

Proyecto: Aventura 3D: El Tesoro Perdido en el IES Haría (MVP)

Objetivo Principal:

Crear una demo jugable en Unity 3D en la que el jugador explore un entorno inspirado en el IES Haría o sus alrededores. La demo incluirá mecánicas básicas de movimiento y cámara en tercera persona, interacción con objetos (por ejemplo, recoger una llave para abrir una puerta) y una interfaz sencilla. Además, se utilizará Git para el control de versiones, siguiendo las buenas prácticas de desarrollo.

Características Esenciales (MVP):

1. Movimiento y cámara en tercera persona:

- **Controles:** Permitir al jugador moverse, correr y saltar dentro del entorno.
- **Cámara:** Implementar una cámara en tercera persona que siga al jugador de forma fluida.

2. Entorno inspirado en el IES Haría:

- **Diseño del nivel:** Recrear una versión simplificada del IES Haría o de su entorno (por ejemplo, la entrada principal, el patio, pasillos o zonas características). Puedes apoyarte en fotografías, planos o bocetos del instituto.
- **Assets:** Utiliza modelos 3D y texturas gratuitos o crea elementos sencillos que representen las partes más reconocibles del instituto.

3. Interacción básica:

- **Recoger objetos:** Implementa la mecánica de recoger un objeto clave (como una llave) que permita desbloquear una puerta o zona.
- **UI básica:** Muestra mensajes o indicaciones en pantalla para guiar al jugador en la interacción con el entorno (por ejemplo, "¡Encuentra la llave para abrir la puerta principal!").

4. Integración con Git:

- **Control de versiones:** Configura un repositorio en Git (GitHub, GitLab, Bitbucket, etc.) y realiza commits frecuentes documentando cada cambio o funcionalidad añadida.

Cronograma (del 5 al 17 de febrero):

Día 1-2 (5-6 de febrero): Preparación y Prototipado Inicial

- **Definir el alcance del MVP:**
 - Lista de funcionalidades mínimas.
 - Esbozar un mapa o boceto del entorno del IES Haría que se recreará.
- **Configuración del repositorio Git:**
 - Crear el repositorio y la estructura base del proyecto Unity.
 - Primer commit con la configuración inicial.
- **Prototipo básico:**
 - Implementar el movimiento del jugador y la cámara en tercera persona en un entorno simple (por ejemplo, un plano).

Día 3-5 (7-9 de febrero): Desarrollo del Entorno Inspirado en el IES Haría

- **Diseño del nivel:**
 - Modela o importa assets que representen zonas clave del instituto (puede ser la entrada, un pasillo, un patio, etc.).
 - Organiza la escena de Unity para que se asemeje al entorno real, cuidando la escala y la distribución.
- **Ajustes visuales:**
 - Añade texturas y elementos decorativos que refuercen la ambientación del IES Haría.

Día 6-8 (10-12 de febrero): Implementación de Mecánicas Básicas e Interacción

- **Interacción con el entorno:**
 - Programar la recogida de un objeto (ej. una llave).
 - Configurar un evento que, al recoger el objeto, active la apertura de una puerta o desbloquee una zona.

- **Interfaz de usuario (UI):**
 - Crear mensajes o paneles informativos para guiar al jugador.
 - Asegurarse de que la UI se ajuste correctamente a la escena y sea legible.

Día 9-10 (13-14 de febrero): Integración y Pulido

- **Optimización de controles y cámara:**
 - Ajustar la sensibilidad y fluidez de los movimientos y el seguimiento de la cámara.
- **Revisión del entorno:**
 - Mejorar detalles visuales y la disposición de los elementos para lograr una mejor ambientación.
- **Uso continuo de Git:**
 - Realizar commits regulares documentando cada funcionalidad y ajuste realizado.

Día 11 (15 de febrero): Pruebas y Corrección de Errores

- **Testing:**
 - Probar la demo en distintos dispositivos o resoluciones (según el target, ya sea móvil o PC).
 - Identificar y corregir bugs o problemas de interacción.
- **Feedback:**
 - Si es posible, pide a compañeros o profesores que prueben la demo y te den sugerencias.

Día 12 (16 de febrero): Documentación y Preparación de la Presentación

- **Documentación:**
 - Redacta una breve guía del proyecto que incluya la descripción de la demo, las mecánicas implementadas, la estructura del entorno y el uso de Git.
- **Preparación de la demo:**
 - Realiza capturas de pantalla o un breve video que muestre la jugabilidad y la ambientación inspirada en el IES Haría.

Día 13 (17 de febrero): Entrega y Presentación Final

- **Entrega del proyecto:**
 - Sube el repositorio final a la plataforma indicada, asegurándote de que toda la documentación y el código estén correctamente organizados.
- **Presentación:**
 - Prepara la demo final y asegúrate de poder explicar el proceso, las decisiones tomadas y cómo se ha utilizado Git durante el desarrollo.

Recomendaciones Adicionales:

- **Recopila referencias visuales:**

Busca imágenes, planos o bocetos del IES Haría para que el entorno sea lo más representativo posible. Esto facilitará la creación de assets o la disposición de elementos en Unity.
- **Uso de Assets:**

Si dispones de poco tiempo para modelar desde cero, no dudes en utilizar assets gratuitos del Unity Asset Store y modificarlos para adaptarlos al estilo que desees.
- **Organización en Git:**

Asegúrate de documentar cada commit con mensajes claros, por ejemplo:

 - "Commit 1: Configuración inicial del proyecto y estructura de carpetas."
 - "Commit 2: Implementación del movimiento básico y cámara en tercera persona."
 - "Commit 3: Añadido entorno inspirado en el IES Haría (entrada y pasillo)."
 - "Commit 4: Integración de interacción (recogida de llave y apertura de puerta)."
 - "Commit 5: Ajustes finales, optimización y documentación."

Este plan ajustado te permitirá desarrollar una demo sólida y representativa, aprovechando el tiempo disponible y cumpliendo con todos los requisitos del proyecto. ¡Mucho éxito en tu desarrollo y que el IES Haría se vea increíble en tu juego! Si necesitas más ayuda o ajustes en algún aspecto, no dudes en preguntar.

Rúbrica de Evaluación del Proyecto: Aventura 3D: El Tesoro Perdido en el IES Haría

Criterio	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Satisfactorio (2 pts)	Insuficiente (1 pt)	Puntaje Obtenido
1. Diseño y Conceptualización	<ul style="list-style-type: none"> - La idea está claramente definida y es muy coherente con el tema propuesto (replicación del IES Haría). - Los objetivos y alcance del MVP se plantean de manera innovadora y detallada. 	<ul style="list-style-type: none"> - La idea es clara y se relaciona bien con el tema. - Se definen objetivos y alcance, aunque con algunos detalles por mejorar. 	<ul style="list-style-type: none"> - La idea es comprensible, pero falta profundidad o detalle en la definición del alcance y objetivos. - Algunos aspectos relevantes no están claros. 	<ul style="list-style-type: none"> - La idea y el concepto están poco definidos o son incoherentes con el tema. - No se establecen objetivos claros para el MVP. 	
2. Implementación Técnica	<ul style="list-style-type: none"> - Los controles (movimiento, salto y cámara en tercera persona) funcionan de manera fluida y sin errores. - La interacción (por ejemplo, recogida de objetos y apertura de puertas) se implementa correctamente. - El código es limpio, modular y bien comentado. - El entorno recrea de forma muy convincente el IES Haría o sus alrededores, utilizando assets y detalles visuales apropiados. 	<ul style="list-style-type: none"> - La mayoría de las mecánicas funcionan correctamente, con mínimos errores. - El código es entendible, aunque podría tener mejoras en modularidad o comentarios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se implementaron las mecánicas básicas, pero con errores ocasionales o problemas de fluidez. - El código cumple su función pero necesita refactorización y comentarios adicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las mecánicas principales presentan fallos significativos o no funcionan de forma coherente. - El código es difícil de entender y carece de comentarios. 	
3. Calidad del Entorno y Ambientación	<ul style="list-style-type: none"> - La ambientación (texturas, iluminación y disposición de elementos) enriquece la experiencia del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> - El entorno refleja adecuadamente el IES Haría, aunque algunos detalles visuales o de ambientación pueden mejorar. - Buena disposición y coherencia visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - El entorno es reconocible, pero carece de algunos detalles o refinamientos que refuercen la ambientación. - La iluminación y texturas requieren mejoras. 	<ul style="list-style-type: none"> - El entorno es pobre o no se logra identificar una recreación coherente del IES Haría. - La ambientación es inconsistente o poco trabajada. 	
4. Uso de Git y Control de Versiones	<ul style="list-style-type: none"> - Se han realizado commits frecuentes y bien documentados. - Se evidencia un uso adecuado de ramas y manejo de conflictos. - El historial de Git muestra un desarrollo ordenado y progresivo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se utilizan commits regularmente, aunque algunos mensajes podrían ser más descriptivos. - Se evidencia un manejo adecuado del repositorio con algunas oportunidades de mejora. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se usan commits, pero con poca frecuencia o con mensajes poco informativos. - La estructura del repositorio presenta algunos desordenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - El uso de Git es muy limitado o desorganizado, con pocos commits y sin documentación en los mensajes. - Se observan problemas significativos en la gestión de versiones. 	
5. Documentación y Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - La documentación es completa, clara y detallada (incluye descripción del proyecto, instrucciones de uso, decisiones de diseño y referencias). - La presentación es profesional y se demuestra un dominio del proyecto durante la demo. 	<ul style="list-style-type: none"> - La documentación cubre la mayoría de los aspectos relevantes, aunque con algunos detalles por afinar. - La presentación es clara y se demuestra el funcionamiento del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> - La documentación es básica y omite algunos detalles importantes. - La presentación es aceptable pero podría haber más claridad o profundidad en la explicación del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> - La documentación es escasa o ausente. - La presentación es poco clara y no logra explicar adecuadamente el funcionamiento o la idea del proyecto. 	

Puntuación Total:

- **Máximo:** 20 puntos
- **Interpretación:**
 - 18-20 puntos: Excelente desempeño.

- 15-17 puntos: Buen desempeño.
- 12-14 puntos: Satisfactorio, pero con áreas de mejora.
- Menos de 12 puntos: Insuficiente, se requieren mejoras significativas.

Sumario de calificaciones

Ocultado a los estudiantes	No
Participantes	15
Enviados	0
Pendientes por calificar	0