



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e
INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA



CROQUIS Y/O BOCETO DE PROYECTO FINAL

NOMBRES COMPLETOS:

Arroyo Onofre Leonardo

Jiménez Elizalde Josué

Tavera Castillo David Emmanuel

Números de Cuenta:

423054589

320334489

320054831

GRUPO DE LABORATORIO: 2 y 13

GRUPO DE TEORÍA: 06

SEMESTRE 2026-1

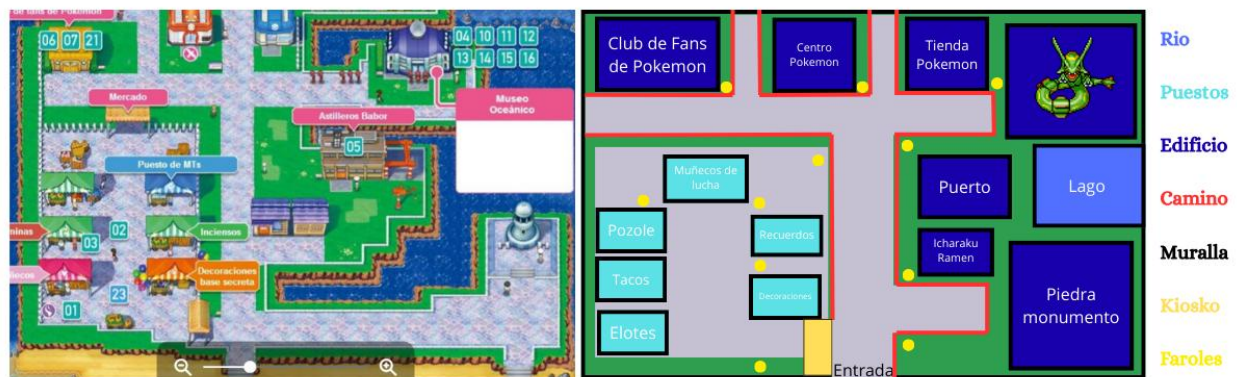
FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 17/09/2025

CALIFICACIÓN: _____

Desarrollo.

En la siguiente imagen se muestra el proceso de diseño para nuestro proyecto final de Computación Gráfica, partiendo del mapa original de una ciudad del videojuego Pokémon como inspiración. A partir de este mapa base se creó un croquis propio que reorganiza los elementos de forma personalizada. En él se incluyen edificios principales como el Centro Pokémon, la tienda y un restaurante, además de puestos de comida y artículos, un lago con una piedra solar, faroles para iluminación, un camino que conecta las áreas, una muralla que rodea todo el lugar y un kiosko en la entrada principal. A la derecha se presenta una leyenda de colores que indica el significado de cada elemento, lo cual ayuda a entender cómo se distribuyen y qué función cumple cada parte dentro del diseño.

Boceto Mapa de Proyecto Final Compu Gráfica



Comentarios.

Arroyo Onofre Leonardo:

Para este trazado de croquis tuvimos que analizar sobre los posibles escenarios para el cual se pudiera combinar los tres universos, por lo que finalmente se optó por un mapa de Pokémon, ya que es el universo donde sus mapas tienen aproximaciones más cercanas a la cultura mexicana como los tianguis, las zonas arqueológicas y lo relacionado a lo prehispánico y la lucha libre. Con esto, damos una base inicial para modelar el escenario.

Jiménez Elizalde Josué:

Para dar un paso inicial para la elaboración del proyecto final se tiene la idea del boceto de nuestro mapa que utilizaremos con la temática de tianguis y se eligió el universo de Pokémon ya que se tiene desde nuestra perspectiva un aire más a un tianguis. Al igual se introdujo la temática de museo mexicano teniendo en cuenta la cultura, sin faltar cada temática de cada uno de los universos correspondientes al compañero.

Tavera Castillo David Emmanuel:

Como parte de la planeación, este boceto busca representar de manera inicial la integración de distintas temáticas dentro del mismo mapa. Se tomó como base la idea de un tianguis. La elección del universo Pokémon se debe a que, visualmente, sus mapas ya presentan un estilo similar al de un mercado o feria, lo que facilita la adaptación. Además, se incluyó la temática de un museo mexicano, con el propósito de resaltar aspectos culturales y dar un toque identitario propio al proyecto.

Bibliografía.

Ciudad Portual. (n.d.). WikiDex. https://www.wikidex.net/wiki/Ciudad_Portual