

Propuesta de videojuego

Apertura: miércoles, 9 de octubre de 2024, 00:00

Fecha de entrega: miércoles, 16 de octubre de 2024, 23:59

Propuesta de proyecto

Descripción General

Debéis desarrollar un videojuego en Unity, eligiendo entre una plataforma de PC o Android. El objetivo es que implementen un juego sencillo, aplicando conceptos básicos de programación de videojuegos y utilizando los elementos fundamentales de Unity.

Componentes Mínimos en Unity

Elementos Escénicos:

- Al menos una **escena 2D** (como un nivel con plataformas y obstáculos) o una **escena 3D** (con un terreno, objetos y cámaras).
- Uso de **cámaras** para seguir al personaje en 2D o cambiar la perspectiva en 3D.

Personaje Principal:

- Implementación de un personaje controlable por el usuario (movimiento horizontal y salto en 2D, movimiento en 3D).
- Utilización de **Componentes Rigidbody** para las físicas del personaje (rebotes, deslizar...).
- **Interacción de Objetos:**
- Uso de **Colliders** y **Triggers** para detectar colisiones y eventos (por ejemplo, recoger un ítem, chocar con un enemigo...).
- Definición de **al menos dos eventos** simples utilizando **C# scripts**, como incrementar una puntuación al recoger un objeto o cambiar de escena al llegar a una meta...

Elementos Visuales y de Interfaz:

- Inclusión de una **interfaz de usuario (UI)** con información básica (puntos, vidas, temporizador), **mínimo 3 elementos**.
- Creación de al menos un **menú principal** y un **menú de pausa**.
- Añadir animaciones simples para el personaje y los elementos interactivos (por ejemplo, animación de caminar, rotación de objetos).

?

Incorporación de Sonido:

Implementación de **al menos 3** efectos de sonido:

- Efecto al moverse o saltar.
- Efecto al interactuar con un objeto.
- Música de fondo en la escena principal.

Implementación del Juego y Pruebas:

- Realización de pruebas básicas para asegurarse de que el personaje se mueve como se espera y los eventos funcionan correctamente.
- Validación de la correcta transición entre escenas y el funcionamiento de los menús.

Documentación del Desarrollo:

Documento que incluya:

- Resumen del diseño del juego.
- Funcionalidades implementadas.
- Dificultades encontradas y cómo se resolvieron.
- Capturas de pantalla o videos que muestren el progreso.

Creatividad y Complejidad Adicional:

- Se valorará la inclusión de características adicionales, como:
- Efectos visuales (partículas, luces). Integración de animaciones complejas o efectos de sonido avanzados.
- Incorporación de elementos como puntuaciones con guardado persistente.

Propuesta Inicial del Videojuego (documento a entregar en esta tarea)

- Descripción conceptual del juego (género, objetivo del jugador y mecánicas principales).
- Boceto o diagrama de la estructura del juego, describiendo las escenas, personajes y sus interacciones.
- Definir si el entorno será 2D o 3D.

Sobre todos estos requisitos deberéis pensar en un prototipo de videojuego y valoraré si es viable, o si debéis ampliar o acotar.

Esta propuesta debéis subirla en un documento de texto .doc, .docx u .odt; o bien un .pdf.

El nombre del archivo debe de tener el siguiente formato:

propuesta_nombre_apellido_PMDM.pdf

[Agregar entrega](#)

Estado de la entrega

Estado de la entrega	Todavía no se han realizado envíos
Estado de la calificación	Sin calificar
Tiempo restante	7 días 6 horas restante

[!\[\]\(a03a7eb2f4046e1d3c76772003e549ea_img.jpg\) Contactar con el soporte del sitio](#)

Usted se ha identificado como KEVIN ZAMORA AMELA (Cerrar sesión)

Plan de Modernización de la Formación Profesional. La oferta parcial y nueva de la Formación Profesional a Distancia en Aragón durante el curso 22-23 está financiada por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y la Unión Europea NextGenerationEu en el marco del PRTR



**Financiado por
la Unión Europea**

NextGenerationEU



[Política de privacidad](#)