

2. Prototipo inicial y GDD

- **Fecha de entrega** 7 de abr a las 23:59
 - **Puntos** 10
 - **Entregando** una carga de archivo
-

En esta entrega se debe crear el GDD (*Game Design Document*) en donde deben aparecer todos los conceptos básicos definidos en la etapa anterior de forma más detallada, de manera que sea posible determinar que tareas son necesarias para cumplir los plazos de la siguiente entrega. Debería incluir todas las mecánicas previstas para la versión final, los niveles que se creen que se van a incluir, así como todos los elementos artísticos (modelos, *sprites*, animaciones...) que se creen que serán incluidos en la versión final.

También debe presentarse un prototipo en el que puedan contemplarse la mecánica principal del videojuego, y algún elemento artístico importante, aunque sea en su primera versión (por ejemplo, sin animaciones).

Este prototipo puede desarrollarse en Unity o en Unreal Engine, pero en cualquier caso debe ser subido a GitHub. El enlace al proyecto de GitHub será compartido en el mismo documento donde se encuentre el GDD.

El prototipo también debe ser exportado, ya sea para pc o para android. El ejecutable resultante puede ser subido a cualquier plataforma (Itch.io, WeTransfer, Google Drive, Mega...) ya sea en su carpeta o como archivo comprimido, pero en cualquier caso un enlace al mismo debe ser incluido en el mismo documento donde se presenta todo lo anterior.

Adicionalmente, el HacknPlan deberá ser modificado para mostrar cómo han sido realizadas las tareas necesarias para la realización de esta entrega, con su coste real en horas, y con la adición de cualquier tarea que no fuera prevista inicialmente, y las tareas necesarias para la realización de la siguiente entrega bien planificadas, asignadas a los distintos miembros del grupo y con su coste estimado en horas. Si los objetivos del resto de entregas han cambiado, estos cambios deberán verse reflejados.

Por último, se hará una breve exposición del GDD, el prototipo, y la planificación. Deberá durar un máximo de 15 minutos.

El mayor peso de la evaluación corresponderá al prototipo, evaluando principalmente su jugabilidad y la buena ejecución de los elementos previstos para el mismo. En segundo lugar, el GDD y la planificación en HacknPlan también tendrán un peso importante en la evaluación. Por último, la exposición en clase también tendrá cierto peso en la calificación final.