidas en la asignatura, así como los conceptos fundamentales de informática gráfica estudiados.

Se proponen algunos temas sobre los que desarrollar el proyecto:

- Proyecto de videojuego interactivo: Construcción de un pequeño videojuego interactivo incrustado en página web
- Proyecto de presentación de producto: Construcción de una web de presentación de productos para un determinado sector comercial o profesional
- Proyecto de página personal: Construcción de una página de perfil personal presente en toda red social o profesional

No obstante, cualquier iniciativa diferente de las anteriores es bienvenida. Informe al profesor de ella tan pronto como sea posible. En cualquier caso, los requisitos mínimos que se imponen al proyecto, además de los ya comentados, son:

- Proyecto original e individual
- Existencia de animación
- Existencia de iluminación y materiales (texturas)
- Interactividad

Evaluación y entrega

El peso del proyecto en el total de la asignatura es del 50%, donde un 30% es según criterio del profesor y un 20% según criterio del aula por coevaluación.

Al espacio compartido de *PoliformaT* deben subirse:

- La URL pública del proyecto. La aplicación WebGL arrancará desde esa URL.
- La URL pública de un vídeo de presentación del proyecto. El vídeo debe ser corto (5 min. máximo) y demostrar el uso de la aplicación.

Las URLs se subirán mediante la acción *añadir-Nuevas URL* antes de la sesión de evaluación. El vídeo de presentación será breve, destacando el objetivo perseguido con el proyecto, sus principales características y la forma de uso. No hace falta hacer documentos memoria ni presentaciones tipo 'powerpoint'.

Los criterios de evaluación del trabajo serán:

- *Esfuerzo*: complejidad del grafo de escena, formas y texturas diferentes, medios empleados, complejidad de la animación, acciones contempladas
- *Calidad*: aspecto general de la aplicación, selección adecuada de formas y colores, legibilidad del código, usabilidad, robustez
- *Aplicabilidad*: problema real, utilidad, aplicación empresarial, posible producto
- *Originalidad*: novedad, atractivo