|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PUNTUACIÓN** | **2,5** | **5** | **7,5** | **10** | **PESO** |
| **Escenario** | Escenario escueto con pocos objetos en él. | Escenario con varios objetos y se aprecia cierta variedad. | Escenario con elementos muy variados que representa un reto ya que contiene saltos trampas y zonas de muerte. | Escenario muy completo y además muy extenso. Da la sensación de mundo abierto. | 15% |
| **Iluminación** | No da la sensación de estar de noche. Sólo hay una fuente de luz. | Da la sensación de estar de noche y hay varias fuentes de luz. | Da la sensación de estar de noche y hay varias fuentes de luz. Además, se aprecian cambios suaves y agradables de tonalidades entre las zonas de diferente luz | Da la sensación de estar de noche y hay varias fuentes de luz. Además, se aprecian cambios suaves y agradables de tonalidades entre las zonas de diferente luz. Se han incluido scripts de control de las fuentes de luz que varían solas. Una luna que se mueve, una luz que parpadea… Sensación de realismo e inmersión. | 15% |
| **Animaciones y acciones del personaje.** | Las animaciones y sus transiciones están deficientemente implementadas.  No hay cambio entre ellas o hay retardo en el mismo,  *No hay respawn* del personaje cuando muera. | Hay diferentes animaciones, pero las transiciones son incongruentes.  Respawn correcto. | Transiciones correctas y realistas.  Respawn correcto. | Transiciones correctas y realistas.  Se ha incluido animaciones y acciones adicionales (ataque, andar, correr, agacharse…).  Respawn correcto. | 15% |
| **Elementos de la escena** | Hay muy pocos elementos en la escena que puedan interactuar con el jugador o son interacciones muy simples. Físicas y colisiones correctas. | Enemigos incluidos y que puedan matar, con animaciones correctas.  Otros elementos incluidos que no interactúen con el personaje.  Se genera una zona de agua que mate al personaje cuando este caiga.  Se genera un objeto que cambie a la segunda escena. | Se han incluido elementos de escena como enemigos con un comportamiento correcto y que persiguen al jugador y lo matan, otros elementos estáticos que matan al jugador.  Se han generado proyectiles.  Se genera un objeto que cambie a la segunda escena.  Elemento de éxito incluido. | Se han incluido elementos de escena como enemigos con elementos de IA y que matan al jugador, otros elementos estáticos que matan al jugador.  Proyectiles que lanza el jugador y mata a los enemigos.  Se genera un objeto que cambie a una segunda escena (más escueta).  Elemento de éxito incluido.  Los proyectiles funcionan correctamente. | 30% |
| **Cámara** | La distancia de la cámara al player es deficiente. No hay seguimiento del objeto. Al mover la cámara es muy molesto ya que el movimiento de la misma es demasiado rápido o demasiado lento. | El movimiento de la cámara es suave y cómodo. | Distancia de la cámara es buena. El seguimiento al jugador es bueno. Los movimientos del jugador respecto a la cámara son coherentes y cómodos para el usuario. | Se utilizan técnicas avanzadas en el seguimiento del jugador, además de explicadas en la memoria. | 15% |
| **Calidad y claridad de la memoria** | Muchos fallos de ortografía, texto ilegible.  No se entiende lo que se quiere transmitir.  La estructura no se ajusta a lo que se pide. Todo está desordenado. Formato incorrecto. Pocas imágenes. | Sin fallos de ortografía.  Calidad y claridad mejorables.  Estructura correcta y contenidos bien ordenados. Sin embargo, el formato es incorrecto. Se han añadido varias imágenes con título a pie de las mismas explicándolo. Inclusión de bibliografía. | Sin fallos de ortografía.  Calidad y claridad mejorables.  Estructura correcta y contenidos bien ordenados. Formato correcto. Imágenes correctas. Inclusión de bibliografía. | Calidad y claridad excelentes. Los contenidos están bien ordenados y estructurados y se entiende muy bien lo que se quiere transmitir. El formato está seguido al pie de la letra. Inclusión de bibliografía. | 10% |

**Formato de la memoria:**

Arial, 12, justificado, interlineado simple, extensión de entre 7 y 12 caras (sin contar portada ni índice).

Imágenes con título a pie.