

Proyecto Final

Octubre 2014

Especificaciones

- Documentación (70%)
 - Introducción
 - ~~Guion (literario, técnico): 20 %~~
 - Idea y Alcance 25%
 - Documento de Diseño Completo 40%
 - Conclusiones 5%
- Videojuego Programado (30%)
 - Interfaz con barra de puntos, menús, etc. (10%)
 - Al menos un escenario/nivel implementado (15%)
 - Manual técnico (5%)

Entregables

- Se entregará la documentación impresa y en un disco de almacenamiento (USB/DVD/CD)
- Incluir fuentes del videojuego y versión ejecutable
- Deberás considerar el uso del teclado

Entregables

- La versión implementada debe ser funcional
- Deben considerar que será una versión demo|ejecutable del juego



Fechas importantes

- Entrega: 9 de Noviembre de 2014
- Presentación: 10 Noviembre – 14:00hrs
 - Cada equipo tendrá 30 min para presentar su trabajo
 - Fundamentos teóricos (guion, documentación, etc.)
 - Demo

Posible estructura del documento

- Guion – **Presentación 2.1 [Opcional]**
 - Argumento
 - Tratamiento
 - Sinopsis
 - Guion Literario
 - Por cada escena o capítulo especificar detalles/momentos, dialogos
 - Guion Técnico
 - Por cada capítulo o nivel especificar duración, manejo de cámaras, descripción GUI, ejecución de combos, condiciones de inicio y finalización del nivel
- Documento de Diseño del Videojuego
 - Idea y Alcance (**Parte I**) – **Presentación 2.2**
 - Resumen
 - Descripción de contenidos
 - Descripción básica del juego
 - Características relevantes
 - Objetivos del juego
 - Proyección
 - Género del juego
 - Público al que va dirigido
 - Competencia y elementos diferenciadores
 - Construcciones técnicas
 - Complejidad de gráficos
 - Plataformas a las que se dirige
 - Presupuestos y plazos de ejecución
 - Costos, presupuesto necesario para difundir

Posible estructura del documento

- Documento de Diseño del Videojuego
 - Descripción Técnica (**Parte B**) – **Presentación 2.3**
 - Introducción
 - Descripción de contenidos
 - Conceptos básicos
 - Tipos de personajes
 - Género
 - Objetivos del juego
 - Presentar ideas claras
 - Objetivos a partir del tema
 - Investigación de la temática del juego
 - La profundidad depende del diseñador
 - Elementos del juego
 - Personajes, escenarios
 - Funcionamiento del juego
 - Reglas del juego, etc.
 - Interfaces de hardware, etc.