

Ingeniería de Videojuegos

Trabajo práctico 1-2021

Consideraciones generales:

El TP1, consiste en establecer el marco general del proyecto (TP3) y su cronograma de ejecución, para ello deberá tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

El tema del Videojuego debe relacionarse con la vida y obra del compositor Astor Piazzola (a modo de homenaje al cumplirse este año el centenario de su nacimiento).

Para evitar la dispersión de plataformas y facilitar los procesos de producción y evaluación, la cátedra a decidido limitar el desarrollo al uso de la herramienta Godot y el producto deberá correr en teléfonos celulares con Android (sin excepción).

Tomando en cuenta estas consideraciones, se deberá:

a) Elaborar el GDD de una hoja que describa el videojuego a realizar, con suficiente detalle para evaluar la evolución del desarrollo futuro.

b) Establecer un plan de desarrollo ubicado en el tiempo, teniendo en cuenta el cronograma de la cátedra, que permita evaluar el estado de avance del proyecto (TP3).

Tipo de entrega

Informe en Pdf. Los mismos deberán cargarse en el repositorio del proyecto y subirse a la plataforma en la tarea respectiva.

Fechas de entrega

Fecha límite primer entrega: 20 de abril a las 10 hs.

Fecha límite segunda entrega: 04 de mayo a las 10 hs.

Nota: Dado que el TP1 es una herramienta fundamental para la planificación y evaluación del TP3, queda claro que el mismo debe ser aprobado lo antes posible.