

2025

# MEMORIA PROYECTO



SARA PINTADO FERNÁNDEZ

## Índice

1. FUNDAMENTACIÓN .....	pág. 2
2. DESTINATARIOS .....	pág. 2
3. OBJETIVOS .....	pág. 2
4. METODOLOGÍA .....	pág. 2
5. TEMPORALIZACIÓN .....	pág. 2
6. RECURSOS .....	pág. 3
7. CONCLUSIONES .....	pág. 3
8. BIBLIOGRAFÍA .....	pág. 3

## 1. FUNDAMENTACIÓN

Mi proyecto consiste en un videojuego de roll narrativo basado en juegos de mesa como Mansiones de la Locura.

Mi elección por este tipo de proyecto es porque me gusta diseñar e imaginarme cómo quedaría el resultado final y eso me inspira a la hora de programar. Me atrae mucho la parte creativa y de diseño y no solo la parte técnica y un videojuego tiene ambas cosas.

Por otro lado, soy fan de los juegos de mesa de roll, pero me aburre tener que leer las normas y depender de alguien para que haga de narrador en cada partida. Por eso ha sido esta mi idea para hacer un videojuego y no un juego de plataformas o de disparos, porque quería que gente como yo pueda disfrutar de un juego narrativo sin tener que quedar con nadie para que monte la historia (o en su defecto tener que ser tú quien haga de árbitro).

## 2. DESTINATARIOS

Este proyecto va dirigido a cualquier persona a la que le gusten los videojuegos, pero en específico a aquello que prefieren juegos de roll e historias narrativas, donde el misterio tiene casi más importancia que la jugabilidad (aunque eso no quita para que las mecánicas sean importantes).

## 3. OBJETIVOS

Mi objetivo general es llevar a cabo una demo jugable que muestre las mecánicas de exploración, elección de pistas, combate y bifurcación de historia hasta la revelación de un secreto clave.

En el proceso pretendo aprender todo aquello que pueda aplicar (a este u otros juegos) sobre cómo se programa un videojuego y todo el proceso creativo que implica un proyecto de este tipo.

## 4. METODOLOGÍA

La herramienta que voy a utilizar para el desarrollo del videojuego es el programa Unity, porque me ofrece todo lo que necesito y ya estoy familiarizada con él.

Toda la documentación más detallada está en el Anexo I.

## 5. TEMPORALIZACIÓN

Tarea	Nº de horas
Formación en diseño de videojuegos ('Introducción al Diseño de Videojuegos' de CONECTAEMPLO)	10h (no se cuenta en el cómputo total)
GDD (Game Desing Document)	8h
Tilemap (escenarios)	8h
Mockups	3h

Selección de personajes	3h
Menús (inicios, pausa, ajustes)	10h
Pistas/Puertas	6h
Animaciones	6h
Historia	6h
Eventos	10h
Combates	3h
Música	1h
Correcciones y Pruebas	7h
<b>TOTAL</b>	<b>71h</b>

## 6. RECURSOS

Lo único que he necesitado ha sido un ordenador con el programa Unity instalado, muchas ideas y tiempo.

## 7. CONCLUSIONES

Saco en claro que es más complicado de lo que creía que el juego esté balanceado, porque o te pasa de fácil o de difícil pero que es muy satisfactorio y divertido todo el proceso y sobre todo el resultado final.

Me gustaría en un futuro hacer más proyectos de este tipo con el conocimiento que he adquirido e ir mejorando y perfeccionando en el proceso porque siempre se puede hacer mejor.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

-Tilemap e interfaz: <https://www.youtube.com/watch?v=hmktL09OrU8&t=183s>

-Selección personajes: [https://www.youtube.com/watch?v=-3XGVie\\_SxM&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=-3XGVie_SxM&t=2s)

-Menú opciones:

<https://www.youtube.com/watch?v=jQ3tnT7maJA&list=PLTUZMVrECom3Qkk7BoMNCjBiBpZ1VJgcV>

-Animaciones: <https://www.youtube.com/watch?v=yXHoLC4ibSA>

-Diálogos: <https://www.youtube.com/watch?v=O30nPkZp7Us>

-Diálogos: <https://www.youtube.com/watch?v=o0hpnwxqe6g>

-Música: <https://www.youtube.com/watch?v=z6rY9sYx7Oo>

-Combates: <https://www.youtube.com/watch?v=bwpuV4efdhs>

-Exportación: <https://www.youtube.com/watch?v=xZET-RFBfA0>

-Errores: ChatGPT