# C.E. VIDEOJUEGOS & RV GUÍA DEL PROYECTO

#### 1. Introducción

El proyecto consistirá en el diseño e implementación de la **demo** de un videojuego empleando el motor Unity.

- El objetivo principal es demostrar que se han adquirido los conocimientos presentados a lo largo del curso y se han desarrollado las capacidades y habilidades esenciales necesarias para enfrentarse a un desarrollo de este tipo.
- Se trata de un proyecto individual o en grupo (tres participantes máximo) y original. Esto último no implica que no pueda tratarse de adaptaciones o reinterpretaciones de videojuegos existentes o pasados, pero teniendo en cuenta que la originalidad de la propuesta es un factor a tener en cuenta en la calificación final.
- El proyecto abarcará todas las fases de su desarrollo, desde su concepción y diseño inicial, hasta la implementación y publicación del producto final. Este consistirá en un prototipo o demo completa y jugable, que se distribuirá a través de la plataforma que en su momento se especifique para tal fin (por ejemplo, <u>itch.io</u>).

## 2. Requerimientos de Diseño

Los requerimientos principales de diseño son los siguientes:

- No hay ninguna limitación en cuanto género o plataforma (Linux, Windows, Android, Web), pudiendo ser un videojuego tanto de tipo lúdico como un serious game.
- Podrá ser un proyecto 2D, 3D, VR ó XR.
- La visualización puede ser a pantalla completa, ventana o soportar diversos modos y resoluciones.
- Debe incluir una pantalla/panel UI/escena inicial en la que se mostrarán:
  - Título del juego y/o imagen de presentación.
  - Instrucciones de juego (si es pertinente) y de inicio de la partida.
- Una vez iniciado el juego, éste se desarrollará sobre una o más escenas/pantallas.
- Durante la partida, se mostrará al usuario información sobre las vidas restantes, puntuación, nivel,... o cualquier otra información relevante para el desarrollo de la misma.
- Una vez finalizada la partida, se mostrará una pantalla/panel
   UI/escena que permita al usuario iniciar un nuevo juego o salir de la aplicación.
- El videojuego podrá detenerse durante su ejecución (pausa).
- El videojuego será interactivo, es decir, el usuario controlará directamente uno (o más) personajes.

- Deberá incluir efectos sonoros que se activen ante determinadas situaciones. Puede incluir música de fondo.
- Deberá contener otros elementos interactivos que presenten algún tipo de comportamiento automático o "inteligente". Por ejemplo: enemigos, disparos, elementos dinámicos del propio escenario como puertas, trampas,...

# REQUERIMIENTOS OPCIONALES

- Se valorará la complejidad de los comportamientos establecidos como, por ejemplo, seguimiento de rutas (fijas o dinámicas), persecución, ataques por proximidad,...
- Se valorará el soporte de juego multijugador.
- Se valorará la inclusión de secuencias animadas o cinemáticas que se activen ante determinadas situaciones.
- Se valorará la inclusión de efectos especiales como los generados a partir de sistemas de partículas, efectos de rastro,...
- Se valorará la inclusión de un sistema de personalización de opciones (controles, visualización, audio,...) desde el propio juego.

## 3. Fases y Temporalización

El proyecto se desarrollará a lo largo de **tres fases** con la siguiente temporalización:

# • FASE 1 (Propuesta)

Entrega: 31 de enero

El objetivo principal de esta fase es la presentación de las diferentes propuestas de proyecto (para su aprobación por parte del equipo docente) así como la definición de los equipos de trabajo.

A través de uno de los foros de la plataforma (módulo de tutoría), todos los alumnos propondrán un proyecto mediante la presentación de un PITCH PAPER que, en una o dos páginas (aprox.), ilustre la esencia y el porqué del juego. Debe ser redactado de forma creativa, definir el género y ambientación general, así como destacar aquellos aspectos más "excitantes" del gameplay. Puede incluir elementos (conceptuales o borradores) de arte relativos a personajes y entorno.

Una vez **aprobados** los proyectos, los alumnos, a través del foro, podrán solicitar su inclusión en alguno de los proyectos, teniendo en cuenta lo siguiente:

- El autor del proyecto (proponente) tiene la potestad para aceptar (o no) la admisión de un solicitante.
- Un proyecto puede ser presentado inicialmente por más de un alumno, conformando ya un grupo entre ellos.
- Un grupo podrá tener, como máximo, tres participantes.
- Todos los alumnos tienen que estar asignados a un proyecto.

# • FASE 2 (Desarrollo)

○ Inicio: 1 de febrero

Duración: 3 meses (febrero-abril)

○ Entrega: 6 mayo

Durante esta fase, el/los alumno/s del proyecto desarrollarán la documentación del videojuego (GDD) e implementarán la demo correspondiente.

Tanto el código fuente del proyecto, como los documentos de diseño, archivos de recursos, ejecutables y **presentación** final en vídeo, estarán disponibles a través del repositorio público del mismo (GitHub), de forma que facilite tanto el trabajo en equipo de los participantes como el seguimiento del proceso de desarrollo.

Al final de esta fase, se habrá generado la siguiente serie de **productos** y estructura de repositorio:

## /DOCS

- Documento de Diseño (GDD)
- Assets de arte, audio,...

#### /PROJECT

Proyecto Unity (Assets, Packages, ProjectSettings)

## /BUILDS

- Build/s del proyecto

#### /VIDEO

- Video de presentación

Respecto al **vídeo de presentación**, tendrá una duración aproximada de **7-10** minutos. Constará de las siguientes secciones y orden:

- 1. Presentación. Al inicio del vídeo, los integrantes del grupo se mostrarán y presentarán ante la cámara, indicando nombre y apellidos, curso y título del videojuego.
- 2. Descripción. A continuación, harán una breve descripción del proyecto. Básicamente un resumen del GDD. Es decir:
  - Concepto
  - o Género
  - Plataforma y público target
  - Descripción general de gameplay y mecánicas
  - o ...

Se puede comentar cualquier otra información relevante que se considere oportuna. Por ejemplo, si se está versionando otro juego, algún aspecto técnico o artístico particular a resaltar, motivación,...

En esta sección ya no será necesario mostrarse a cámara y se podrá emplear cualquier documento gráfico, presentación,... o recurso de apoyo.

• 3. Demo. Se finalizará con la reproducción comentada de una partida.

Se mostrará el proceso de inicio, se describirá tanto el gameplay principal como las mecánicas más relevantes, y se avanzará en el juego hasta la finalización de la partida.

Pueden realizarse diferentes ejecuciones para mostrar diversos aspectos del juego (muerte del jugador, consecución del objetivo final,...).

 4. Valoración. Por último, de manera opcional, se podrá hacer una valoración personal del proyecto en la que comentar diversos aspectos del desarrollo como dificultades encontradas, conocimientos adquiridos,... o cualquier otro particular. • FASE 3 (Concurso aRRE-dEMO! [])

(Bases finales del concurso aún por definir)

o Inicio: Junio

Duración: 2-3 semanas

Esta fase tiene dos objetivos principales:

• Evaluar los proyectos presentados.

• Difundir/Visibilizar el curso de especialización.

Para dar respuesta a ambos objetivos de forma simultánea se empleará como instrumento un concurso de demos.

Una vez finalizado el plazo para subir los binarios a la plataforma correspondiente (itch.io) se dará inicio a la fase de evaluación del concurso.

Se establecerán dos premios con jurado independiente (ganador único). Todos los proyectos participarán en ambas categorías.

# CATEGORÍAS/PREMIOS

(Premios por definir)

# • Sección Oficial (Akira):

- Jurado formado por el profesorado del curso de especialización
- Se asignará una puntuación en diversas áreas (jugabilidad, diseño, complejidad, arte,...) calculando la media correspondiente.

## • Premio del Público:

- El objetivo de este premio es involucrar al resto de la comunidad educativa, con objeto de maximizar la visibilidad del curso.
- Durante un plazo (por determinar) los votantes podrán descargarse los distintos proyectos y votar aquel/aquellos que más le gusten.

## ACTO DE ENTREGA DE PREMIOS

Fecha: (finalizados los exámenes finales)

Acto público de entrega de premios y cierre de curso.