**Proyecto 25 – Escenario Virtual**

Poblado del viejo Oeste

**1.- Descripción del proyecto**

La realización de un escenario virtual con una temática orientada al salvaje oeste ha sido la idea elegida para el proyecto, tras unas ideas propuestas y su consiguiente deliberación, el salvaje oeste se vio como el escenario ideal para el proyecto. Se trata de una temática conocida en todo el mundo gracias a las numerosas películas que se han realizado sobre él.

Este conocimiento ayudará para la realización de este proyecto ya que el material existente al cual investigar y obtener ideas para el escenario será mayor, también será más fácil que llegue al consumidor gracias al gran atractivo que tiene este.

Uno de los grandes referentes es el videojuego Red Dead Redemption, ubicado en un entorno del salvaje oeste y el cual presenta unos escenarios realmente buenos, la gran atracción que supuso la llegada de este videojuego es lo que termina de impulsar la decisión de realizar esta temática.

El entorno elegido sigue siendo muy popular en la actualidad prueba de ello son las apariciones de películas aun ubicadas en él, los numerosos artículos a la venta e incluso la existencia de ciudades para visitar en la vida real, las cuales suponen un activo muy grande en las zonas de EE.UU donde se encuentran ya que son visitadas por numerosos curiosos.

Todo ello unido hace de este proyecto un gran desafío para realizar, en el que se buscara que el usuario se sienta en un escenario similar al que se encontraría en aquella época pero con la facilidad de hacerlo desde su casa sin la necesidad de viajar.

**2.- Propuesta de trabajo: ¿cómo queremos hacerlo?**

Aquí va el texto

* Elección de la temática del escenario
  + Temática principal
  + Repartir elementos
  + Elección más específica de las estructuras propias
* Búsqueda de los recursos
  + Plataforma para publicar el proyecto
  + Creación del Blog para documentar los procesos
  + Elección y confirmación de software
    - Decisión sobre la versión
    - comprobar compatibilidad entre aplicaciones
* Realización de bocetos
  + Boceto vista de aguila (entorno)
  + Boceto elementos 1
  + Boceto elementos 2
  + Boceto elementos 3
* Aprendizaje del software elegido
  + Búsqueda de tutoriales
  + Realización de pruebas
* Creación del entorno
  + Modelado
  + Texturizado
  + Renderizado
* Creación de elementos 1
  + Modelado
  + Texturizado
  + Renderizado
* Creación de elementos 2
  + Modelado
  + Texturizado
  + Renderizado
* Creación de elementos 3
  + Modelado
  + Texturizado
  + Renderizado
* Puesta en común de los distintos elementos
* Inclusión de detalles
  + Iluminación
  + Elementos decorativos
* Búsqueda y corrección de errores
* Validación Externa
  + Crear un ejecutable
  + Publicación en la plataforma
* Promoción
  + Canal de Youtube y aspecto
  + Vídeo

**3.- Recursos necesarios: ¿quién o con qué vamos a realizar el proyecto?**

Para llevar a cabo la tarea de crear un escenario virtual en 3d y convertirlo en un producto se requiere realizar una serie de procesos como son por ejemplo, el modelado del escenario, la edición de las texturas, así como la publicación del resultado final para que los más fanáticos puedan descargarlo y visualizarlo, dichos procesos se pueden realizar gracias a las siguientes herramientas:

* Software de edición de imágenes: www.photoshop.com, www.gimp.org.es
* Navegadores web: www.google.es/chrome, www.mozilla.org, www.microsoft.com/microsoft-edge, windows.microsoft.com/internet-explorer
* Aprendizaje de la herramienta de repositorios github.com, a continuación nuestro propio repositorio: github.com/dirtdiver353/25grupo
* Plataforma para publicar el producto, por ejemplo: www.sketchfab.com o azure.microsoft.com
* Blog para el seguimiento del desarrollo, por ejemplo: www.blogger.com o es.wordpress.com
* Herramienta www.ganttproject.biz para realizar un diagrama de Gantt
* Aplicación de modelado y texturizado en 3 dimensiones: www.autodesk.es/products/3ds-max
* Cana en www.youtube.com para publicar video promocional
* Herramienta de edición para el video promocional, por ejemplo: www.sonycreativesoftware.com/es/vegaspro

**4.- Calendario de ejecución: ¿cuándo van a ser realizadas las tareas?**

* diagrama de gantt o Pert para describir las tareas y el reparto de las mismas en un calendario
* dependencias entre tareas

**5.- Coste previsto: ¿cuánto va a costar el proyecto?**

* Tabla de costes previstos
  + En desarrollo
  + En producción