## Estudios previos

Antes de comentar el proyecto es conveniente comprobar si existen trabajos o estudios que puedan tener la misma temática o cuenten con elementos comunes.

A continuación se citan aquellos trabajos que el ámbito de estudio se parecen más al buscado en nuestros objetos y finalidades.

## Dev Master

Dev Master es una base de conocimiento web de motores de videojuegos, herramientas, librerías accesorias, compañías y profesionales dedicados al sector de la programación de videojuegos. En ella se encuentran más de 350 motores.

Cada sección dedicada a un motor gráfico cuenta con todos sus datos (sitio web, propietarios, licencia y fecha de lanzamiento entre otros),sus datos técnicos (por ejemplo su lenguaje de programación, motores de físicas o shaders que usa), los libros escritos sobre el mismo relacionados y un apartado para que los usuarios y profesionales puedan dejar sus comentarios y análisis sobre el programa.

La principal diferencia con el estudio del presente proyecto radica en los siguientes aspectos fundamentales:

1. Dev Master trata únicamente de motores gráficos y no también de frameworks.
2. No compara los motores entre si como se pretende hacer en este proyecto, sino que se limita a listar todas sus características y opiniones de los usuarios.

## Comparison and evaluation of 3D mobile game engines

Se trata de una tesis realizada por Akekarat Pattrasitidecha para la universidad de Gotemburgo y que trata de encontrar el mejor programa para desarrollar videojuegos en tres dimensiones para dispositivos móviles.

Al buscar y comprar entre motores 3D centra la mayoría del trabajo en los aspectos técnicos de los motores de juego como las físicas 3D, los efectos de partículas o el video en 3D dejando los aspectos como la usabilidad y la facilidad de uso en un segundo plano al contrario que en el este proyecto. Además se limita únicamente a motores de juego para dispositivos móviles y no abarca todos aquellos para escritorio y consolas como si se valora en este estudio.

<http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/193979/193979.pdf>

## COMPARACIÓN DE MOTORES DE VIDEOJUEGOS PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS

## SERIOS

Proyecto de fin de grado presentado por dos estudiantes de la Universidad Tecnológica de Pereria (Colombia), que trata de buscar y definir unos criterios tanto teóricos como tecnológicos que tiene que tener un de videojuego para poder desarrollar un videojuego profesional.

También tiene un apartado dedicado a pequeño análisis y comparación de motores de juego aunque el objeto de estudio solo son tres motores: JMonkey, Unreal Engine y Unity 5.

Por limitarse a solo el estudio de tres motores y estar centrado en definir los requisitos de un motor para crear un videojuego profesional, cuando en el caso del presente proyecto se desea abarcar proyectos de todo tipo, se diferencia bastante del este estudio.

Hoy en día, hay 334 motores de juego en la base de datos DevMaster.net

(DevMaster.net, 2012)

. Este sitio web contiene mucha información sobre el juego

Motores, pero esta información no está separada entre móviles y otras plataformas.

Por lo tanto, la información en este sitio web no es específica para handheld plat

formar. Muchos

Funcionalidades del motor de juego 3D son diferentes entre móviles y otras plataformas

Porque el rendimiento de la unidad de procesamiento de gráficos (GPU) en móviles y otros

Plataformas son muy diferentes. Además, OpenGL ES y DirectX móvil en

Mobil

E tienen menor número de funcionalidades que OpenGL y DirectX.

por

Ejemplo real

http://devmaster.net/