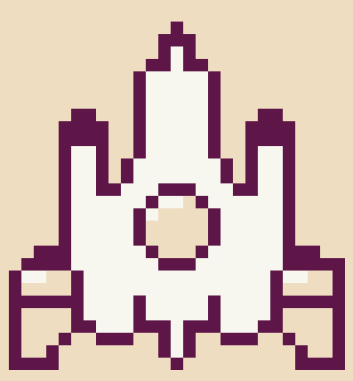


RETROGAME

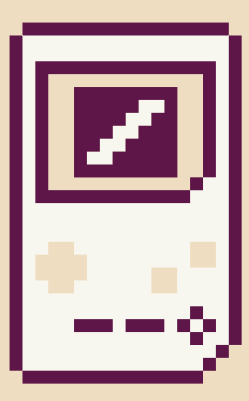
8/16 BITS

OBJETIVO

Fomentar la creatividad, la innovación y las habilidades técnicas de los estudiantes en las áreas de animación, sistemas computacionales y desarrollo de videojuegos, mediante la creación de un juego retro de 8 bits y 16 bits



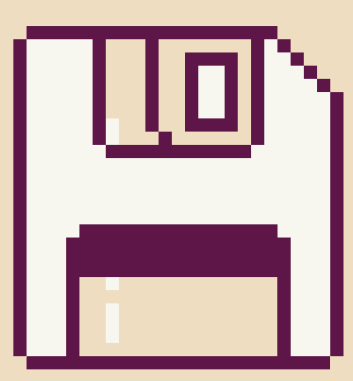
CRITERIO DE EVALUACIÓN



- | | |
|-------------------------|------|
| • Funcionalidad | 20% |
| • Optimización / Lógica | 20% |
| • Estética | 20% |
| • Creatividad | 20% |
| • Sonido | 20% |
| | 100% |

SOFTWARE PERMITIDO

- | | |
|-------------|--------------|
| • UNITY | • GODOT |
| • UNREAL | • RPG MAKER |
| • GDEVELOP | • GAME SALAD |
| • GAMEMAKER | |



AVANCES POR DÍA

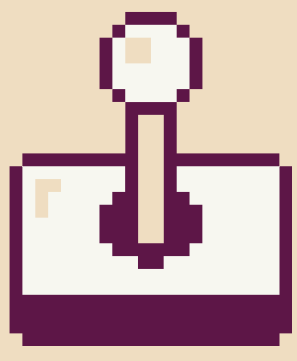
JUEVES

- 50% del juego con descripción de su funcionamiento
- Al menos un nivel funcional
- Gameplay: Control de movimiento, Daño, Recolección, Diseño del nivel/personaje
- Documentación

VIERNES

- Menú del juego
- Segundo Nivel
- Pantalla de Muerte/Victoria
- Animación del Personaje
- Sonido
- Integración de HUD
- Ejecución del juego

ENTREGABLES



* LLEVAR DOCUMENTO EDITABLE PARA CUALQUIER REVISIÓN *

PDF CON

- PORTADA
 - NOMBRE DE JUEGO
 - INTEGRANTES
- CONTENIDO
 - HISTORIA
 - CONTROLES
 - MECÁNICAS
 - DISEÑOS DE PERSONAJES, ASSETS, PROPS Y ESCENOGRAFÍAS
 - FRAGMENTOS DE CÓDIGO
- REFERENCIAS