**5. Comparación de las tecnologías**

Debe incluir al menos una tabla resumen, en sección de página horizontal, cruzando los criterios y los valores de cada tecnología. Con una columna de comentarios sobre la comparación

Esta tabla anterior es obligatoria y deben completarla los autores del trabajo, aunque se pueden incluir otros gráficos o tablas complementarias copiadas y pegadas desde diversas fuentes de información, siempre que debajo de cada uno se indique la fuente (al menos la URL).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| CRITERIOS | TECNOLOGÍA A | TECNOLOGÍA B | COMENTARIOS |
| **A)General** |  |  |  |
| Plataforma | Unity | Unreal |  |
| Idioma | Multilenguaje | Multilenguaje | Ambas tecnologías  ofrecen soporte  multilenguaje |
| Documentación | Sí (oficial) | Sí (oficial) | Ambas tecnologías  cuentan con docu-  mentación |
| Precio | Gratuito para uso particular. En caso de querer monetizar un proyecto, se deberá pagar una comisión. | Gratuito para uso particular. En caso de querer monetizar un proyecto, se deberá pagar una comisión. |  |
| Aprendizaje | Curva de aprendizaje relativamente baja. | Curva de aprendizaje bastante compleja. | Unreal es un motor  que al ofrecer más  prestaciones, con-  lleva un aprendizaje  más arduo. |
| Comunidad | Sí | Sí | Ambas tecnologías  cuentan con comu-  nidades tanto ofi-  ciales como no ofi-  ciales |
| **B)Características Técnicas** |  |  |  |
| Blueprints | Sí | Sí | Ambas plataformas  cuentan con esta  característica. En  Unreal está más  depurado que en  Unity |
| Lenguaje de programación | C#,Javascript,Boo | C# | Unity ofrece un  soporte más com-  pleto de lenguajes. |
| Optimización | Sí | Sí | Unreal permite una  optimización a más  bajo nivel que Unity,  si bien es un proce-  so que aumenta la  complejidad |
| Soporte VR | Sí | Sí |  |
| Iluminación | Sí | Sí |  |
| Soporte móvil | Sí | Sí | Ambas tecnologías  ofrecen desarrollo  para dispositivos  móviles |
| **C)Utilidades Tecnicas** |  |  |  |
| Realidad virtual | Sí | Sí | Ambas tecnologías  ofrecen soporte para  VR. |
| Modelling | Sí | Sí |  |
| Programación |  |  | Ambas tecnologías  ofrecen soporte para  introducir scripts, si  bien, Unity ofrece  más alternativas. |
| Interfaz de usuario | Sí | Sí | Unity cuenta con una  interfaz más User-  friendly. |
| Aplicaciones reales de la tecnología | -Aprendizaje virtual  -Arquitectura  -Modelos  -Cinemáticas  -Aplicaciones VR | -Aprendizaje virtual  -Arquitectura  -Modelos  -Cinemáticas  -Aplicaciones VR | Ambas tecnologías  se pueden aplicar en  las mismas areas. |
| Diseño Arquitectónico VR | Sí | Sí |  |
| Videojuegos | Sí | Sí |  |
| Cinemática | Sí | Sí |  |
| Entrenamientos simulados | Sí | Sí |  |
| Turismo y Museografía | Sí | Sí |  |