**CENTRO DE ENSEÑANZA TÉCNICA INDUSTRIAL**

*Organismo Público Descentralizado Federal*

**

**Videojuego de carreras: CETI Furious Turbo Buggy**

**INTEGRANTE(S)**

**SANCHEZ GOZALEZ ADRIÁN**

**SANDOVAL AVALOS EDGAR EDUARDO**

**ASESOR(ES)**

**ROJAS GARCIA JOSE GUSTAVO**

**GUADALAJARA, JAL. AGO - DIC 2015**

**Videojuego de carreras: CETI furious turbo buggy**

**PROBLEMA GENERAL**

En tiempos de escuela siempre es importante tener un distractor que desvíe la tensión que generan las tareas, trabajos y diversos proyectos que pueden generar estancamientos mentales impidiendo así su correcto desempeño escolar.

Por otro lado cuando se dispone de tiempo de sobra al término de actividades se puede también pasar un mal rato de ocio y aburrimiento.

Se propone un videojuego de carreras, por su fácil interacción con el jugador, permitiendo así que libere su estrés o su tensión que pueda generar trabajos escolares en general de manera sana.

**PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

* Falta de alternativas sanas para ocupar el tiempo. .
* Estudiantes aburridos y estresados, generan bajo rendimiento

**OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un videojuego de carreras que brinde a los usuarios entretenimiento para sus momentos de ocio, así sea para jugarlo solo o en compañía. Las modalidades de juego permiten un modo para un jugador y así mismo un modo para que varios jugadores se conecten entre sí por medio de una red y puedan jugar con sus dispositivos.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

* Brindar un videouego como una alternativa divertida para que el usuario en sus momentos de ocio pueda disfrutar de un momento entretenido.
* Implementar una jugabilidad “arcade” en el videojuego para que el usuario pueda disfrutar de una experencia de carreras sin necesitada de disponer de un segundo jugador.

**MARCO TEÓRICO**

Un videojuego arcade es aquel que cuenta con diseño sencillo, controles fáciles de memorizar, niveles cortos y de dificultad ascendente así como de interrupciones mínimas en el transcurso de cada nivel. Estas características fueron originalmente para mantener al jugador por un periodo de tiempo corto y que insertara más monedas en las maquinas usadas para el juego, pero con el surgimiento de las consolas así como de las computadoras personales estos fueron cambiando y se volvieron cada vez más complejos y largos.

Alrededor de los años 80 y los 90's fue cuando los videojuegos árcade tuvieron su mayor auge, en ese entonces las máquinas y computadoras no tenían la capacidad actual para mostrar unos gráficos muy realistas, modos de juego complejos o escenas demasiado detalladas.

Los juegos de mayor auge en ese entonces eran simuladores de carrera simples que atraían a los usuarios porque no era necesario ser un experto para completar los juegos a pesar de su elevada dificultad.

Como en todo, una tendencia sustituye a otra y esta no fue la excepción, con los simuladores que contaban con un hardware más potente capaz de mostrar gráficos más realistas y detallados, los juegos arcade se fueron dejando en el pasado.

Actualmente los juegos arcade han estado recuperando su popularidad, esto se debe a los teléfonos móviles, ya que un juego de este tipo no necesita de mucha capacidad o de un hardware muy elevado y un dispositivo como un Smartphone puede ser utilizado perfectamente con este tipo de juegos. Así mismo también se han estado recreando estos juegos para navegadores, principalmente por su rapidez y sencillez.

**JUSTIFICACIÓN**

Dados los avances tecnológicos y los distintos medios de entretenimiento usados actualmente, un videojuego es un gran medio de acceso a un público numeroso de usuarios, de esta manera es posible influir de cierta forma en la percepción que tienen los usuarios sobre algún tema por medio del entretenimiento.

Los videojuegos se han establecido actualmente como una excelente opción para el ocio y representan un medio alterno económico de entretenimiento.

También se ha considerado que los videojuegos mejoran los reflejos, impulsos, emociones, sin tener en cuenta los conocimientos y experiencias previas de los jugadores. Así mismo consideran que los jugadores son constantes solucionadores de problemas que no dejan de buscar soluciones más fáciles y mejores a determinados desafíos y obstáculos.

Cada juego se diseña para que cualquiera tenga éxito, independientemente de sus destrezas y objetivos, pero así mismo para desafiar las capacidades de cada jugador sin llegar a sobrepasarlas.

.

**HIPOTESIS**

Actualmente la facilidad de herramientas que existen para crear y desarrollar videojuegos es muy amplia debido a la gran cantidad de tutoriales y artículos que existen en internet.

Unity es una herramienta de desarrollo que facilita algunos aspectos de diseño y funcionalidad dentro de la creación de un videojuego. Tomando como base el sistema que brinda Unity se profundizara en su uso y funcionalidad para el desarrollo del proyecto.