

## Proyecto INFO-265 Computación Gráfica

### **Etapas 0: Propuesta de proyecto**

**5 de Oct. 2016**

**Profesor: Cristóbal Navarro**

**Ayudante: Gabriel Galilea**

A lo largo del curso de Info265 Computación Gráfica, usted llevará a cabo el desarrollo de un proyecto software en el cual diseñarán e implementarán un videojuego de forma incremental con OpenGL y GLSL. Existirán tres etapas (aparte de la etapa 0) en las que su proyecto será evaluado por su avance. Para cada etapa, su grupo deberá entregar un informe técnico de avance y además presentar el estado del proyecto y explicar cómo han implementado las técnicas gráficas requeridas para esa etapa.

### **Etapas 0:**

1. Definir un equipo de trabajo compuesto por 2 o 3 personas.
2. Proponer un proyecto de videojuego y definir los siguientes aspectos:
  - a) Nombre del juego.
  - b) Historia, trama.
  - c) Espacio de Dimensiones: Indicar si será 3D o 2.5D **poligonal**.
  - d) Género: Acción, Puzzle, Estrategia, RPG, Carreras, etc.
  - e) Tipo de cámara: primera persona, tercera persona, top down, etc.
  - f) Tipo de gameplay: Indicar cómo será el uso de teclado/mouse.
3. Dibujar de manera conceptual cómo se imaginan el juego en ejecución.
4. **14 de Oct:** Enviar propuesta en PDF al profesor por Slack.
5. **17 de Oct:** Presentar ante el curso su propuesta de proyecto y recibir feedback.