






| COMPETENCIAS TÉCNICAS PMD |  |  |  |  |  |
|------------------------------------|---|---|--|--|---|
| Diseño Juego 20% RA5 | Escenario básico con pocos elementos. No hay una temática clara ni narrativa . Contiene menos de 5 objetos. | Escenario funcional con al menos 5 objetos interactivos o decorativos. Temática poco definida , narrativa básica. | Escenario completo con al menos 10 objetos bien distribuidos . Temática definida y narrativa simple que da contexto al juego. | Escenario detallado con al menos 20 objetos , incluyendo elementos interactivos y decorativos. Narrativa clara y coherente que guía el objetivo del juego . (Puede dividirse en niveles) | Escenario altamente detallado con más de 30 objetos (interactivos y decorativos), bien organizados y diseñados . Temática original y narrativa inmersiva. |
| Mecánicas y Jugabilidad 20% | Implementa al menos 1 mecánica básica funcional (por ejemplo, movimiento simple). Colisiones mínimas configuradas. | Implementa al menos 2 mecánicas funcionales (por ejemplo, movimiento y salto). Colisiones básicas que funcionan correctamente. | Implementa al menos 3 mecánicas funcionales (por ejemplo, movimiento, salto y recoger objetos). Colisiones bien configuradas para objetos relevantes. | Implementa 4 o más mecánicas , incluyendo interacciones con objetos (activar, recoger, mover). Las colisiones y físicas están configuradas correctamente en todo el entorno. | Implementa 5 o más mecánicas, incluyendo cambios de comportamiento (velocidad, habilidades, modos de movimiento) y mecánicas originales o creativas. |
| Animaciones 15% | No se ha diseñado ningún Ni-vel | Implementa al menos 1 animación funcional básica (por ejemplo, caminar o correr). No utiliza máquina de estados. | Implementa al menos 2 animaciones funcionales (por ejemplo, caminar y saltar), con transiciones básicas configuradas manualmente. | Implementa al menos 3 animaciones funcionales y utiliza una máquina de estados (Animator) básica para gestionar las transiciones. | Implementa 4 o más animaciones , con transiciones configuradas correctamente en el Animator (por ejemplo, caminar, saltar y atacar). Utiliza parámetros como triggers o bools para controlar las animaciones. |
| Interfaz Usuario UI 15% | Implementa un menú inicial básico con al menos 1 botón funcional (por ejemplo, iniciar juego). | Menú inicial con al menos 2 botones funcionales (iniciar juego y salir). Interfaz básica durante el juego (por ejemplo, contador de puntos fijo). sin animación | Menú inicial completo con al menos 3 botones funcionales (iniciar juego, créditos, salir). Sistema de puntuación o contador dinámico implementado correctamente. | Menú inicial con diseño atractivo y funcionalidad completa (iniciar, créditos, opciones, salir). Añade elementos dinámicos durante el juego, como un indicador de vida o estado. | UI completa y bien integrada: menú inicial atractivo, elementos dinámicos en pantalla (puntuación, vida, etc.) y pantalla final (victoria o derrota) coherente con el juego. |
| Programación 15% | Implementa un script básico con una funcionalidad sencilla (por ejemplo, mover un objeto). Código sin estructura modular. | Implementa al menos 2 scripts funcionales con mecánicas básicas (por ejemplo, movimiento y una interacción simple). Código funcional pero con poca organización . | Implementa al menos 3 scripts bien estructurados y funcionales, utilizando métodos para organizar el código. Introduce una estructura lógica básica (por ejemplo, un temporizador). | Implementa 4 o más scripts con funcionalidades complejas (por ejemplo, sistemas de vida, habilidades o temporizadores avanzados). El código está modularizado con métodos reutilizables y comentarios claros. | Programación avanzada con 5 o más scripts que gestionen distintas partes del juego (movimiento, interacciones). Usa estructuras lógicas complejas y código bien organizado, modular y comentado , facilitando la legibilidad y el mantenimiento. |
| Sonido 5% | | Añade al menos 2 efectos de sonido básicos (por ejemplo, pasos, saltos o colisiones). No incluye música de fondo. | | Añade al menos 4 efectos de sonido coherentes con las acciones del juego (por ejemplo, pasos, ataques, recogida de objetos). Incluye una música de fondo funcional. | Implementa efectos de sonido bien sincronizados con las acciones principales (al menos 5). La música de fondo es adecuada para la temática del juego y puede incluir cambios dinámicos según el estado o progreso del jugador. |
| Documentación 10% | | Ha entregado la documentación en los plazos establecidos . | La documentación es incompleta . Se incluyen algunas explicaciones básicas, pero falta claridad en la organización o en los detalles importantes del proyecto. | La documentación es clara y cubre los aspectos básicos del juego, como la mecánica principal, el diseño del escenario y los elementos importantes del código | La documentación es completa , detallada y profesional. Incluye una descripción exhaustiva del juego, las mecánicas, el diseño de los niveles, la programación y los problemas resueltos. |