

Título del Trabajo  
Fin de Grado

Grado en Ingeniería Multimedia



Trabajo Fin de Grado

Autor:

Miguel Paniagua Muela

Tutor/es:

Miguel Ángel Lozano

Septiembre 2017



Índice de Contenidos

Índice de Figuras

1. Introducción

1.1 Justificación

Mercado relativamente nuevo

Facilidad de incorporarse al mercado

Facilidad de ser competente

-por esto -> Facilidad de migrar a nuevos proyectos

Facilidad de innovar

Baja exigencia

-por esto -> Se premia más la idea o concepto que el despliegue de recursos

Entorno adecuado para comenzar a desarrollar competencias

Entorno adecuado para aprender a analizar el feedback de un mercado orientado a videojuegos

Posibilidades, ventajas e importancia de un multijugador

Híbrido PC – Movil

* No existe nada igual
* Convenientes

1.2 Situación y Contexto

<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>

Mejoras en hardware y software

Presencia de industria del videojuego en dispositivos móviles desde 2012

Google play, App Store, Windows Store

Aumento de beneficios

Aumento de usuarios

Políticas del mercado Google play y App Store

> Pagos

> Publicar juego

> Control de calidad

Orientacion del ingreso de los juegos

> Precio de adquisición

> micropagos

> Anuncios

Orientacion del tipo de juego y mecánicas en Europa

1.3 Motivación

Motivo principal

Desarrollar un juego fiel al modelo de negocio actual

Ir un paso mas allá en funcionalidades

Publicarlo a un publico y saber analizar el feedback proporcionado

Motivos secundarios

Controlar las fases del desarrollo de un videojuego en solitario

Enfrentarse a un mercado como el de los videojuegos

Analizar y comparar el resultado de este proyecto con otros dos proyectos menos ambiciosos desarrollados por mí a lo largo de la carrera

1.4 Objetivos

Objetivos principales

Desarrollar un proyecto de videojuegos que requiera de las las competencias necesarias para:

Desarrollar un videojuego multijugador en red

Diseñar y poner en marcha un modelo de juego y sus mecánicas, que lo hagan divertido y jugable

Diseñar, controlar y abordar con éxito las fases de un proyecto de creación de videojuego en solitario

Diseñar una artiquectura de conexión pc-movil que aporte un valor extra que ningún juego incorpora al producto

Diseñar e incorporar un estilo grafico aceptable y grácil mediante herramientas de edición de imagen para el videojuego

Aprender a analizar y dar uso al feedback recibido por los usuarios de un mercado tan grande como el de los videojuegos para móvil

1.5 Estructura del Documento

(aun no)

2 Marco Teórico

2.1 Antecedentes

Pese a su aparición relativamente reciente, el mundo de los videojuegos se ha desarrollado a pasos agigantados, la audiencia cosechada y los avances tecnológicos han reportado a este sector una cantidad enorme de capital, desarrollo e investigación que han llegado a convertirlo en una de las industrias que más facturan a nivel mundial.

Para comprender los logros cosechados por este sector, es necesario remontarse a lo que podríamos llamar el origen de los videojuegos.

Los primeros avances en videojuegos vinieron de la mano de avances en materia de computación e inteligencia artificial, Turing, en colaboración con D. G. Champernowne pusieron a prueba un programa de inteligencia artificial en ajedrez.