

## Evidencia: Videojuego con Unity

### Competencia del curso:

- Diseña juegos multimedia interactivos para distintas plataformas y que pueden ser comercializados.

### ¿En qué consiste la evidencia?

- En esta evidencia desarrollarás un juego de video básico en 2D, usando la experiencia y conocimiento obtenidos a lo largo del curso. Este juego puede ser de carácter educativo, casual o del tipo de juego que decidas.
- Además del programa ejecutable, entregarás un documento de diseño con las especificaciones adecuadas del proyecto.

### ¿Cuál es el objetivo de la evidencia?

- Crear un videojuego casual en 2D mediante las habilidades de programación desarrolladas a lo largo del curso, usando también la capacidad de investigación para resolver retos.

### ¿Cuánto tiempo dedicarás al desarrollo de la evidencia?

- Se estima que podrías dedicar alrededor de 30 horas efectivas. Por lo tanto, debes organizar tu tiempo para ello.

### Recomendaciones generales:

Toma en cuenta las siguientes recomendaciones para el desarrollo de tu evidencia:

1. Define el tema de tu desarrollo y empieza a documentarlo.
2. Cada que lo creas conveniente, actualiza el documento de diseño con las nuevas funcionalidades, cambios en la historia o detalles técnicos que creas convenientes.
3. Crea el material gráfico y siempre ten un respaldo editable.
4. Empieza tu proceso de programación con el apoyo de los ejercicios, en caso de duda consulta con tu facilitador o utiliza alguno de los foros sobre programación que puedes encontrar en la red.
5. Acostúmbrate a crear respaldos de las versiones de tu trabajo. En algún momento te serán útiles.
6. Procura usar música y sonidos que sean públicos y sin restricciones.

### Requerimientos:

- Unity
- Conocimientos C#



## Avance 1 – Diseño y planeación del proyecto

A continuación se describen las instrucciones para el primer avance:

La primera entrega de tu evidencia consiste en la generación del documento de diseño. Aunque es bastante obvio que conforme avances en el diseño y desarrollo de tu proyecto, modificarás algunas partes, esta primera aproximación del documento de diseño debe tener por lo menos:

1. Enfoque del videojuego o aplicaciones que quieres que este juego solucione.
2. Definición de la historia y cada uno de los personajes.
3. Storyboard del juego.
4. Explicación y bocetos de las pantallas de juego.
5. Explicación y bocetos de los elementos de acción (para que sirven, que funcionalidades tendrán).
6. Esquema de navegación.

En este avance entregarás el documento de diseño que incluya:

- Descripción del proyecto.
- Enfoque del juego.
- Breve definición de historia, personaje(s) y obstáculos.
- Incluir bocetos de los elementos de acción, personaje(s) y las pantallas de juego
- Storyboard del juego (en 2D).
- Navegación básica del juego.

### Criterios de evaluación

Criterio	Puntaje
Incluye descripción y enfoque del juego.	20
Define la historia y personajes.	20
Añade storyboard para el juego.	30
Explica la navegación básica del juego.	30



## Avance 2 – Primer desarrollo del videojuego

### Las instrucciones para el segundo avance son:

A esta altura ya tienes conocimiento sobre el desarrollo de videojuegos. Tu entrega se define con archivos de diseño gráfico, crea un nuevo proyecto en Unity conteniendo las carpetas de assets y correcciones en tu documento de diseño.

1. Genera una carpeta de Assets de imágenes o gráficos (vectoriales o bitmap) de backgrounds, personajes, elementos de juego, Sprite sheets.
2. Genera una carpeta de Assets de música y sonidos.
3. Genera un nuevo documento en Unity, el cual contiene las carpetas de assets y GameObjects.
4. Modificaciones en el storyboard. Cuenta un poco más de la historia de tu juego, recuerda que este documento sirve como mapa para desarrollar tu juego.

En este avance entregarás:

- Nueva versión de tu documento de diseño con las correcciones sugeridas por el facilitador.
- Diseños de las pantallas para mostrar el proceso creativo del juego. Pueden ser vectoriales o bitmap.
- Archivo con los personajes, elementos de juego y fondos en versión gráfica digital.
- Avances del proyecto (nuevo proyecto Unity incluyendo carpetas de Assets y GameObjects).

### Criterios de evaluación

Criterio	Puntaje
Aplicación de correcciones al documento de diseño.	10
Incluye los personajes, elementos de juego y fondos en digital.	30
Incluye diseños de pantalla de videojuegos.	30
Incluye proyecto en Unity.	30

## Entrega final de evidencia



### Para tu entrega final deberás:

Recuerda que para este punto tus archivos ya deben estar listos y probados. La entrega se compone de lo siguiente:

1. Documento de diseño en formato digital. Recuerda que este documento debe tener todo lo necesario para encontrar la información del juego.

Asegúrate de que tenga índice o tabla de contenido, que las páginas estén numeradas para una fácil navegación, que contenga estilo y los gráficos que presentaste en el proceso creativo; después de todo es un documento para desarrollar un videojuego.

2. Build (ejecutable)

El juego tiene que ser totalmente funcional, así que pruébalo en las versiones de computadora que puedas para asegurarte de que se ejecute correctamente. Tu juego debe quedar afinado para mostrar la mejor versión de tus gráficos, y las animaciones deben ejecutarse lo más suavemente posible. La música y los efectos sonoros deben darle vida al juego.