



Universidad  
Católica del Norte



# PROYECTO INTRODUCCIÓN A LA INGENIERÍA II

ECIN 00305

ESCUELA DE INGENIERÍA  
UCN

## Especificaciones del Proyecto

# Requerimientos

## **FUNCIONALES**

- Desarrollo de un Videojuego utilizando el motor Unity®.
- Temática libre pero debe considerar no incluir ambientes, mensajes o temas ofensivos.
- Debe incluir colisiones.
- No se aceptarán juegos en base a minijuegos.
- El número de niveles variará de acuerdo al tipo de juego:
  - Aventuras/Plataformas
    - Mínimo 5 niveles.
    - Cada nivel con un mínimo de 10 pantallas.
    - Debe incluir objetivos alternativos, como recolección de objetos, recuperación de vida, etc.
    - Cada nivel con un enemigo final de nivel (subjefe).
    - Al final del 5to nivel, un enemigo final (jefe).
    - Secuencia de final o créditos.
  - Deportes
    - Mínimo 10 enfrentamientos.
    - Cada nivel con una duración de 3 minutos.
    - Secuencia de final o créditos.

# Requerimientos

## FUNCIONALES

- Puzzles
  - Mínimo 30 niveles.
  - Incremento de dificultad por nivel.
  - Cada nivel con un mínimo de 5 pantallas.
  - Secuencia de final o créditos.
- Disparos
  - Mínimo 5 niveles.
  - Cada nivel con un mínimo de 10 pantallas.
  - Cada nivel con un enemigo final de nivel (subjefe).
  - Al final del 5to nivel, un enemigo final (jefe).
  - Secuencia de final o créditos.
- Lucha
  - Mínimo 10 peleadores.
  - Cada peleador deberá tener un escenario propio.
  - Cada peleador deberá tener movimientos y animaciones propios, mínimo 3 por cada uno.
  - Deberá incluir un Jefe final no jugable.
  - Secuencia final o créditos.

# Requerimientos

## FUNCIONALES

- Se pueden mezclar las temáticas, esto hará varias el número de niveles y jefes solicitados. Se revisará cada caso en particular para definir el alcance.
- El juego debe ser multijugador, ya sea por turnos o simultáneos. Se bonificará esta última opción.
- Se bonificará la inclusión de una pantalla de opciones: sonido, música, reseteo de puntaje, nivel de dificultad, etc.
- El juego debe guardar la puntuación de cada jugador.
- Cada juego debe cumplir con los puntos que se revisarán en el capítulo de Game Design.
- Se bonificará la inclusión de “lore” en el juego.

# Requerimientos

## NO FUNCIONALES

- Implementación y Publicación de un sitio web de su proyecto. Este debe indicar la información de su proyecto y del juego desarrollado, miembros del equipo, roles, etc. Este sitio debe estar publicado en español e inglés.
- Se debe hacer entrega de una versión física del juego.\*

## TÉCNICOS

- Código debe estar orientado al objeto.
- Se puede utilizar cualquier herramienta que ayude al desarrollo del videojuego.

# Consultas

