



Ficha de Presentación para Aprobación TRABAJOS DE GRADUACIÓN

Título del Trabajo de Graduación:

"Eggy Runner: Desarrollo de un videojuego 2D"

Objetivo General:

Diseño y desarrollo de un videojuego 2D para computadora basado en el estilo de juego endless runner.

Objetivos Específicos:

- Realización de la especificación de requisitos detallada que sirva como base para el desarrollo del proyecto.
- Elección de un Framework y lenguajes necesarios para el desarrollo de la aplicación.
- Codificación, implementación y prueba de la aplicación aplicando los conocimientos aprendidos en la carrera.
- Afianzar conocimientos para aplicar en el ámbito laboral.

Especificaciones del Trabajo de Graduación:

El videojuego propuesto se realizará para el sistema operativo Windows, el cual, al ser desarrollado empleando el motor gráfico Unity, se emplearán los conocimientos de la programación orientada a objetos.

Eggy Runner poseerá las siguientes mecánicas:

- Un menú principal el cual permitirá al jugador seleccionar el tutorial o el nivel a jugar, configurar aspectos de audio y revisar los puntajes más altos.
- Niveles de juego diseñados al estilo *endless runner* con una determinada temática dependiendo del nivel.
- Un sistema de puntaje que permitirá el desbloqueo de niveles y de objetos visuales para el personaje.
- Almacenamiento de los puntajes más altos en línea, que se actualizan al momento de ser superados.



Cronograma/Plan de Trabajo:

PRIMERA FASE:

- Elección de un framework e introducción a lenguajes necesarios para el desarrollo.
- Elección del entorno de desarrollo integrado.
- Estimación del tiempo de desarrollo del sistema.

SEGUNDA FASE:

- Diseño de la estructura principal del videojuego.
- Diseño de mecánicas referidas a la jugabilidad.
- Diseño inicial del apartado visual.
- Seminario de avance.

TERCERA FASE:

- Modelización, codificación e implementación de la estructura junto con las mecánicas.
- Refinamiento del apartado visual.
- Realización de pruebas.
- Diseño y desarrollo de una base de datos para poder almacenar los datos necesarios
- Diseño y desarrollo de un backend para obtener los datos.

CUARTA FASE

- Redacción del informe.
- Presentación del proyecto final.

Duración Aproximada del Trabajo:

6 meses con dedicación de 4 horas diarias de lunes a viernes.

Conceptos Teóricos/Prácticos Involucrados:

- Metodologías de desarrollo de software.
- Arquitectura de software usando MVP.
- Programación orientada a objetos.
- Bases de datos relacionales.

Recursos y ámbito donde se desarrollará (laboratorio, cátedra, etc.):

El desarrollo de software se realizará en los domicilios particulares.

Área de incumbencia del Trabajo (marque todas las que corresponda):

☐ Hardware ☒ Software ☐ Redes de Computadoras

☐ Otra Área. Especificar:

☐



LOS ABAJO FIRMANTES, ACEPTAN CONOCER EL REGLAMENTO VIGENTE PARA LA REALIZACIÓN Y PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN [y que se deben cumplir todos los requisitos, pasos y plazos establecidos en él]

Datos del o los Alumno(s) (Apellidos, Nombres, CX, Email y Firma)

Campero, Martín Alejandro – Cx: 1600734
martin.campero19697@gmail.com

Firma:

Datos del o los tutores(s) (Apellidos, Nombres, Email y Firma) – Rol (si corresponde)

Albaca Paraván, Carlos
calbaca@herrera.unt.edu.ar

Firma:

San Miguel de Tucumán, 3 de Diciembre de 2021