

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Ingeniería
Departamento de Ingeniería de Sistemas
Introducción a la Computación Gráfica

2019-30

1 Idea del proyecto

Desarrollar un clon del videojuego clásico “Snake”. Este clon debe estar desarrollado en un ambiente 3D y siguiendo las ideas de interacción de los juegos estilo *first-person-shooter* (FPS).

2 Reglas de desarrollo

- El proyecto se desarrollará en grupos aleatorios de 2 personas.
- Se harán 4 entregas:
 0. Diseño del videojuego (29 de julio).
 1. Diseño del sistema (19 de agosto).
 2. Prototipo (7 de octubre).
 3. Entrega final (18 de noviembre).

3 Rúbrica general

- Entrega 0 (Diseño del videojuego):
 - **Nota máxima 2.0:** describe el juego sólo incluyendo elementos de visualización 3D, sin muchas reglas e interacciones. No queda muy claro el funcionamiento del juego.
 - **Nota máxima 3.5:** describe la mecánica del juego de forma muy concisa, con los elementos mínimos básicos pero dejando algunos vacíos en las reglas e interacciones. Se puede entender de forma básica y general cómo funcionaría el juego, pero varios detalles quedan sin definición o especificación.
 - **Nota máxima 5.0:** describe la mecánica del juego, sus reglas e interacciones de forma clara y precisa. Incluye todos los elementos que se consideren necesarios para explicar claramente cómo funcionaría el juego.
- Entrega 1 (Diseño del sistema):
 - **Nota máxima 1.5:** Describe muy pobremente los elementos necesarios para el desarrollo de la aplicación, con muy pocos requerimientos y/o análisis de contexto y necesidades y/o elementos a implementar. No se utiliza una metodología de desarrollo de software o de videojuegos.
 - **Nota máxima 3.5:** Describe de forma concisa los elementos necesarios para el desarrollo de la aplicación, especificando algunos requerimientos, análisis del contexto y necesidades y elementos a implementar. Sin embargo, no es evidente si se aplica mínimamente una metodología de desarrollo de software o de videojuegos. Se evidencian elementos faltantes o sin definición clara.

- **Nota máxima 5.0:** Describe de forma clara y precisa los elementos necesarios para el desarrollo de la aplicación utilizando alguna metodología de desarrollo de software (o de videojuegos) en la que se permita especificar requerimientos, análisis del contexto y las necesidades (entradas, procesos, salidas) y diseño de los elementos a implementar.
- Entregas 2 y 3 (Prototipo y Entrega final):
 - **Nota máxima 3.0:** desarrollo del videojuego en Unity.
 - **Nota máxima 3.5:** desarrollo del videojuego en UDK.
 - **Nota máxima 4.0:** desarrollo del videojuego en OGRE.
 - **Nota máxima 5.0:** desarrollo del videojuego en OpenGL.