

# **Proyecto - Videojuego en Godot**

## **Diplomatura en Desarrollo de Videojuegos - UNQui**

### **Objetivo del Proyecto**

El objetivo principal es comenzar la producción de un videojuego 2D tipo plataformero sidescroller que sirva como proyecto eje de toda la cursada. Para esta etapa inicial, cada equipo deberá:

- Replicar correctamente un proyecto base funcional provisto por la cátedra.
- Diseñar un concepto visual, sonoro y narrativo propio para el juego, aplicando los conocimientos adquiridos sobre estética, composición visual, uso de referencias, sonido y presentación audiovisual.

Este proyecto funcionará como punto de partida para desarrollos posteriores en futuras materias, por lo que su correcta presentación es requisito fundamental para continuar con la cursada.

## **Descripción General**

El siguiente documento reúne las pautas para el desarrollo y entrega del primer proyecto integrador de la diplomatura. Este proyecto será la base sobre la cual cada grupo trabajará a lo largo de varias materias, comenzando con su desarrollo inicial en las asignaturas Introducción a las Artes Multimediales y Entornos de Juego y Programación.

A través de esta instancia, los equipos iniciarán la creación de su propio videojuego, partiendo de una estructura técnica base común, y desarrollando sobre ella un concepto artístico propio, funcional y documentado.

## **Requisitos Técnicos y Funcionales**

### **Equipos de trabajo**

- Los proyectos deberán ser realizados en equipos de 2, 3 o 4 personas.
- Los equipos se mantendrán durante toda la diplomatura, y trabajarán sobre el mismo proyecto de forma evolutiva.
- Cualquier modificación futura en el proyecto deberá estar justificada y documentada, para permitir su seguimiento pedagógico.

### **Estructura base del juego**

Cada equipo trabajará sobre una plantilla técnica de un juego 2D tipo plataformero sidescroller, que será provista por la cátedra. Esta plantilla incluye la estructura mínima necesaria para que el juego sea funcional.

Los estudiantes deberán:

- Clonar correctamente el repositorio o copiar el proyecto en Godot sin errores.
- Familiarizarse con su estructura y lógica básica.
- No se requieren modificaciones funcionales para esta etapa, pero sí deberán adaptar todos los aspectos visuales y audiovisuales para representar el concepto que el equipo desea desarrollar.

### **Aspectos conceptuales y artísticos**

Además del funcionamiento técnico, cada grupo deberá presentar una propuesta conceptual del universo visual y estético de su juego. Esto incluirá:

- Ficha técnica del juego:
  - Título del juego
  - Breve descripción del mundo, personajes o conflicto
  - Nombres de los integrantes del equipo

- Estética o estilo visual elegido:
  - Explicación del enfoque artístico (pixel art, cartoon, low poly, abstracto, etc.)
  - Paleta de colores o referencias utilizadas
- Moodboard, bocetos o referencias visuales:
  - Imágenes de referencia, bosquejos propios, collages, capturas u otras herramientas visuales que ayuden a expresar la intención estética del equipo.

El objetivo de esta parte del trabajo es que cada equipo comience a construir la identidad de su juego más allá de la funcionalidad técnica.

### **Uso de recursos audiovisuales**

Además del componente visual, se evaluará el uso creativo y adecuado de recursos sonoros originales o adaptados, entre ellos:

- Efectos de sonido (SFX): para saltos, colisiones, eventos del juego, etc.
- Música de fondo: acorde a la atmósfera o ritmo general.
- Voces o sonidos diegéticos si los hubiera.

Todos los recursos deben ser:

- Originales, grabados o editados por el equipo, o
- En caso de ser externos, modificados sustancialmente y correctamente acreditados.

El objetivo es fomentar la comprensión del sonido como parte integral del universo audiovisual del juego.

## **Requisitos técnicos mínimos**

Para considerar válida la entrega del proyecto, se deben cumplir los siguientes puntos:

- El proyecto debe abrirse correctamente en Godot.
- Debe reproducir sin errores la funcionalidad básica de la plantilla.
- El juego debe ser jugable de principio a fin.
- Debe incluir:
  - Una presentación artística
  - Al menos un efecto de sonido y una pista de música funcional dentro del juego.
  - Todos los assets gráficos y sonoros deben estar dentro de la carpeta del proyecto.

## Entregables

- Carpeta del proyecto completa, comprimida en formato **.zip**.
- Documento de presentación en formato PDF o similar, que incluya:
  - Ficha técnica
  - Concepto artístico
  - Moodboard, referencias visuales y sonoras
  - Créditos por assets no originales (si los hubiera)

## Fechas de Entregas

**Primera entrega intermedia/check:** 11 o 12 de Agosto

**Entrega final:** 18 o 19 de Agosto

**Recuperatorio:** 25 o 26 de Agosto