

# Condiciones necesarias para el desarrollo del TP3 de la asignatura

“Ingeniería en Videojuegos”

## En cuanto a los requerimientos del producto:

- Deberá ser desarrollado en el motor Godot (<https://godotengine.org>).
- Deberá exportarse a plataformas Android (En GLES2).
- La licencia del producto será GPL.

## En cuanto a la temática:

Se deberán desarrollar mecánicas de juego a partir de la narrativa. El tema central será la gamificación de un tema específico de las cátedras: Computación III, Taller de Programación I o Teoría de la información.

## En cuanto al repositorio:

- El proyecto se desarrollará en repositorios abiertos de github (<https://github.com>).
- El grupo deberá proporcionar en la fecha previamente designada por la cátedra el enlace del repositorio que se utilizará durante toda la cursada.
- La estructura de directorio deberá ser de la siguiente manera:
  - /exports (donde se ubicarán los archivos apk exportados)
  - /producto (donde se ubicará el proyecto de godot)
  - /producto/scripts (scripts del proyecto)
  - /producto/assets (recursos del proyecto)
  - /producto/assets/img (imagenes del proyecto)
  - /producto/assets/music (musica del proyecto)
  - /producto/assets/sounds (sonidos del proyecto)
  - /producto/assets/fonts (fuentes del proyecto)
  - /producto/assets/other (otros recursos)
  - /entregables (entregables del proyecto)

Los documentos entregables deberán ser subidos en formato PDF. Estos son: GDD de 1 Hoja, GDD completo, Modelo de Negocios, Storyboard y tres Escenarios.

## En cuanto a la evaluación del proyecto:

La evaluación del proyecto se realizará durante toda la cursada de acuerdo a las rúbricas que se detallan en el aula virtual. Cabe aclarar que se tomará en cuenta la participación en clase y los progresos semanales del proyecto.