

DEFINICIÓN DEL PROYECTO - DURACIÓN 5 HORAS

Introducción

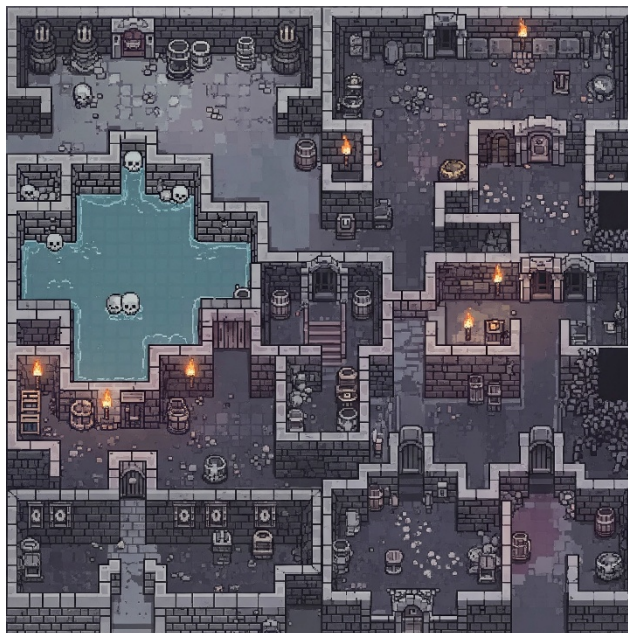
Un estudio indie de videojuegos es un equipo pequeño de desarrollo que opera sin el respaldo financiero de una gran editora.

Como tales, estos estudios suelen tener recursos limitados y equipos muy reducidos. Lo que supone a sus miembros tener que abordar labores artísticas y/o técnicas dependiendo de la fase de producción en la que se encuentren.

En este caso, tomarás el papel de desarrollador principal de un estudio indie que empieza a preparar su primer proyecto comercial y necesita buscar financiación para llevarlo a cabo.

Supuesto

Auténtico fanático del género de aventura/rol (y conocedor de que en España se vendieron casi 2 millones de unidades de este género en 2024), has optado por embarcarte en el desarrollo de un videojuego de mazmorras estilo top-down para PC.



Ejemplo ficticio de videojuego de mazmorras estilo top-down.

En esta fase de preproducción, y con el fin de tener el mayor control posible del proyecto, has decidido planificar tú mismo el diseño del nivel 1. De esta manera, podrás asegurarte de que tu equipo sabe exactamente cómo es la distribución de la mazmorra inicial (número de salas, pasillos, ...) y, con ese esquema, podrán modelarlo de manera proporcionada y coherente.

Además, para que tengan el punto de partida del estilo visual del proyecto, has tomado también la responsabilidad de diseñar la versión inicial del personaje principal de la aventura.

Ejercicio

Consiste en planificar la mazmorra del nivel 1 y diseñar el personaje principal de la aventura.

1. DESARROLLO DEL EJERCICIO

Para la definición del proyecto se pueden realizar todos aquellos bocetos y croquis que se necesiten. Se proporcionarán hojas en blanco para esta tarea. Estos bocetos y croquis han de entregarse, pero no serán calificados.

PARTE A – Planimetría

Definición bidimensional de la distribución de la mazmorra elaborando 3 planos del espacio.

- Planta.
- Sección.
- Detalle de una sala.

Requisitos:

- La mazmorra tendrá unas dimensiones de 30m x 20m.
- Ha de contener 3 salas.
- Habrá que poblar/ambientar la mazmorra con atrezzo (p.ej. mobiliario, cofres, antorchas, ...).
- Los planos deben presentarse en PDF. Papel DinA3, escalas normalizadas, con acotación general, rotulados, en blanco y negro y con los grosores de línea adecuados.

PARTE B - Diseño tridimensional

Modelado tridimensional del personaje principal.

Requisitos:

- El diseño deber ser de un guerrero/explorador antropomórfico.
- Modelo en unidades reales (escala 1:1).
- Ha de tener, al menos, 3 complementos modelados (p.ej. hacha, casco, indumentaria, ...).
- El modelo ha de estar texturizado.
- Texturas y materiales de elección libre (bien de entre las bibliotecas de las aplicaciones o bien de creación propia).

PARTE C - Visualización del modelo 3D

Render final de cuerpo completo del personaje principal.

Requisitos:

- Al menos una imagen de render.
- Calidad de render de producción.
- La relación de aspecto de la imagen es de libre elección, siempre y cuando no sea inferior a 1.000px en su lado mayor.

2. ENTREGA DEL EJERCICIO

1. **Archivos de trabajo** en formatos nativos del software utilizado.
2. **PDF's** independientes con las presentaciones de los planos.
3. La imagen o imágenes de render en formato **PNG**.
4. Y todos aquellos archivos que se consideren oportunos.

Los archivos deben estar organizados por carpetas como sigue:

> **Escritorio** > **Nº ORDENADOR** > **SESION_01**

Los archivos se guardarán con nombres significativos referidos a la tarea correspondiente. No hay que utilizar nombre y apellidos. En ese caso se anulará la prueba calificándose con un 0. Al finalizar el ejercicio, se darán las instrucciones para realizar la copia de seguridad.

3. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Además de los criterios generales de la especialidad 522 publicados en la convocatoria de los procesos selectivos 2025, se valorará:

- la adecuación a las pautas del enunciado.
- la precisión y la correcta presentación de los planos técnicos.
- el nivel de complejidad del modelo 3D (modelado y visualización).
- el nivel de ajustes y encuadre de la imagen de render.
- planificación, organización y optimización.
- la comunicación entre aplicaciones.

IMPORTANTE: *las sesiones de trabajo se valorarán con el material entregado en cada una de ellas. Ese material permanecerá inalterado tanto en el pendrive como en la copia de seguridad del tribunal. Sin embargo, esta circunstancia no impide que el aspirante pueda duplicar el material de la sesión anterior en la carpeta de una nueva sesión y realizar en ella las nuevas tareas que se necesiten. Deberá, por lo tanto, asegurarse de que el material modificado y el generado es copiado en esta nueva sesión.*

**PRUEBA 1 - PARTE A
EJERCICIO PRÁCTICO
SESIÓN 2**

IMPORTANTE: las sesiones de trabajo se valorarán con el material entregado en cada una de ellas. Ese material permanecerá inalterado tanto en el pendrive como en la copia de seguridad del tribunal. Sin embargo, esta circunstancia no impide que el aspirante pueda duplicar el material de la sesión anterior en la carpeta de una nueva sesión y realizar en ella las nuevas tareas que se necesiten. Deberá, por lo tanto, asegurarse de que el material modificado y el generado es copiado en esta nueva sesión.

INTERFAZ GRÁFICA Y ANIMACIÓN - DURACIÓN 5 HORAS

Supuesto

A tu equipo le ha encantado la propuesta y te piden que desarrolles la imagen gráfica de uno de los menús del proyecto para que puedan usarla como referencia visual.

Ejercicio

Consiste en desarrollar una pantalla de menú del videojuego y su animación en una pieza.

1. DESARROLLO DEL EJERCICIO

Para la definición del proyecto se pueden realizar todos aquellos bocetos y croquis que se necesiten. Se proporcionarán hojas en blanco para esta tarea. Estos bocetos y croquis han de entregarse, pero no serán calificados.

PARTE A - Imagen gráfica del proyecto

Diseña y elabora el menú de selección de personajes de vuestro futuro videojuego.

Requisitos:

- El diseño se realizará teniendo como objetivo pantallas de ordenador.
- Los gráficos han de ser vectoriales.
- De manera opcional, si el aspirante así lo desea, puede sustituir el diseño del personaje por una nueva versión redibujada en 2D.
- Ha de contener, al menos:
 - Imagotipo del juego.
 - Personaje principal.
 - Nombre del personaje.
 - Un texto descriptivo del personaje (puede ser un texto de relleno simulado).
 - Flechas para el siguiente/anterior personaje.
 - Botón de Start.
 - Ornamentos visuales.
- El arte final se entregará en PDF de alta resolución.

PARTE B – Pieza animada

Usando el menú diseñado en la **PARTE A**, anima dicho menú y el personaje que en él aparece para que tus compañeros tengan una maqueta de referencia clara.

Requisitos:

- El diseño se realizará teniendo como objetivo pantallas de ordenador.
- El personaje principal ha de contener, al menos, 3 tipos de acciones/animaciones diferentes entre sí.
- El estilo de animación es libre.
- El video ha de tener una duración de, al menos, 12 segundos a 24 fps.
- Salida a vídeo, tamaño Full HD, formato mp4.

2. ENTREGA DEL EJERCICIO

1. **Archivos de trabajo** en formatos nativos del software utilizado.
2. **PDF** de la PARTE A.
3. **Vídeo** de la animación.
4. Y todos aquellos archivos que se consideren oportunos.

Los archivos deben estar organizados por carpetas como sigue:

> **Escritorio > N° ORDENADOR > SESION_02**

*Los archivos se guardarán con nombres significativos referidos a la tarea correspondiente.
No hay que utilizar nombre y apellidos. En ese caso se anulará la prueba calificándose con un 0.
Al finalizar el ejercicio, se darán las instrucciones para realizar la copia de seguridad.*

3. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Además de los criterios generales de la especialidad 522 publicados en la convocatoria de los procesos selectivos 2025, se valorará:

- la adecuación a las pautas del enunciado.
- planificación, organización y optimización.
- el ritmo, suavidad, composición y variedad en la animación.
- la comunicación entre aplicaciones.

**PRUEBA 1 - PARTE A
EJERCICIO PRÁCTICO
SESIÓN 3**

IMPORTANTE: las sesiones de trabajo se valorarán con el material entregado en cada una de ellas. Ese material permanecerá inalterado tanto en el pendrive como en la copia de seguridad del tribunal. Sin embargo, esta circunstancia no impide que el aspirante pueda duplicar el material de la sesión anterior en la carpeta de una nueva sesión y realizar en ella las nuevas tareas que se necesiten. Deberá, por lo tanto, asegurarse de que el material modificado y el generado es copiado en esta nueva sesión.

PROTOTIPADO Y DESARROLLO - DURACIÓN 5 HORAS

Supuesto

Te has reunido con tu equipo para valorar el desarrollo de algunos productos digitales que ayuden a la promoción y venta del juego.

Tras la reunión, habéis decidido prototipar y desarrollar una web que muestre, entre otras cosas, una réplica del menú de selección de personajes que poseerá el juego y una aplicación interactiva que permita a potenciales inversores tener un primer acercamiento al juego.

Ejercicio

Consiste en desarrollar un prototipo low-fi, una página web de ejemplo y una aplicación interactiva.

1. DESARROLLO DEL EJERCICIO

Para la definición del proyecto se pueden realizar todos aquellos bocetos y croquis que se necesiten. Se proporcionarán hojas en blanco para esta tarea. Estos bocetos y croquis han de entregarse, pero no serán calificados.

PARTE A – Prototipo low-fi

Elabora un prototipo low-fi de la web interactiva de tu videojuego.

Requisitos:

- Ha de contener 3 pantallas:
 - Landing page.
 - Selección de personajes.
 - Compra del juego.
- Nivel de fidelidad baja.
- Hay que definir el estilo de comportamiento (p. ej. algún ejemplo de transiciones, interacciones, ...).

PARTE B – Diseño y desarrollo web

Tomando como referencia el prototipo desarrollado en la PARTE A y el menú de selección de personajes elaborado en la sesión anterior, desarrolla la página de selección de personajes de la web.

Requisitos:

- Un sólo documento HTML5.
- Estructura de código semántica.
- El código ha de estar comentado.
- CSS personal.
- Aspecto y comportamiento final.
- Adaptable a dispositivos móviles, tabletas y escritorio.
- Menú adaptable con, al menos, 2 ítems.
- Footer con redes sociales.

PARTE C – Aplicación interactiva

Desarrolla una versión interactiva y funcional del menú de selección de personajes diseñado en la sesión anterior.

El objetivo es que el usuario pueda navegar entre diferentes personajes, visualizar su información y seleccionar uno para iniciar la partida (o simular esta acción).

Requisitos:

- Navegar entre, al menos, 3 personajes usando controles.
- Mostrar la imagen, nombre y descripción del personaje en pantalla.
- Los nombres y las descripciones de todos los personajes pueden ser un texto de relleno simulado.
- Los 2 nuevos personajes pueden sustituirse por gráficos estáticos. Estos gráficos pueden ser siluetas ficticias o una versión modificada del original (p. ej. cambiando el tono de los gráficos, ...).
- En caso de que la interacción se desarrolle en JavaScript, se deberá duplicar la parte B (sin eliminar el original) y añadir las partes necesarias sobre dicho duplicado.
- El código ha de estar comentado.

2. ENTREGA DEL EJERCICIO

1. **Archivos de trabajo** en formatos nativos del software utilizado.
2. **Prototipo low-fi** en formato a elegir.
3. **Sitio web** con su estructura de carpetas.
4. **Aplicación Interactiva** en formato a elegir.
5. Y todos aquellos archivos que se consideren oportunos.

Los archivos deben estar organizados por carpetas como sigue:

> **Escritorio** > **Nº ORDENADOR** > **SESION_03**

*Los archivos se guardarán con nombres significativos referidos a la tarea correspondiente.
No hay que utilizar nombre y apellidos. En ese caso se anulará la prueba calificándose con un 0.
Al finalizar el ejercicio, se darán las instrucciones para realizar la copia de seguridad.*

3. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Además de los criterios generales de la especialidad 522 publicados en la convocatoria de los procesos selectivos 2025, se valorará:

- la adecuación a las pautas del enunciado.
- planificación, organización y optimización.
- el nivel de desarrollo de la web.
- el nivel de profundidad y/o fidelidad del prototipo de la app.
- la claridad del código y la organización de archivos.
- la experiencia de usuario (fluidez, feedback visual, accesibilidad).
- la creatividad en las transiciones o animaciones simples.
- el uso de buenas prácticas de programación (modularidad, comentarios, etc.).
- la comunicación entre aplicaciones.