



Universidad Tecnológica De Santiago (UTESA)

Presentado Por:

Rafael Peña

1-19-7122

Carrera:

Ingeniería en sistemas computacionales(ISC)

Asignatura:

Programación de video juegos (INF910-001)

Facilitador:

M.A. Ivan Mendoza

Tema:

Proyecto Final

Fecha:

04 de diciembre del 2022 Santiago Rep. Dom.

INTRODUCCIÓN

Un **videojuego**, **juego de video** o **juego de vídeo** es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina de arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil, como por ejemplo un teléfono móvil, teléfono inteligente o tableta. La industria de los videojuegos es una de las principales en el mundo del arte y del entretenimiento. (colaboradores de Wikipedia, 2022)

AstroVR es un videojuego en realidad virtual en el cual podemos explorar diferentes lugares del país en el cual podemos hacer astroturismo y poder dar a conocer estos sitios e informar a los usuarios de todos los cuerpos celestes que puedan encontrar.

CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

1.1 Descripción

AstroVR es una simulación en realidad virtual donde podrás realizar Astroturismo y turismo espacial desde donde te encuentres, teniendo como puntos de Astroturismo lugares específicos de la Republica Dominicana.

1.2 Motivación

1.2.1 Originalidad de la idea

AstroVR es la primera aplicación basada en la idea central expresada en la descripción, teniendo en cuenta esto es un área no abordada por ningún videojuego ya que existan juegos con temática espacial pero no con el fin educativo.

1.2.2 Estado del Arte

La información y algunas de las imágenes fueron suministradas por diversas instituciones dedicadas a la observación de los Astros, Una de las más famosa es la NASA (La Administración Nacional de Aeronáutica y el Espacio) es la agencia del gobierno estadounidense responsable del programa espacial civil, así como de las investigaciones aeronáutica y aeroespacial. Además del apoyo de la Sociedad astronómica Dominicana (AstroDom), El proyecto fue supervisado hasta el final por su director Eddy Martínez.

1.3 Objetivo general

Ser la herramienta que llegue a fomentar el astroturismo en República Dominicana a nivel internacional.

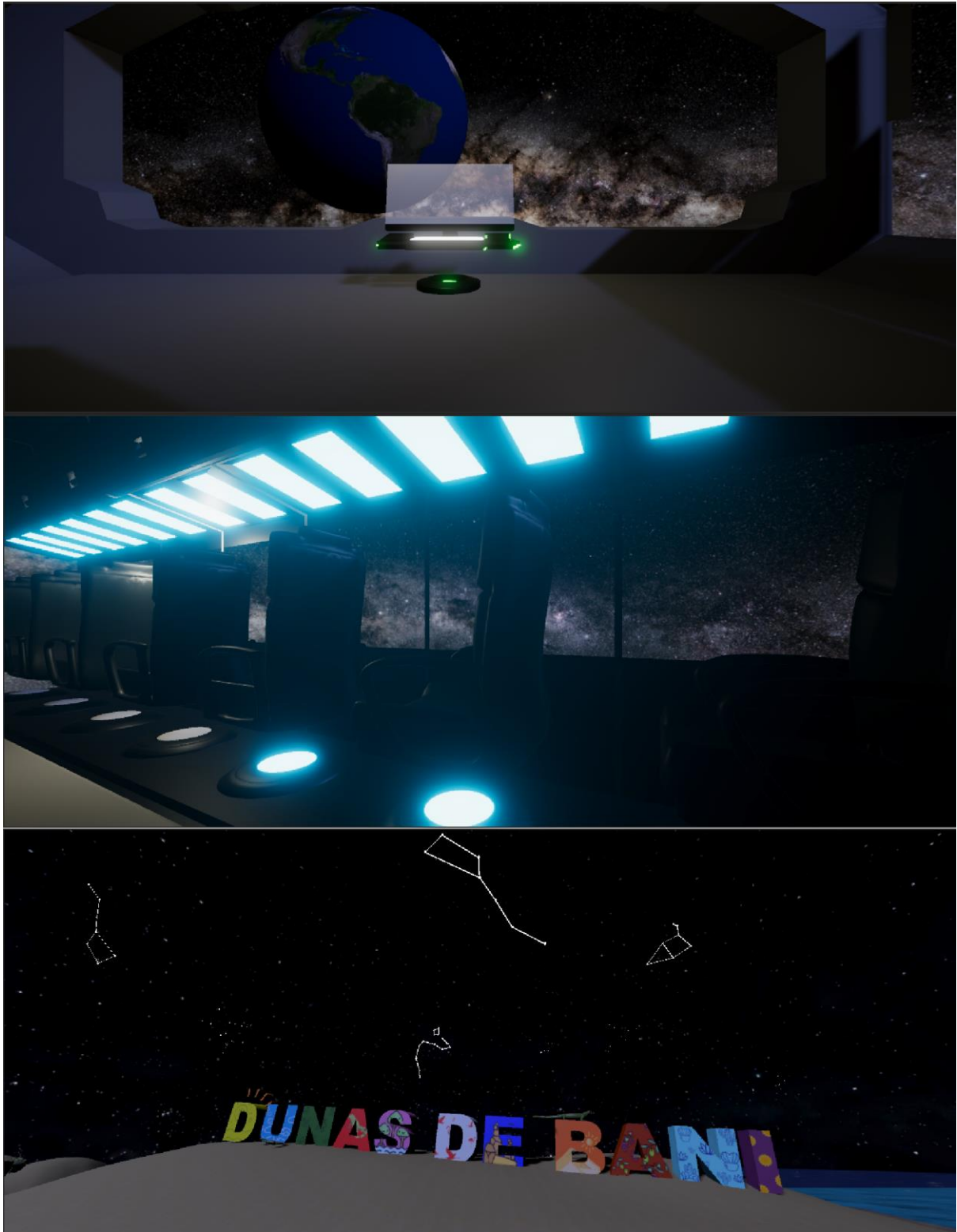
1.4 Objetivos específicos

Educar a la sociedad de los descubrimientos que se han realizado a través de la historia

Demostrar que la Republica Dominicana es un lugar en el cual se puede establecer Astroturismo

Aumentar los empleos en los diversos puntos del país en los que sea apto para el Astroturismo

1.5 Escenario





1.6 Contenidos

- Imágenes de astros realistas
- Constelaciones
- Planetas
- Lunas
- Galaxias
- Nebulosas
- Sol

1.7 Metodología

Esta idea fue concebida por el presidente de la asociación de astronomía dominicana Eddy Martínez, el mismo quería concientizar el a los usuarios y mas a los estudiantes de forma que lo mismos aprendan de los astros y tener mas conocimiento acerca de la contaminación lumínica afecta a el cielo de manera exponencial.

Para el desarrollo del proyecto se planteó la metodología de desarrollo ágil SCRUM, el mismo con un tiempo de 2 meses y 1 semana, teniendo reuniones para revisar los avances cada 2 semanas y una revisión del storyboard de una semana.

1.8 Arquitectura de la aplicación

AstroVR: será un videojuego para PC, usando Oculus, este videojuego será de un solo jugador, para todo tipo de usuario, el mismo posee animación Stop Motion.

El objetivo del videojuego AstroVR es dar a conocer la información sobre diferentes astros como lo son constelaciones, planetas, lunas, galaxias y nebulosas.

AstroVR es un juego de uso fácil para los usuarios y el mismo es intuitivo y claro para su uso final, AstroVR pasa por varias versiones de prueba y error cada 2 semanas en la cual se van dando a conocer las fallas y donde necesita mejora.

El lanzamiento de la aplicación queda en mano de su creador Eddy Martínez, la misma por su peso no puede ser incluida en la Oculus Store.

1.9 Herramientas de desarrollo

Las herramientas utilizadas para el desarrollo de esta aplicación en realidad virtual con el motor de desarrollo fue Unity, este motor es el más utilizado para la creación de realidad virtual como realidad aumentada, para la creación de los objetos se utilizó Blender, en el cual se modelaron todo lo utilizado en el proyecto además de agregarle unas texturas realistas.

CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

- 2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)
- 2.2 Diagramas y Casos de Uso
- 2.3 Plataforma
- 2.4 Género
- 2.5 Clasificación
- 2.6 Tipo de Animación
- 2.7 Equipo de Trabajo
- 2.8 Historia
- 2.9 Guion
- 2.10 Storyboard
- 2.11 Personajes
- 2.12 Niveles
- 2.13 Mecánica del Juego

CAPÍTULO III: DESARROLLO

- 3.1 Capturas de la Aplicación (Documentación completa del desarrollo, Scripts, Sprites, Prefabs e imágenes)
- 3.2 Prototipos
- 3.3 Perfiles de Usuarios
- 3.4 Usabilidad
- 3.5 Test
- 3.6 Versiones de la Aplicación

CAPÍTULO IV: PUBLICACIÓN

- 4.1 Requisitos de la instalación
- 4.2 Instrucciones de Uso
- 4.3 Bugs
- 4.4 Proyección a Futuro
- 4.5 Presupuesto
- 4.6 Análisis de Mercado
- 4.7 Viabilidad

CONCLUSIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

colaboradores de Wikipedia. (2022, 29 noviembre). *Videojuego*. Wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

Link GitHub

https://github.com/Rafaguspe/Proyecto_Final_Videojuegos