|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Criterios | Unity | Unreal | Comentarios |
| TIempo de aprendizaje | Curva de aprendizaje más corta y pronunciada. En 3 dias de aprendizaje hemos logrado hacer modelos sólidos | Curva de aprendizaje más larga. Hemos precisado de una semana aproximadamente hasta comenzar a hacer un modelo serio. | En Unity con menos conocimientos puedes hacer cosas de carácter avanzado |
| Tiempo de respuesta en el desarrollo | Unity tiene un tiempo de respuesta más lento (promedio), debido a que trabaja con algunos lenguajes interpretados. | Unreal ofrece mejores resultados al ofrecer posibilidades de desarrollo a bajo nivel de arquitectura, tiene un tiempo de respuesta más rápida. | Unreal, debido a su configuración más compleja, permite manipular parámetros a más bajo nivel que Unity, a costa de un mayor nivel de dificultad |
| facilidad de desarrollo | Unity es intuitivo, potente y ofrece un gran abanico de recursos para el desarrollo. | Unreal es una herramienta potente, pero compleja, lo que complica su desarrollo. | Unity es una herramienta más indicada a la hora de realizar modelos con conocimientos principiantes |
| facilidad de implementacion | Unity es una herramienta que ha demostrado ser muy polivalente, conservando su faceta de sencillez de uso, permitiendo crear modelos en distintos entornos sin demostrar muchas complicaciones | Unreal al ser una herramienta más compleja, ha reportado más problemas a la hora de desplegar modelos. |  |
| intuicion de la interfaz de usuario | La interfaz de Unity, considerando el gran abanico de opciones que ofrece, ha demostrado ser muy sencilla de usar, con una paleta de herramientas intuitiva. Muchos aspectos del proyecto se han podido hacer sin necesidad de recurrir a ayuda de las distintas fuentes de soporte que ofrece la herramienta. | Unreal en este sentido, tiene una interfaz menos cuidada en este aspecto. Nos hemos encontrado en muchas situaciones en la necesidad de recurrir a ayuda para poder crear el modelo | Unity ofrece una interfaz mucho más intuitiva que Unreal |
| velocidad de respuesta | Unity ofrece una buena velocidad de respuesta. | En este apartado, Unreal nos ha sorprendido muy gratamente. Pese a conllevar mayor dificultad el hecho de configurar parámetros a un nivel más bajo, permite una mayor adaptación a la arquitectura sobre la que trabaja, ofreciendo mayor tiempo de respuesta | Unreal es una herramienta más optimizada y ofrece un tiempo de respuesta más rápida que Unity |
| tiempo de configuracion | Unity no ha precisado de una gran cantidad de tiempo en ser configurada para poder comenzar a operar | La configuración de parámetros en un nivel de abstracción menor, ha conllevado en la necesidad de más tiempo para configurar la herramienta. | Unreal precisa de más tiempo para poder configurar los parametros |
| CALIDAD DE VISIBILIDAD | Unity ofrece grandes resultados en cuanto a nivel de realismo. | Unreal ofrece unos resultados superiores a Unity, con unas texturas más logradas. | Pese a conllevar un nivel de dificultad mucho mayor que Unity, Unreal ofrece resultados muy contundentes, si bien Unity también ofrece unos resultados excelentes. |