

INFORME DE EVALUACIÓN – TRABAJO FINAL DE GRADO



DATOS DEL TRABAJO	
NOMBRE Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE	Marc Parra Rodriguez
CÓDIGO -NOMBRE DEL ÁREA DE TFG	TFG – Videojuegos
NOMBRE DEL PROGRAMA	Grado Multimedia
TÍTULO DEL TRABAJO	Homand
PALABRAS CLAVE (máx. 3)	Videojuegos, Plataformas
FECHA	1/04/2021

DATOS DE LA ASIGNATURA	
NOMBRE Y APELLIDOS DIRECTOR/A (CONSULTOR/A)	Albert Sanchez Amo
NOMBRE Y APELLIDOS PROFESOR/A RESPONSABLE ÁREA	Joan Arnedo Moreno
NOMBRE Y APELLIDOS PROFESOR/A EXTERN/A	

RESUMEN DE CALIFICACIONES [¿Cómo se evalúa?]			
PEC1 - [Informe]	PEC2 - [Informe]	PEC3 - [Informe]	FINAL - [Informe]
A	A	A	0,0 -

CALIFICACIÓN**A****PEC1**

		C-	C+	B	A
		No llega al mínimo	Mínimo exigible	Deseeable	Excelencia
ENTREGA	INDICADOR – [Criterios para valorar cada indicador]				
PEC1 - PLAN DE TRABAJO	Definir unos objetivos adecuados, claros y concretos y establecer una planificación (temporal y de recursos) apropiada del trabajo a hacer.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

Presentación del GDD de forma correcta con todos los puntos que se han pedido en la PEC. Si que nos falta algo más de detalle en algunos aspectos pero es algo que podemos seguir trabajando en las siguientes PECs para poder documentarlo en la memoria final.

Entre los diferentes detalles que he podido ver quiero destacar los siguientes:

- Descripción correcta, muy acertado explicar la mecánica principal dentro de la descripción general del juego. Se tiene muy clara cual va a ser la jugabilidad del juego desde el inicio por encima de otros elementos.
- Se incluyen elementos de progresión dentro del propio juego.
- Bastante detallada la interacción del jugador relacionándola con cada una de las mecánicas.
- Falta detallar los controles.
- La planificación de objetivos es correcta, en caso de quedarnos sin tiempo podremos quitar algunas de estas tareas si fuese necesario ya que están bien estructuradas.
- El roadmap es correcto en principio aunque el tiempo de desarrollo de la IA suele ser sensiblemente más alto que el resto de tareas. Tienes 20 horas y probablemente sean más. También estaría bien desglosarlo un poco más en función de las subtareas.

En términos generales se ha hecho un buen planteamiento inicial para sentar las bases del juego.

Ánimos y a continuar, buen trabajo!

La evaluación del Trabajo Final se basa en un conjunto de indicadores que se evalúan en diferentes momentos del Trabajo (los hitos parciales de la evaluación continuada y la entrega final). En el documento ***Criterios_Evaluación_TFG*** encontraréis el detalle de estos indicadores. Consultarlo os ayudará a comprender mejor el resultado de la evaluación así como también a saber qué se considera un logro adecuado de cada uno de ellos.

CALIFICACIÓN**A****PEC2**

		C-	C+	B	A
		No llega al mínimo	Mínimo exigible	Desearable	Excelencia
ENTREGA	INDICADOR				
PEC2	Realizar un seguimiento periódico de la planificación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Identificar los aspectos más relevantes del problema a resolver y la solución deseada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Escoger y utilizar las herramientas TIC adecuadas en el desarrollo del trabajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Desarrollar la solución elegida siguiendo los criterios, normativas y buenas prácticas propias del área.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Presentar los resultados parciales de forma clara, estructurada y correcta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

En términos generales la entrega cumple con lo que se pedía exceptuando un par de detalles

Una de las cosas más relevantes del proyecto es que desde el principio parece que las mecánicas están claras y la dirección del juego está claro. Tenemos movimiento arco y orbe y el juego gira entorno a ello. También se ha empezado el desarrollo centrándonos en esto, casi como si fuera una entrega de un prototipo sin la necesidad de añadir arte por ahora. Esto es algo positivo ya que nos permite depurar el juego

Como comentas, el orbe aun no esta implementado del todo ya que has visto que no te acababa de convencer. Es algo que intentaría cerrar a lo largo de esta semana antes de continuar con el roadmap, ya que es una mecánica core del juego.

Una de las cosas que falla al igual que en los otros proyectos es el level design, no he podido ver mucho todavía ya que sé que aún estáis en ello pero estaría bien seguir trabajando sobre esto. En breve os añadiré recursos sobre level design en el foro para que trabajéis más sobre ello.

Por otra parte, aunque el movimiento del player no se siente mal, creo que le falta un poquito de agilidad, un nivel más de velocidad para hacer la gameplay más fluida y dinámica. También te dejo [este](#) enlace donde se explica cómo suavizar un poco la interacción del player con el nivel, para evitar que el juego se sienta frustrante. No es algo que tengas que añadir necesariamente ya que puede no ser trivial y te puede quitar tiempo que deberías dedicar a otras cosas, pero son trucos que utilizan los desarrolladores para hacer más smooth la interacción nivel/jugador.

Por otra parte, no tenemos referencias bibliográficas todavía. Aunque aún no se hayan utilizado recursos externos, es algo a tener en cuenta de cara al futuro.

En estos momentos me centraría en terminar el orbe y continuar con el roadmap, por otra parte aunque el arte no entraba dentro de esta PEC según el roadmap, es algo que se tiene que trabajar y en lo que tenemos que centrarnos a lo largo de la siguiente PEC.

Ánimos y a continuar, buen trabajo!

CALIFICACIÓN**A****PEC3**

		C-	C+	B	A
		No llega al mínimo	Mínimo exigible	Deseable	Excelencia
ENTREGA	INDICADOR				
PEC3	Realizar un seguimiento periódico de la planificación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Identificar los aspectos más relevantes del problema a resolver y la solución deseada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Escoger y utilizar las herramientas TIC adecuadas en el desarrollo del trabajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Desarrollar la solución elegida siguiendo los criterios, normativas y buenas prácticas propias del área.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Presentar los resultados parciales de forma clara, estructurada y correcta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

La entrega cumple con los requisitos y se ofrece una buena jugabilidad exceptuando pequeños detalles y mejoras que se podrían introducir.

El contenido del repositorio es jugable. Existe tanto la versión jugable como la versión de editor, ambas funcionales donde se puede ver la jugabilidad planteada. También se ha seguido el roadmap inicialmente planteado exceptuando pequeños cambios que ya habíamos comentado anteriormente.

Se han implementado un total de tres enemigos, un boss y además de enemigos a nivel de entorno lo cual dinamiza mucho la gameplay y la hacen más interesante de cara al jugador. Se nota que hay un trabajo serio detrás.

Faltaría quizás darle una vuelta al mapeado de controles, no se hace intuitivo atacar con el botón del medio del ratón, teniendo en cuenta que algunos ratones no tienen dicho botón.

El efecto de cuando muere el player con la cámara (aunque falta pulir) así como los otros efectos, partículas etc... añadidos está logrado y da sensación de juego cerrado.

No se han detectado ningún bug crítico a nivel de código, exceptuando algunas plataformas en las que parece más difícil llegar saltando, pero puede ser debido a que no se ha medido bien la distancia de la plataforma en relación a la distancia de salto (no demasiado relevante).

Por otra parte, falta especificación a nivel de sonido. Existe un menú para poder controlar el volumen pero en la build no parece estar presente ningún sistema de sonido. Esto es importante y un elemento a mirar de forma inmediata para la entrega final.

En la entrega final también se tendría que trabajar y explicar un poco sobre todo el tema del testing. Cómo se ha ido testeando el juego a nivel de gameplay/funcionalidad y cuál ha sido el feedback recibido.

Por la parte de gameplay todo parece bien y los cambios que hiciste me parecen lógicos. Por otra parte creo que aunque la lógica parece funcionar bien, le falta un punto más al arte a “nivel de mapa” para que esté al mismo nivel que la gameplay, A pesar de que como me comentaste el arte no era tu fuerte, me sigue dando la sensación de que el mapa le falta un poquito más de detalle a nivel artístico, para que no se haga demasiado monótono, aunque con lo que tenemos ya puede funcionar ya que se nota que hay un trabajo serio detrás.

En términos generales creo que se ha hecho un buen trabajo. La jugabilidad del juego es muy buena, existen mecánicas del jugador que están bastante claras, también existen una gran variedad de enemigos y el nivel con los obstáculos también supone un reto añadido para el jugador. Además se cuenta de un jefe final que añade ese extra a cualquier videojuego. Los únicos detalles, sería trabajar sobre el sonido del juego, quizás mejorar algunos efectos tal y como se comenta en el propio documento y si hay el tiempo necesario, añadir un poco más de detalle artístico al nivel (Jugar con tiles diferentes..)

En definitiva, un gran trabajo, tiene todos los aspectos de un buen juego de plataformas y si se añaden los detalles anteriormente citados tendremos un gran proyecto.

CALIFICACIÓN	0,0 -	FINAL
--------------	-------	-------

ENTREGA	INDICADOR	C-	C+	B	A
		N o l e g a l m i n i m o	M i n i m o e x i g i b l e	D e s e a b l e	E x c e l e n c i a
MEMORIA DEL TRABAJO	El plan de proyecto tiene unos objetivos adecuados, claros y concretos y una planificación apropiada del trabajo a hacer.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se identifican los aspectos relevantes del problema a resolver y de la solución deseada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se escogen y utilizan las herramientas TIC adecuadas en cada momento (planificación, desarrollo y presentación). .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se desarrolla la solución elegida siguiendo los criterios, normativas y buenas prácticas propias del área del TFG.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	La memoria del trabajo está redactada de forma correcta, clara y sintética y sigue la estructura predeterminada. Incluye el abstract en inglés.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PRODUCTO/RESULTADO (que puede estar incluido en la memoria)	Se logra un producto final de calidad , que responde a los objetivos iniciales con un grado de dificultad razonable de acuerdo con los criterios propios del área de TFG.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PRESENTACIÓN	La presentación de los resultados del trabajo es visual, concisa y amena.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DEFENSA	Se defiende el trabajo ante el tribunal respondiendo adecuadamente a cuestiones técnicas de forma clara, concisa y correcta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AUTOEVALUACIÓN	Se autoevalúa el trabajo de acuerdo con unos criterios predefinidos justificando y razonando las valoraciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MÉRITOS ADICIONALES (Para lograr la MH)	Originalidad: el trabajo contiene elementos innovadores en alguno o varios aspectos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Aplicabilidad: el trabajo resuelve o mejora un problema real y tiene un impacto social, resultando de mucha utilidad.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Calidad técnica: el desarrollo técnico del trabajo es complejo y de mucha calidad según los principios del área.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--	---	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



VALORACIÓN FINAL DEL TRABAJO (Comentarios detallados)
PLAN DE TRABAJO (Definición de los objetivos, plan de trabajo, ...) <div></div>
DESARROLLO (Seguimiento del proyecto, revisión periódica de la planificación, justificación de los cambios, progresión del trabajo, incorporación de correcciones y sugerencias recibidas, ...) <div></div>
MEMORIA (Estructura, organización, contenido, redactado, presentación, longitud, abstract en inglés,...) <div></div>
PRODUCTO (Calidad, grado de logro de los objetivos, dificultad, documentación y manuales) <div></div>

PRESENTACIÓN (Capacidad de síntesis, aspectos visuales, longitud, redactado, ...)

--

DEFENSA (Respuestas del estudiante: claridad, corrección, capacidad de síntesis, madurez demostrada, tiempo de respuesta,...)

--

PUNTOS DÉBILES DEL TRABAJO Y/O SUGERENCIAS PARA EL ESTUDIANTE (si es el caso, otras observaciones de interés para el estudiante)

MÉRITOS ADICIONALES PARA PREMIAR EL TRABAJO (Características del trabajo que le hacen merecedor de una MH).

Explicar con detalle en qué consiste el mérito

--