

**NOMBRE DEL TRABAJO. UNIDAD X. ASIGNATURA.**

**Dólera Jiménez, Juan Antonio**

**López Parras, Pedro Antonio**

**2º Desarrollo de Aplicaciones Web**

**Profesores:**

**Índice**

[Introducción 6](#_Toc199617782)

[Temática 6](#_Toc199617783)

[Contenido 6](#_Toc199617784)

[Análisis 6](#_Toc199617785)

[Propuesta de diseño 6](#_Toc199617786)

[Planificación 6](#_Toc199617787)

[Valoración económica 6](#_Toc199617788)

[Conclusiones 6](#_Toc199617789)

[Bibliografía 6](#_Toc199617790)

**ESTO SON LAS INDICACIONES DEL PROYECTO DEL CLASSROOM, PARA TENERLAS AQUÍ DE MOMENTO, LUEGO SE BORRA.**

Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web

Introducción

El módulo profesional Proyecto de Desarrollo de Aplicaciones Web se desarrollará durante el mismo periodo que el módulo profesional de Formación en Centros de Trabajo, y sólo se podrá acceder a él después de haber superado el resto de módulos profesionales.

Este módulo profesional, que tiene una duración estimada de 30 horas, complementa la formación establecida para el resto de módulos profesionales que integran el título en las funciones de análisis del contexto, diseño del proyecto y organización de la ejecución.

La superación de este módulo profesional será necesaria para la obtención del título.

Temática

La temática del proyecto es libre. Puede ser un proyecto de investigación de un tema concreto, o el desarrollo específico de un proyecto web. Se valorará positivamente el planteamiento y justificación de proyectos sostenibles o de contenido social (es decir, que aporten al medio ambiente y/o a la sociedad algo más que una solución empresarial).

Contenidos

El módulo proyecto deberá incluir:

~~1. Análisis de necesidades del sector.~~

2. Propuesta de diseño de un proyecto concreto que dé respuesta a dichas necesidades. Debe incluir un análisis de las tecnologías actuales que existen para el desarrollo del proyecto, con sus pros y contras, justificando la elección de la tecnología y herramientas utilizadas.

3. Planificación, seguimiento y evaluación de la ejecución. Descripción de la situación inicial de la que se parte, mostrando y contando cómo evoluciona el proyecto hasta su finalización.

4. Valoración económica y humana del proyecto.

5. Conclusiones: opciones de mejora, dificultades encontradas y soluciones adoptadas, valoración personal, análisis de sostenibilidad.

Memoria

Consistirá en la elaboración de un documento PDF con todos los apartados anteriores. Pueden ser incluidas las imágenes que se consideren. También se puede incluir, si se considera necesario, el código en el lenguaje de programación utilizado para el desarrollo del proyecto web, aunque debe tenerse muy presente que el objetivo de la memoria no es la explicación del código implementado (sería aconsejable incluir sólo aquellos fragmentos que se consideren de vital importancia para el entendimiento de lo que se quiera explicar). La memoria también deberá incluir, obligatoriamente, los siguientes elementos: portada (con el título del proyecto, nombre completo de los componentes del grupo y la convocatoria), índice y bibliografía.

La extensión del documento debe ser de 40 a 60 páginas, con las siguientes consideraciones de estilo:

 Tipografía: Arial, 11 puntos.

 Interlineado: 1,25 líneas.

 Márgenes: 2’5 cm por ambos lados.

 Párrafos: Justificar texto.

El alumnado entregará un ejemplar del proyecto (impreso en papel y encuadernado) y una copia en formato PDF enviado por correo electrónico a los miembros del tribunal. La fecha máxima de entrega será el viernes 6 de junio de 2025.

Licencia

Los proyectos estarán sometidos al régimen de las licencias “Creative Commons Reconocimiento – Compartir Igual (CC-BY-SA)”, que en lugar de prohibir su uso lo permite bajo algunas condiciones.

Exposición y Defensa

Todos los proyectos deben ser expuestos y defendidos ante un tribunal, que estará formado, al menos, por dos profesores del Ciclo Formativo y/o miembros del Departamento de Informática.

La defensa de cada proyecto tendrá una duración máxima de 25 minutos, repartidos en 15 minutos para la presentación del proyecto y 10 minutos para dar respuesta a las preguntas planteadas por los miembros del tribunal.

Para proyectos consistentes en el desarrollo específico de un proyecto web, debe demostrarse su funcionalidad durante la exposición y defensa del proyecto ante el tribunal.

Para el curso 2024/25, en su convocatoria ordinaria, se llevará a cabo la defensa de los proyectos el jueves 19 de junio de 2025. Una vez entregada la memoria del proyecto, se concretarán las horas de comienzo de las defensas.

Evaluación

Para la evaluación del proyecto, se tendrá en cuenta:

 Funcionalidad del proyecto: 50 %

 Memoria: 25 %

 Exposición y defensa del proyecto ante un tribunal: 25%

La no entrega de la documentación, así como de los contenidos obligatorios implicará que el proyecto no esté apto. La calificación es individual para cada alumno/a y no tiene por qué coincidir con los demás componentes del grupo. Si el proyecto no obtuviera una calificación positiva en su primer periodo de realización, el alumno/a, con la orientación del equipo docente, podrá completar o modificar el proyecto inicial para su evaluación y calificación en el segundo periodo de realización.

# Introducción

# Temática

La temática que hemos elegido para el desarrollo de este videojuego, basado en un “escape room”, ha sido la de misterio, resolución de puzles, y exploración del entorno para resolver estos mismos puzles. La elección de esta temática de modelo de “escape room” la hemos escogido teniendo en cuenta la diversidad de recursos con la que contábamos, eligiendo unos mapas en la que esta ambientación de misterio y personalización del mapa (gracias a otros recursos con los que contábamos, que seguían una estética similar a la de los mapas) nos daba la posibilidad de llevar la historia hacia donde queríamos encaminarla. Más adelante, se detallará el análisis de los recursos con los que contábamos, y el porqué de la elección de uno u otro.

# Contenido

## Análisis de necesidades del sector

Para la realización de este proyecto fin de ciclo hemos tenido que hacer un análisis previo en función de las distintas necesidades que podíamos encontrar dentro del sector. Para este análisis, hemos decidido profundizar en la industria del videojuego tanto de España, como de la Región de Murcia, ya que consideramos que es importante contextualizar el trabajo que hemos llevado a cabo dentro de la actualidad, y entender cuáles son las oportunidades y carencias que existen en el sector para poder atacarlas y darle a nuestro proyecto un valor real.

Actualmente en España, la industria del videojuego se encuentra en crecimiento constante, siendo una de las principales industrias culturales y de entretenimiento del país. La demanda de productos digitales es cada vez mayor, y esto ha hecho que el número de jugadores llegue hasta cifras cercanas a los 22 millones. A pesar de este crecimiento, la realidad para muchos estudios o desarrolladores independientes es complicada, ya que suelen contar con recursos limitados y una competencia bastante alta. La mayoría de estudios de desarrollo de videojuegos en España (más de 800), no superan una facturación anual de 200.000 €, y dependen en gran medida de financiación propia o de ayudas externas, lo que provoca una difícil consolidación en el mercado a largo plazo.

Además de estos datos económicos, también hemos querido centrarnos en las tendencias actuales del sector, ya que esto nos ayuda a ver en qué dirección se están moviendo tanto las grandes como las pequeñas empresas del mundo del videojuego. Algunas de las tendencias que están marcando el ritmo de desarrollo hoy en día son los videojuegos de realidad virtual o aumentada, el uso de inteligencia artificial para mejorar la experiencia del jugador, el crecimiento de los eSports, los juegos de un solo jugador tienden a ser cada vez más y más grandes mundos abiertos, etc. Todas estas innovaciones suponen nuevos retos tanto a nivel técnico como a nivel creativo.

Es por todo eso que, en nuestro caso, hemos querido desarrollar un videojuego que no entra directamente dentro de estas grandes tendencias a las que podemos llamar grandes producciones, en muchos casos, como los de mundo abierto, juegos enormes pero vacíos en contenido. Hemos querido aprovechar este proyecto para familiarizarnos con las herramientas actuales y más punteras en desarrollo de videojuegos (en este caso Unreal Engine), a la vez que ofrecíamos al sector un producto “pequeño”, que no necesita de una gran cantidad de escenarios para tener un resultado final entretenido, rápido, y que te hace pasar un buen rato para desconectar (además de ser un proyecto con una buena escalabilidad, de lo que hablaremos más adelante). Todo ello, ayuda a construir una experiencia sólida, interactiva y coherente dentro del entorno 3D. Además, creemos que nuestro enfoque y mecánicas, resolución de puzles, etc., aporta valor a nivel formativo y demuestra la aplicabilidad de conocimientos técnicos en un entorno de desarrollo real.

Por otro lado, si nos centramos en un entorno local, la Región de Murcia, nos encontramos con una industria que está empezando a apostar cada vez más por este tipo de sectores relacionados con el desarrollo digital y tecnológico. Existen iniciativas por parte del Instituto de Fomento (Info) para impulsar a pequeñas empresas y estudios relacionados con los videojuegos, y se están diseñando planes para fomentar el crecimiento del sector. Aun así, sigue habiendo unas necesidades claras: falta de formación específica, dificultad para acceder a la financiación, y poca infraestructura dedicada exclusivamente al desarrollo de videojuegos.

Es por todo ello que creemos que nuestro proyecto se enmarca dentro de una necesidad real del sector: formar perfiles que no tengan únicamente conocimientos técnicos, sino también experiencia práctica en el desarrollo completo de un videojuego desde el planteamiento inicial, su ejecución y su resultado final. Este proyecto sirve, aunque en pequeña medida, como aportación al crecimiento de un sector que, con la ayuda necesaria, tiene mucho potencial tanto a nivel nacional, como regional.

## Propuesta de diseño

## Planificación

## Valoración económica

## Conclusiones

# Bibliografía