



Game Art - 2023

Módulo Motores: Unity

Consigna para la aprobación del módulo

Para aprobar este módulo debe hacer entrega de una demo creada en Unity que contenga una muestra de su/s modelo/s 3D, de la siguiente manera:

Crear un proyecto en Unity compuesto por una única escena que contenga el o los modelos 3D de su creación, dispuestos de forma tal que representen alguna parte de un nivel, escena, juego, o simplemente sean demostración de un prop, personaje o escenario.

Lo mejor es que use modelos y texturas creados por usted durante este curso. En caso de que no cuente con varios modelos para armar una escena lo suficientemente completa, deberá realizar el showcase de un modelo solo, esto es, deberá hacer que la escena de Unity muestre, de la mejor forma posible, uno de los modelos creados por usted, como si fuera Sketchfab.

Recuerde que:

- Es preferible tener algo simple pero pulido, antes que algo con mucho contenido, pero todo incompleto.
- “Lo perfecto es enemigo de lo bueno”: siempre va a poder mejorar los modelos y aumentar calidad. Es preferible acotar la idea, cerrar con algo y llegar a entregar, antes que no entregarlo porque no estaba perfecto.
- Esta entrega no solo tiene por objetivo la práctica con Unity sino también la generación de portfolio usando un motor de videojuegos.

Lo ideal es que todo el contenido sea propio, de su autoría. De todas formas, dado que puede haber scripts, algún asset o paquete útil que le agregue funcionalidad al proyecto y que no sea propio de lo que se dicta en la cursada, puede agregar alguno de estos elementos. Tenga en cuenta que lo que utilice debe tener una licencia válida para su uso y debe informar cada una de las cosas que utiliza que no sean de su creación.

Se valora como extras que haya audio (aunque sea un mínimo sonido de ambiente), efectos, etc. para destacar más la escena.

Debe entregar 3 archivos:

1) Archivo zip que contiene dentro la carpeta de proyecto de Unity.

La carpeta de proyecto debe contar solo con las carpetas Assets, ProjectSettings y Packages. El resto de las carpetas o archivos sueltos por fuera de estas carpetas pueden eliminarse sin problemas ya que se vuelven a generar al abrir el proyecto (procure cerrar Unity antes de eliminarlas).

Revisar que los assets del proyecto estén bien organizados. Esto quiere decir...

- Que haya carpetas tipo Scenes, Materials, Textures, etc. donde ubique correctamente cada tipo de asset.
- Que los nombres de los assets del proyecto y de los objetos de la escena sean claros y coherentes.
- Que los objetos tengan los componentes adecuados.

Asimismo, debe eliminar los assets que no terminó usando en la escena para evitar que el proyecto termine quedando demasiado pesado.

El nombre del zip debe tener la siguiente nomenclatura: *apellido_nombre_prj* (ejemplo: perez_juan_prj.zip).

2) Archivo zip que contiene dentro la carpeta con el build para PC hecho con Unity.

El nombre del zip debe tener la siguiente nomenclatura: *apellido_nombre_build* (ejemplo: perez_juan_build.zip).

3) Video del build.

Consiste en la grabación de la escena ejecutándose y mostrando el recorrido o la parte que crea conveniente para destacar su proyecto. Imagine que es para un reel o mostrarle a alguien que no puede correr el ejecutable. Procure grabarlo en HD, en buena calidad.

El nombre del archivo debe tener la siguiente nomenclatura: *apellido_nombre* (ejemplo: perez_juan.mp4).

Fecha de entrega: 5 de Septiembre 2023

Deberá subir los 3 archivos mencionados a una carpeta de drive pública.

Si tiene dudas sobre la entrega puede consultar a federico.n.barra@gmail.com

Si sobre lo que entrega hay comentarios o correcciones se le enviarán para que revise y/o modifique.