

# PASEO VIRTUAL

# CASA EMBRUJADA

Elaborado por:

- Br. Cortez Paladino Armando Uriel, 2023-0902U.
- Br. Flores Gutiérrez Nathalie Sarai, 2023-0635U.
- Br. Lara Pichardo Mariana Mercedes, 2023-06I9U.
- Br. Marcolfo Pérez Nelson Enoc, 2023-0688U.



Grupo:

- 3T3-COM-S

Asignatura:

- Programación grafica



Lunes, 23 de Junio del 2025

PASEO VIRTUAL

CASA EMBRUJADA

3T3-COM-S

BOO!





# ÍNDICE DE CONTENIDO

- Introducción
- Idea Principal
- Público Objetivo
- Desarrollo
- Herramientas
- Tecnologías Utilizadas
- Funcionalidades Principales
- Funcionamiento
- Conclusiones

# INTRODUCCIÓN

Nuestro proyecto "Paseo Virtual de Casa Embrujada" es una simulación interactiva que sumerge al usuario en un recorrido virtual lleno de suspense, efectos visuales y sonidos envolventes integrando OpenGL con Godot para crear una simulación inmersiva y aterradora. Nuestra iniciativa es demostrar cómo la tecnología puede ser una herramienta potente para el entretenimiento, la expresión creativa y el desarrollo de habilidades técnicas.



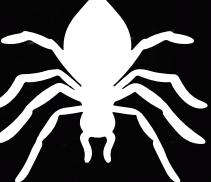
# IDEA PRINCIPAL

La idea central del proyecto ha sido la creación de una simulación interactiva que permite al usuario recorrer una casa embrujada desde un entorno visual. Hemos combinado con éxito efectos gráficos, sonidos ambientales y elementos de suspense para generar una experiencia inmersiva de terror. Este proyecto fue diseñado y finalizado con fines recreativos, creativos y educativos.

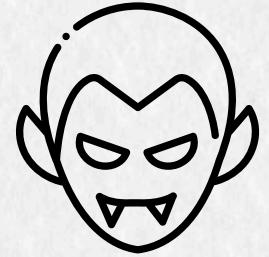


# PÚBLICO OBJETIVO

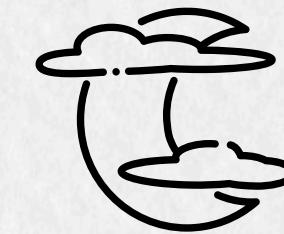
- Nuestro "Paseo Virtual de Casa Encantada" fue diseñado para jóvenes, adolescentes y estudiantes universitarios. Se dirige a aquellos interesados en experiencias digitales interactivas, videojuegos, simulaciones de terror y tecnologías visuales. Además, es ideal para personas en carreras de diseño gráfico, programación, animación digital o multimedia que buscan proyectos creativos con fines recreativos, educativos o de desarrollo técnico



# **DESARROLLO**



**MODELADO Y  
ADQUISICIÓN DE  
ACTIVOS 3D**



**IMPLEMENTACIÓN DE  
MECANISMOS DE  
INTERACCIÓN**



**INCORPORACIÓN DE  
EFECTOS DE SONIDO  
Y ANIMACIÓN**



**DISEÑO VISUAL  
PERSONALIZADO**



**PRUEBAS Y  
OPTIMIZACIÓN:**

## HERRAMIENTAS



**GODOT**  
Game engine



**GitHub**



**Sketchfab**



## TECNOLOGÍAS UTILIZADAS



# **FUNCIONALIDADES PRINCIPALES**



Recorrido interactivo

Efectos de sonido

Elemento de terror activables

Interacción con objetos

Diseño visual personalizado

# CONCLUSIONES FINALES

01

La combinación estratégica de efectos gráficos, sonidos ambientales y elementos interactivos logra sumergir al usuario en una atmósfera de suspense efectiva

02

El "Paseo Virtual de Casa Embrujada" demuestra con éxito cómo la integración de Godot y OpenGL puede crear una experiencia interactiva y visualmente inmersiva de terror.

03

El proyecto cumple su objetivo de ofrecer entretenimiento y, a la vez, servir como una plataforma para el desarrollo de habilidades técnicas en programación gráfica y diseño 3D.

04

Este trabajo valida el potencial de las tecnologías de simulación virtual para proporcionar experiencias recreativas accesibles, sin necesidad de salir de casa.

MUCHAS GRACIAS  
POR SU ATENCION

3T3-COM-S

BOO!

