



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA



DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e

INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA

DOCUMENTO:

CROQUIS Y/O BOCETO PROYECTO FINAL

NOMBRES COMPLETOS / N°s de Cuenta:

Gómez Enríquez Agustín.....317031405

Valenzuela Asencio Gustavo.....117002029

Solé Pi Arnau Roger.....320338274

GRUPO DE LABORATORIO: 3

GRUPO DE TEORÍA: 5 / 6/ 6

SEMESTRE 2026-1

FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 8 de noviembre del 2025

CALIFICACIÓN: _____

Dentro de nuestro escenario nos enfocaremos bastante en culturas prehispánicas. Los elementos principales que tendremos serán:

Una pirámide con un ring de lucha libre dentro de ella

Simbología 	Imagen de referencia para la pirámide principal: 
--	---

Imagen de referencia para la lucha: 	Diseño final en OpenGL: 
--	---

Cancha de juego de pelota:

Simbología: 	Imagen de referencia para la cancha y juego de pelota: 
---	---

Tianguis prehispánico:

Simbología:



Imagen de referencia:



Diseño final en OpenGL:



Chinampas:

Simbología:



Imagen de referencia:



Diseño final en OpenGL:

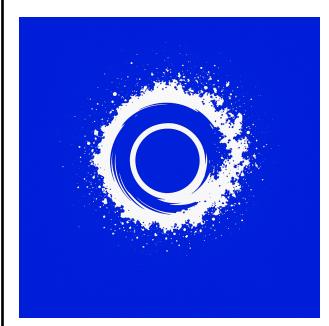


Cabezas olmecas:



Incluyendo contenido de cada uno de los personajes escogidos, se incorporan los siguientes elementos:

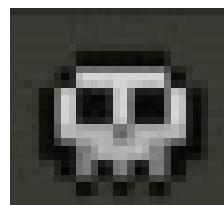
- **Satoru Gojo:** Extensión de dominio “Vacio Infinito” (Un agujero negro a la mitad del espacio)

	<p>Esta animación consiste en que el usuario se acerque a la zona de Gojo y sea llevado a otra escena donde se visualiza un espacio que se asemeja al vacío, al centro hay una esfera negra que lo va absorbiendo.</p> <p>Esta animación dura poco tiempo y una vez es absorbido por el agujero, el usuario regresa al escenario principal.</p>
---	---

- **Binding of Isaac:** Se tendrá un boss room el cual tendrá una puerta especial y dentro de este habrá un boss del juego.

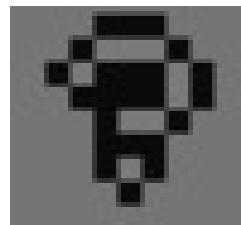


El boss room queda identificado con la siguiente simbología.



De igual manera se tendrá un cuarto secreto como en el juego, al cual solo se podrá acceder acercándose a este y picando alguna tecla en específico.

Su simbología será la siguiente:



Este secret room será algún cuarto que se pueda observar dentro del juego aunque no necesariamente uno secreto. Por ejemplo:



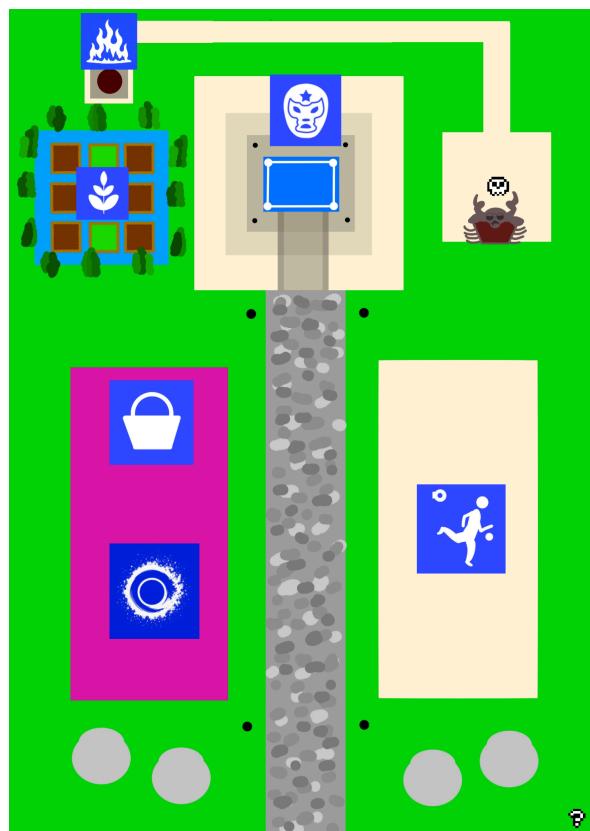
- **Cuphead:** Se tendrá un agujero el cual llevará al infierno, en donde se tendrá un escenario de la pelea con el diablo en el juego. Se hará una fusión entre las diferentes etapas de la boss fight para esta localización.

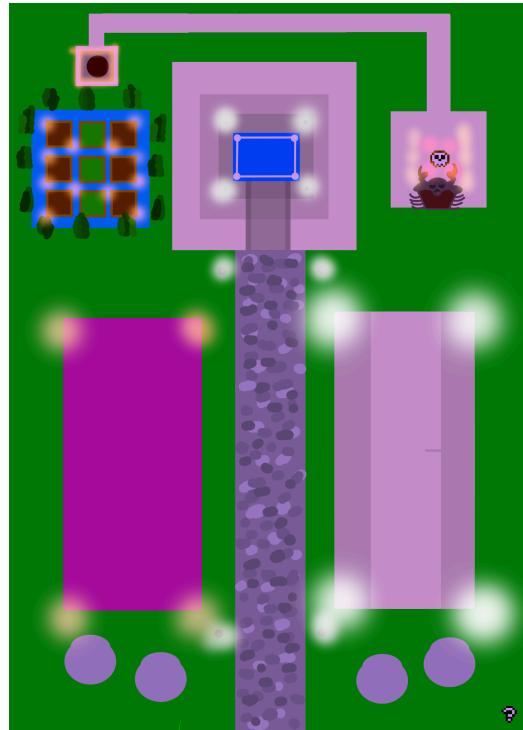




NOTA: estas imágenes solo son para inspiración y explicar un poco la visión.
No se planea necesariamente que se vean así.

CROQUIS FINAL:

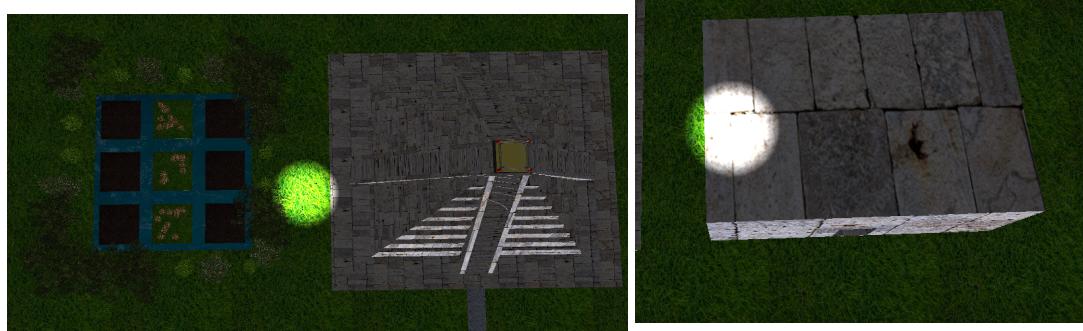




Croquis con iluminación, nos será de utilidad al agregar los elementos que emitan luz dentro del mapa, sobre todo cuando sea de noche.

BOCETO INICIAL:

Para poder visualizar el mapa completo se tuvo que dividir por cuadrantes:



Conclusiones

- 317031405: Este primer acercamiento al proyecto final nos permitió trabajar como equipo, complementando ideas entre que incluir para un escenario principal y que también se nos permite hacer una zona con nuestro personaje. Es un proyecto ambicioso que implica varios retos tanto en diseño y modelado como en términos de animaciones; pero teniendo como guía este croquis podemos hacer una interfaz agradable para el usuario.
- 117002029: Esta parte del proyecto nos ayudó a pensar más en lo artístico que en lo técnico, debido a que es muy importante el diseño y los elementos que contenga el escenario para lograr una experiencia agradable e incluso inmersiva para el usuario. Sin duda será un reto trasladar esto a software, pero seguro será igual o incluso más divertido que diseñarlo.
- 320338274: Fue muy interesante planear el escenario del proyecto y que son los diferentes elementos que vamos a ir construyendo durante el semestre. Se ve que nos llevará bastante tiempo pero yo creo que con todos los elementos que tendremos pondremos en práctica todo lo aprendido durante el curso. Fue bastante divertido el proceso de integrar todos los elementos, tanto de lucha libre, cosas prehispánicas y de los universos de los personajes en un solo escenario.

Bibliografía

- Milenio Digital. (2020). Exponen los misterios detrás de las cabezas olmecas. <https://www.milenio.com/cultura/cabeza-olmeca-exponen-mayores-secretos-monumento-cultura>
- Cisneros, S. (2025). El tianguis, un mercado de origen prehispánico. <https://www.mexicodesconocido.com.mx/tianguis-mercado-prehispanico.html>
- García, J. (2017). Chinampas: eco-tecnología azteca de vanguardia. <https://www.cienciahistorica.com/2017/05/26/chinampas-eco-tecnologia-azteca/>
- Colaboradores de Wikipedia. (2025). Templo de Kukulcán. https://es.wikipedia.org/wiki/Templo_de_Kukul%C3%A1n

- Donde ir. (2017). Ciclo del cine de lucha libre.
<https://www.dondeir.com/cine-y-tv/ciclo-del-cine-de-lucha-libre-heroes-del-ring-con-pulque/2017/09/>
- Colaboradores de Wikipedia. (2025). Juego de pelota mesoamericano.
https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_pelota_mesoamericano
- Binding of Isaac Wiki. (2025). The Binding of Isaac Wiki.
https://bindingofisaac.fandom.com/es/wiki/The_Binding_of_Isaac_Wiki
- Gilliam, R. (2017). Cuphead final boss guide: The Devil in 'One Hell of a Time'.
<https://www.polygon.com/cuphead-guide/2017/10/3/16391944/devil-one-hell-of-a-time/>
- IGN. (2017). Cuphead Walkthrough - How to Beat the Devil (Final Boss).
<https://www.ign.com/videos/cuphead-walkthrough-how-to-beat-the-devil-final-boss>