

Creación de un módulo jugable de un videojuego

RESUMEN

El proyecto realizado consiste en la creación de un módulo jugable de un videojuego diseñado desde cero, pasando por la etapa de creación de la idea hasta su producción. La muestra producida posibilitará en un futuro presentarlo a un inversor y de esta manera conseguir la financiación necesaria para su desarrollo completo. La muestra consta de una escena en 3D ambientada en el videojuego; en este caso una plaza y la creación de dos personajes que permitan percibir los estereotipos del videojuego más fácilmente, así como un conjunto de modelos para colocar en la plaza. La propuesta consta de una historia, de un apartado de jugabilidad y de todos los recursos necesarios para ser considerado un videojuego, incluye asimismo la imagen gráfica para el videojuego. La propuesta responde a una necesidad del mercado actual, para lo que se ha realizado previamente un estudio del sector en los diferentes mercados mundiales, y se ha estudiado su viabilidad.

Por lo tanto el objetivo de este proyecto es la creación de todos los recursos necesarios que nos permitan una futura financiación. Podemos dividir este objetivo en diversas partes diferenciadas:

- Estudio del mercado actual.
- Diseño del arte conceptual.
- Generación de una escena 3D; para ello se utilizarán el software y métodos de trabajo presente en las empresas actuales.
- Plan de viabilidad, compuesto por presupuesto y planificación.
- Creación de la imagen gráfica de la propuesta desarrollada.