

Nom de l'estudiant: Victor Ballesteros Angulo

Títol del treball: Veggies Revenge

Programa: 20.466 - TFG - Videoiocs

Semestre: 2023-2024-1 Tutor/a: Joel Servitja Feu

Avaluador/a 1: Joel Servitja Feu

Avaluador/a 3: Avaluador/a // Evaluador/a // Examine

А		В		C+		C	-	D					
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0			

Avaluació del tutor/a		PAC1: Proposta inicial i planificació		PAC2: Desenvolupament del projecte		PAC3: Desenvolupament del projecte		PAC 4: Lliurament final			Notes finals de l'avaluació del tutor/a			
Actitud de l'estudiant		Nota	Pes	Nota	Pes	Nota	Pes	Nota	Pes	Nota	Final	% pes no	ota final	
Grau d'autonomia, creativitat, iniciativa, receptivitat a la crítica, i bona comunicació amb el tutor/a	1	8	1	9	1	9	1	N			D	7.14%	7.14%	
Aspectes metodològics														
Definició d'uns objectius clars, concrets, realistes i adequats		6	0	N	0	N	0	N			N	0.00%	0.00%	
Definició de la metodologia, planificació temporal i de recursos		4	0	N	0	N	0	N			N	0.00%	0.00%	
Especificació i disseny														
Estudi previ i identificació dels aspectes rellevants del problema i de la seva solució (e.g. estat de l'art, estudi de mercat)	1	7	2	9	0	N	0	N			N	0.00%		
Anàlisi de requeriments Disseny adequat de la proposta		6	0	N	0	N	0	N			N	0.00%		
		6	2	7	2	7	2	N			D	14.29%	28.57%	
lecció d'eines, tecnologies i fonts d'informació adequades per al desenvolupament del treball		7	1	8	1	8	1	N			D	7.14%		
Grau d'anàlisi i tractament de l'impacte ètico-social, de sostenibilitat i de diversitat del treball		6	0	N	0	N	1	N			D	7.14%		
Execució i implementació del projecte														
Seguiment de la planificació i capacitat d'adaptació	0	N	1	8	1	8	1	N			D	7.14%		
Qualitat de la contribució tècnica i/o científica del projecte. Qualitat de la solució/producte en desenvolupament/obtingut	0	N	2	6	2	7	2	N			D	14.29%	42.86%	
Grau d'innovació de la solució presentada		N	1	7	1	6	1	N			D	7.14%		
Conclusions i discussió dels resultats		N	0	N	1	5	2	N			D	14.29%		
Aspectes formals de la memòria	-													
Redacció adequada, utilització flexible d'un llenguatge inclusiu, i organització clara i correcta del contingut	2	9	2	9	2	7	2	N			D	14.29%	21.43%	
Fonts d'informació i referències bibliogràfiques		7	1	7	1	7	1	N			D	7.14%	21.45%	
% PAC en nota final del tutor		0.00%		0.00%		0.00%		100.00%		0%	100.00%	.00% 100.00		
Final		6.5		7.8		7.1		0			0			
		C+		В		В		D			D			

AC1. Observacions i re

roposta del videojoc

Proposta de videojoc del gènere Arcade tipus Zombie Survival, amb un entorn 3D de tercera persona amb vista isomètrica.

Objectius plantelats:

La definició dels objectius principals i del client/usuari són una mica massa genèrics. En canvi, els objectius personals de l'autor els has detallat més correctament. Falta descriure algun objectiu més clar en els dos primers apartats. Planificació temporal:

- S'inclou una planificació de cada Sprint, però aquesta és poc detallada i massa genèrica. No es detalla el desenvolupament del propi videojoc (història, animacions, personatges, enemics, àudio, etc). No s'incou un diagrama de Gantt o

Referències i screenshots:

Només es presenta una imatge de com es vol representar els vegetals en forma d'enemics. Si que es descriu quin tipus d'ambientació es vol aconseguir, però hagués estat bé adjuntar més referències visuals per tenir una idea més

routines by Jestina una inflage use coin les voi representa les vegetais en forma d'ellemines, si que es describ quin ripus d'animentationes voi aconseguir, per o nagues essat de adjuntant mes fene encres visuais per teim una des mes aproximada del distinguir et litiguis et videologic.

Plataforma del videologic.

Es definieran en els objectius que es pugui jugar en diferents plataformes. De moment, creiem que millor centrar-se en una sola plataforma i si al final tens temps, crear executables per altres plataformes. En la PAC 2 hauries de definir

quina serà aquesta plataforma Altres aspectes a valorar:

Inclou l'abstract en anglès. Inclou el pressupost del pre

M'ha agradat que tinguis en compte una replanificació de dates en cada sprint després de l'entregable. També tenir en compte i és important destinar al final del projecte, una fase de testeig, i si pot ser amb usuaris externs habituals del gènere millor. Molts alumnes no tenen en compte aquesta fase de testeig i llavors el producte final pot tenir errors que no ha sapigut detectar un mateix. Per això és important que ho provi gent "de fora".

Conclusio:
- Creiem que el projecte es pot dur a terme amb el temps que tens per entregar el teu TFG, tot i que li falten molts detalls per definir. Al ser la primera PAC entra dins de la normalitat, tot i això has d'anar en compte de no voler abarcar
masses coses o ser massa ambiciós. Comentes que "durante este proyecto vamos a intentar crear una que aporte un factor diferenciador sobre los existentes mezclando varios géneros y argumentos". Pensa que teniu 4 mesos de projecte
secriure una membria, entregar totos les PACs, etc. No m'agrada tallar les ales las la alumnes, però és important també avisar de que us centreu en un videojoc on es mostri un gameplay d'un nivell polit, i tot el que envolta el propi videojoc
(main menu, opcions, història...). Igualment, també et recomano que et centris en una sola plataforma de destií.

PAC2. Observacions i recomanacions:

PACZ. Observacions i recomanacions:

Analisis de mercat:

- La part "d'anàlisis de mercat" és prou correcte, expliques els diferents gèneres que existeixien de videojocs, així com també els diferents formats i plataformes. Segurament en aquest anàlisis hagués estat bé una mica més de detall en el gènere específic del projecte (survival horror).

Estat de l'art:

- En aquest apartat d'anàlisis de la competència, poses exemples de videojocs del gènere i descrius els seus punts importants, però s'ha trobat a faltar un anàlisis més detallat entre els videojocs de la competència i el teu projecte. L'anàlisis DAFO realment els molt complet, enhorabonal

Planificació temporal:

- De moment sembla que es segueix correctament el Plan incial plantejat en el diagrama de Gantt. Tot i això, és important que en algun apartat del document o en el video de presentació, feu un anàlisis fet per vosaltres de com porteu la planificació inicial, si hi ha desviaments i per quines causes, etc.

Video de presentació:

- Pel que fa al video de presentació has explicat la part dels scripts dels personatges amb Unity i has mostrat com és l'estat actual del prototip del joc. També has comentat les coses que encara no estàn fetes i falten per fer, per tant és una presentació prou correcte. Per la PAC 3 però, no cal que mostris tanta part des scripts i comportament a Unity, prefereixo que ens centrem en la part jugable, el que s'ha pogut fer en la PAC i el que queda per implementar.

Moded de negoci: lel de negoci:

- Es proposa un model de negoci Free to Play a través de la plataforma Steam. En un model Free to Play és necessàri un volum molt alt d'usuaris actius perquè funcioni, ja que els usuaris que paguen és un % molt baix. A més, costa molts diners fer campanyes de captació d'usuaris. Per un primer projecte d'un estudi indie sense gaire pressupost, és difícil que un joc Free to Play pugui funcionar.

Consultations.

Les conclusions d'aquesta PAC 2 són força bones, la part més teòrica i de documentació has fet bons anàlisis, sobretot el anàlisis DAFO. Pel que fa al prototip presentat (per cert, em sortia error al link del teu github i no he pogut provar l'executable), està encara en una fase de prototip molt primerenca. Així que intenta centrar-te en el videojoc i la part de Unity per tal d'evolucionar correctament el projecte en aquesta PAC 3.

PAC3. Observacions i recomanac

Disseny (Arquitectua general de la aplicació):

L'apartat 4 de Disseny s'argumenta, en més detall que en apartats anterior, l'elecció del motor Unity com a eina de desenvolupament del videojoc. En la memòria es fa servir un diagrama de navegació per les pantalles del joc, però hagués estat interessant veure més coses, per exemple el disseny del nivell i la seva argumentació de com s'han distribuit tots els elements de l'escena

Disseny (Disseny gràfic i interfícies):

En aquest apartat de la memòria es mostra alguns dels assets que s'han utilitzats de tercers i s'explica com s'han fet servir al videojoc . Falta encara definir com seran els personatges i enemics, encara no tenim el 3D final. També es mostra la paleta de colors utilitzada i la seva justificació en un joc "survival horror

lanificació temporal:

- L'alumne ha tingut un problema greu en aquesta PAC 3. Va perdre tot el projecte que estava treballant en el git. Va haver de tornar a començar a refer tot el que havia fet en aquesta PAC 3 i a l'entrega comenta que havia pogut recuperar ja el 75% del treball. Video de presentació:

Video de presentacio:
- El video de presentació expliques de forma correcte les funcionalitats noves que has incorporat en aquesta PAC 3, i ens les mostres amb les accions que pot fer el personatge en el nivell. Tot i això, s'ha trobat a faltar una explicació del que queda encara per fer en aquesta PAC 4.

Coses a millorar de l'executable i suggerències:
- El moviment del personatge i la càmera te un comportament una mica extrany. En teoria movem el personatge només amb les tecles A,W,S,D o les fletxes del teclat, i el ratolí per moure la càmera. Però observem que si movem la càmera dreta o esquerre el nostre personatge també es mou, i això no hauria de passar.
- La Ul de l'arma la barra de vida no poden anar tant junts. Tením la percepció que aquella barra de vida és de l'arma, enlloc del personatge. Millor que separis aquests 2 gràfics i posis una barra de vida més gran i en un lloc de la pantalla de destaqui més. Una icona d'un cor o similar ajudaria a identificar ràpidament que aquella barra és de la vida del personatge.
- La història o la trama del joc que parlaves en la primera PAC 1 no he vist que tingués cap desenvolupament dins del videojoc encara. Tens previst representar-la en el videojoc? Qui ho explicarà? Faràs alguna "cinemàtica" inicial (pot ser una imatge i text estabic) per presentar la història i el su protagonista?
- L'inici del joc ha de ser una zona segura. No pot ser que vingui un enemic i disparar. Hem de poder veure on apuntem quan agafem l'arma i hem de veure on disparem. En aquest punt ens veiem afectats amb el moviment del personatge que també es mou amb el ratolí.
- Hi ha algún punt del mapa que sembla que hi hagi algun collider massa gran i no deixa passar el nostre personatge per un camí que sembla obert i que es pugui passar. Revisar tots aquests punts.

Conslusions:

Conslusions:

Els objectius que plantejaves a l'inici del projecte encara no s'estàn assolint en aquesta PAC 3. Entenem que hi ha hagut aquest problema greu en perdre molta part del treball i esperem que per aquesta PAC 4 puguis continuar amb els objectius establerts. Tot i això, objectius com crear un videojoc amb un to humorístic, creació dels vegetals, les diferents armes, diferents enemics... Crec que encara queden masses coses per fer i hauries de centrar-te en un personatge, un enemic, una sola arma i intentar deixar el nivell el màxim de polit possible sense bugs i amb un bon control de moviment del protagonista. Anims que queda poc, som-hi!