



Máster en Deseño, desenvolvemento e comercialización de videoxogos

Propostas de TFM curso 2025/2026

Código: 2526_MDDCV_01

Dirección:

Omar Álvarez Mures

Nome da/o alumna/o:

Marcos Filgueiras Baamonde

Título do TFM en castelán:

Diseño y desarrollo de jugabilidad, UI y UX para un videojuego narrativo y de elaboración de pociones.

Título do TFM en galego:

Deseño e desenvolvemento da xogabilidade, UI e UX para un videoxogo narrativo de creación de pocións.

Título do TFM en inglés:

UI, UX and gameplay design and development for a narrative and potion crafting videogame.

Descrición (máx. 3000 caracteres):

Breve descripción del proyecto:

Este proyecto consiste en el diseño y programación del videojuego narrativo y de crafting “Neboa’s Hut”, en el que la persona que juega encarna a una bruja que busca ganarse la vida vendiendo remedios mientras intenta que no descubran sus habilidades mágicas. Para la elaboración de remedios contará con un libro que heredó de sus antepasados y que sirve también de menú del juego. El jugador puede moverse entre tres pantallas con una cámara estática en primera persona: la zona del mostrador para la venta de remedios, la zona del caldero para confeccionarlos y la zona del jardín para recolectar los ingredientes. Este trabajo se centrará en el diseño e implementación de las interfaces, así como el diseño de jugabilidad y el desarrollo de la pantalla del jardín.

Objetivos del TFM:

- Coordinación del departamento de diseño y redacción del GDD.
- Diseño de jugabilidad y UX.
- Diseño y programación de interfaces.
- Programación de inputs y UX.
- Desarrollo de la pantalla del jardín.

Entregables:



- Memoria TFM.
- Documento de diseño del videojuego.
- Prototipo jugable del videojuego.
- Video con *gameplay* del prototipo del videojuego.

Código: 2526_MDDCV_02

Dirección:

David Rogel Pernas

Nome da/o alumna/o:

Aarón Mera González

Título do TFM en castelán:

Diseño general de un videojuego *arena shooter* en primera persona basado en baloncesto con elementos *roguelike*

Título do TFM en galego:

Deseño xeral de un videoxogo *arena shooter* en primeira persoa baseado no baloncesto con elementos *Roguelike*

Título do TFM en inglés:

General design of a first person arena shooter based on basketball with roguelike elements

Descripción (máx. 3000 caracteres):

El proyecto consiste en el diseño de todos los elementos mecánicos del videojuego y la justificación de cómo y por qué se toman las decisiones de diseño.

Objetivos:

- Creación de una jugabilidad satisfactoria y divertida a base de iteraciones en elementos del diseño generales como niveles, sonido, progresión o feedback.
- Detalle y justificación de los elementos que se incluyen, excluyen o cambian durante el proceso del juego desde el inicio.
- Creación de un documento de diseño que permita el desarrollo futuro del juego para su finalización.

Entregables:

- Memoria de TFM.
- Documento de diseño.
- Prototipo del juego.



-Video de gameplay del prototipo del juego.

Código: 2526_MDDCV_03

Dirección:

Omar Álvarez Mures

Nome da/o alumna/o:

Iago Fernández Garrido

Título do TFM en castelán:

Diseño y desarrollo de sistemas y bases de datos para un videojuego en Unreal Engine

Título do TFM en galego:

Deseño e desenvolvemento de sistemas e bases de datos para un videoxogo en Unreal Engine

Título do TFM en inglés:

Design and development of systems and databases for a video game in Unreal Engine

Descrición (máx. 3000 caracteres):

Implementación del videojuego “Neboa’s Hut” utilizando Unreal Engine. Se trata de un juego casual cuyo principal objetivo es ganarse la vida vendiendo remedios mientras intentas que no descubran tus habilidades mágicas. La jugabilidad se desarrollará en tres pantallas: la zona del mostrador para la venta de remedios, la zona del caldero para confeccionarlos y la zona del jardín para recolectar los ingredientes. Cada localización se verá a través de una cámara estática y mezclará elementos 2D y 3D.

El objetivo como lead técnico en este proyecto es coordinar el departamento técnico para asegurar la implementación de las mecánicas y funciones diseñadas en el departamento de diseño.

Objetivos del TFM:

- Desarrollo del sistema de economía y sospecha.
- Desarrollo de la base de datos para los diálogos.
- Desarrollo de una herramienta auxiliar para gestionar la base de datos.
- Implementación del flujo de juego y diálogos en consecuencia con la base de datos.
- Desarrollo de la mecánica de creación de pociones.
- Diseño de personajes e historias.

Entregables:

- Memoria TFM.
- Prototipo jugable del videojuego.
- Vídeo con gameplay del prototipo del videojuego.



Código: 2526_MDDCV_04

Dirección:

Andrés Soage Quintáns

Nome da/o alumna/o:

Jean Luis Manay Gutiérrez

Título do TFM en castelán:

Marketing y sonido ambiental para un shooter indie con una propuesta diferencial en un mercado saturado

Título do TFM en galego:

Márketing e son ambiental para un xogo de disparos independente cunha proposta diferencial nun mercado saturado

Título do TFM en inglés:

Marketing and ambient sound for an indie shooter with a unique proposition in a saturated market

Descrición (máx. 3000 caracteres):

Descripción del proyecto:

- Este TFM aborda el marketing y el sonido ambiental/musical de un videojuego shooter en primera persona cuya propuesta diferencial se basa en un arma no convencional: un balón de baloncesto.

El juego se ambienta en un estadio de baloncesto dentro del infierno en el que el jugador debe abrirse paso y escapar derrotando hordas de demonios, con un tono cómico-satírico y estética estilizada.

Objetivos del TFM:

- Marketing:
 - Diseñar una estrategia de marketing medible orientada a maximizar la probabilidad de descargas en itch.io y establecer una base de métricas reutilizable para el lanzamiento oficial.
 - Realizar un estudio de mercado y un análisis competitivo que permita definir el posicionamiento del juego.
 - Definir una estrategia para comunicar la propuesta diferencial del juego en un mercado saturado.
 - Elaborar un documento estratégico replicable que pueda servir como guía para otros estudiantes/proyectos indie que busquen introducirse en el mercado.
- Sonido:



- Reforzar el tono cómico-satírico y elevar la sensación de espectáculo mediante un sistema de audio centrado en ambiente, público reactivo, presencia del antagonista y música adaptativa.
 - Crear un soundtrack memorable que funcione como elemento diferencial del juego, apoyado por un sistema de música adaptativa que incremente la intensidad según el rendimiento del jugador (puntuación/racha/estado de juego)
-
- Entregables:
 - Memoria del TFM
 - Estudio de mercado y análisis competitivo
 - Estrategia de medios para llegar al público objetivo
 - Página web
 - Plan de contenido
 - Sistema de métricas/indicadores y reporte de resultados orientado a maximizar descargas en itch.io para la fecha de entrega
 - Sistema de música adaptativa por rendimiento/puntuación del jugador
 - Diseño de ambiente del infierno y estadio: loops y variaciones
 - Público reactivo (cheers/boo) según desempeño
 - Voces de los enemigos y jefe final
 - Prototipo del videojuego
 - Vídeo de gameplay del prototipo

Código: 2526_MDDCV_05

Dirección:

Matías Villanueva Sampayo

Nome da/o alumna/o:

Brais Morgade Valcárcel

Título do TFM en castelán:

Programación de gameplay e IA de un videojuego arena shooter deportivo con elementos roguelike

Título do TFM en galego:

Programación de gameplay e IA dun videoxogo arena shooter deportivo con elementos roguelike

Título do TFM en inglés:

Gameplay and AI programming of an sports arena shooter videogame with roguelike elements

Descrición (máx. 3000 caracteres):



Purgatory Hoops é un *arena shooter* en primeira persoa con elementos *roguelike* no que un ex-xogador de baloncesto debe sobrevivir a un cruel partido de baloncesto no inferno baixo a atenta mirada do mesmo díaño. O traballo deste TFM céntrase na implementación do gameplay e a programación da IA.

Obxectivos:

- € Programación dun gameplay central directo, pulido e satisfactorio, o que implica unha implementación robusta e estable, con especial atención no gamefeel: implementación de mecánicas do xogador (movemento, disparos, mecánicas defensivas...).
- € Programación dunha IA de inimigos complexa. Os inimigos organízanse en equipos, pásanse o balón, toman decisións sobre os mellores pases, posicionamiento e ademáis deben de comunicar unha personalidade distintiva (puidendo ser máis ou menos agresivos, temerosos, ser máis egoístas ou mellores compañeiros). Desenvolveranse varios tipos de inimigos (polo menos 2 dos 4 deseñados) que utilizan a mesma base de IA para manexarse en equipo, variando as súas capacidades de movemento, comportamento e formas de atacar.

Entregables:

- Memoria do TFM.
- Vídeo demostración en modo debug da IA en acción.
- Build de demo do xogo.
- Gameplay da demo.

Código: 2526_MDDCV_06

Dirección:

Marcos Lourido Rivas

Nome da/o alumna/o:

Sara Buedo Fernández

Título do TFM en castelán:

Gestión del marketing estratégico, creación de entornos 3D, creación de *rigg* para los personajes e implementación de efectos especiales para un videojuego isométrico de velocidad.

Título do TFM en galego:

Xestión do marketing estratéxico, creación de contornas 3D, creación do *rigg* para as personaxes e implementación de efectos especiais para un videoxogo isométrico de velocidade.

Título do TFM en inglés:

Strategic marketing management, 3D environment creation, character rigging and special effects implementation for an isometric speed video game.



Descrición (máx. 3000 caracteres):

Splash on Contact es un videojuego de aventura con características de *Dungeon Crawler* y *Hack&Slash* con vista isométrica, donde el jugador controla a Splash (ser de agua) para proteger a su compañero Splinter (ser de planta) chocando con los enemigos de fuego con su alta velocidad.

Dentro del proyecto se trabajará en el departamento de arte (entornos, *rigging* de los personajes y efectos especiales) y de marketing, especialmente en la parte del marketing estratégico.

En el departamento de arte se procederá diseñar y crear los elementos para su decoración y uso en los entornos empleados en los niveles jugables del videojuego, además de crear el *rigging* de los personajes (protagonista, compañero y enemigos) y los efectos especiales (muro de humo, curación, chispas de fuego...). En este trabajo se mostrarán todos los aspectos correspondientes en el proceso de creación: arte de concepto de entornos, diseño de entornos, modelado de entornos, *rigging* de personajes e iluminación del nivel.

En el departamento de marketing se trabajará el Marketing estratégico. Esto engloba la planificación y análisis a largo plazo para posicionar el videojuego Splash On Contact dentro del mercado actual. Para ello, se desarrollarán los siguientes puntos: estudio de posicionamiento y de viabilidad comercial, análisis tanto del público como del mercado actual, planificación de la estrategia de monetización y la selección de indicadores/productos a seguir y de programas de edición a usar en las redes sociales.

Los **objetivos del TFM** son los siguientes:

- **Objetivo 1:** Análisis del mercado actual de videojuegos, crear acciones que ayuden a posicionar el videojuego dentro del mismo y al establecimiento del precio acorde a sus características.
- **Objetivo 2:** Análisis de los géneros que comprenden al proyecto Splash On Contact dentro del mercado actual. Crear acciones que se usan actualmente dentro de los juegos de aventura, *Dungeon Crawler* y *Hack&Slash*.
- **Objetivo 3.** Análisis de éxito y fracaso en productos con características técnicas y artísticas con Splash On Contact. Dejar registro de que acciones se deben hacer y cuales evitar para el ciclo de vida del producto.
- **Objetivo 4.** Análisis de la competencia con características similares a Splash on Contact. Identificar precios y acciones de visibilidad para distinguir de los demás.
- **Objetivo 5.** Análisis del comportamiento del usuario dentro de los géneros aventura, *Dungeon Crawler* y *Hack&Slash*. Registrar las características de los jugadores de los géneros establecidos y del público objetivo determinado.



- **Objetivo 6:** Análisis de las aplicaciones a usar en la edición de imágenes y videos para redes sociales. Establecer los programas y analizarlos para su uso correcto según lo que se quiera publicar en internet.
- **Objetivo 7.** Trabajo realizado en el arte de concepto y diseño de entornos para los niveles jugables dentro del proyecto según lo propuesto del departamento de diseño. Establecer el tono y estilo del entorno según la parte de la historia en la que se encuentre el jugador.
- **Objetivo 8.** Creación de modelado tanto del suelo como de los elementos correspondientes a los entornos jugables en Autodesk Maya. Trabajo realizado para su uso visual y técnico dentro del nivel jugable del proyecto.
- **Objetivo 9.** Creación de 3 *rigging* diferentes en Autodesk Maya para los personajes del nivel (protagonista, compañero y enemigo) para su posterior animación. Construir el esqueleto, dar peso a los huesos y posicionar los controladores para que el animador pueda crear sus animaciones correctamente.
- **Objetivo 10.** Trabajo realizado de la atmósfera y luces para la correcta visualización del nivel usando Unreal Engine. Creación de los diferentes tipos de luz dentro del programa indicado.
- **Objetivo 11.** Creación de efectos especiales según su uso en los personajes o en el entorno. Analizar y crear según el uso que se quiera dar (curación, humo, chispas de fuego...).

Los entregables serían los siguientes:

- Memoria del TFM.
- Prototipo jugable del videojuego (Splash On Contact).
- Documento de arte de Splash On Contact.
- Documento de Marketing de Splash On Contact.
- Video Dossier con el arte 3D y efectos especiales.
- Demoreel de los entornos y efectos especiales
- Vídeo de gameplay del prototipo



Dirección:

Jesse Lago López

Nome da/o alumna/o:

Diego Tabas Costa

Título do TFM en castelán:

Producción y diseño de personaxes de un xogo de acción-aventura: Splash on Contact

Título do TFM en galego:

Produción e deseño de personaxes para un xogo de acción-aventura: Splash on Contact

Título do TFM en inglés:

Production and character design for an action-adventure game: Splash on Contact

Descrición (máx. 3000 caracteres):

Este proyecto estará centrado en la producción y el diseño de personajes para el juego Splash on Contact, un juego de aventuras y acción basado en la velocidad. El jugador controla a un personaje de agua que debe chocar con los enemigos de fuego para derrotarlos y proteger a un pequeño niño-planta. El foco principal del juego es el gameplay rápido y la narrativa. Para este proyecto se centrará el desarrollo en el primer nivel del juego, cubriendo específicamente la coordinación del equipo, el desarrollo conceptual, modelado, shading, animación y arte 2D de los personajes para este prototipo.

Objetivos:

- Coordinación del equipo para el desarrollo del prototipo
- Gestión de comunicación entre departamentos
- Arte de concepto de personajes
- Modelado de personajes
- Shading de los modelos de personajes
- Animación de personajes
- Arte 2D de personajes

Entregables:

- Memoria del TFM
- Libro de arte
- Reel de animación
- Prototipo jugable de Splash on Contact
- Video con gameplay del prototipo de Splash on Contact



Dirección:

M^a Luz Castro Pena

Nome da/o alumna/o:

Hugo López Permuy

Título do TFM en castelán:

Programación de interfaces y sistemas y edición de sonido para un videojuego *roguelike* FPS de baloncesto

Título do TFM en galego:

Programación das interfaces e sistemas e edición de son para un videoxogo *roguelike* FPS de baloncesto

Título do TFM en inglés:

System and interface programming and sound editing for a roguelike FPS basketball videogame

Descripción (máx. 3000 caracteres):

El proyecto se trata de un videojuego first person shooter en el que se utiliza un balón de baloncesto para derrotar a los demonios en el infierno, recibiendo a cambio puntuación.

En los interludios entre rondas se podrán adquirir objetos que mejorarán las características del personaje. El objetivo final del juego es progresar a través de diferentes rondas hasta enfrentarse contra el jefe y derrotarlo.

Objetivos:

- € Programación del sistema de puntuación y multiplicador e integración de interfaces
- € Programación de las mecánicas de los niveles
- € Desarrollo del sistema de tienda y objetos
- € Edición de los sonidos y creación de efectos de sonido del juego

Entregables:

- € Memoria del TFM
- € Prototipo jugable del videojuego
- € Video con gameplay del prototipo del videojuego

Código: 2526_MDDCV_09

Dirección:

M^a Luz Castro Pena

Nome da/o alumna/o:

Iván Ernesto Iglesias Pena



Título do TFM en castelán:

Marketing y desarrollo técnico del videojuego narrativo Néboa's Hut

Título do TFM en galego:

Marketing e desenvolvemento técnico do videoxogo narrativo Neboa's Hut

Título do TFM en inglés:

Marketing and technical development of the narrative video game Néboa's Hut

Descrición (máx. 3000 caracteres):

Neboa's Hut es un juego de venta de remedios mágicos en el que la protagonista debe ocultar su identidad para poder ganarse la vida en una sociedad en la que la magia no está bien vista.

Para el desarrollo y promoción de este juego se ha creado el estudio denominado Conxuro Studio, compuesto por el alumnado implicado en el desarrollo del proyecto.

Dentro del proceso de desarrollo se describirán las acciones, medidas y decisiones tomadas como Lead del departamento de Marketing, incluyendo, entre otras, la fijación del precio, la estrategia en redes sociales y eventos presenciales y la creación y gestión de la página web de Conxuro Studio, quedando fuera del alcance de este proyecto las tareas de edición y creación del contenido en redes sociales. Además, se describirán también las tareas realizadas como miembro del departamento técnico, que incluyen, entre otras, la programación de minijuegos.

Objetivos:

- Explicar y justificar todas las decisiones tomadas como Lead del departamento de Marketing, indicando los motivos y resultados de las mismas con el fin de dejar reflejado el trabajo realizado en este departamento.
- Reflejar el trabajo realizado como miembro del departamento técnico, explicando las tareas realizadas y el desarrollo de las mismas. Estas tareas incluyen, entre otras, la programación de minijuegos, la integración del plugin PaperZD para la gestión de sprites y la revisión de las herramientas de traducción nativas de Unreal Engine.

Entregables:

- Memoria del Trabajo de Fin de Máster
- Documento de Marketing
- Prototipo jugable del videojuego
- Vídeo de gameplay del juego

Código: 2526_MDDCV_10

Dirección:

M^a Luz Castro Pena



Nome da/o alumna/o:

Liany Mederos Pérez

Título do TFM en castelán:

Integración de interfaces, sonido y estrategia de marketing operativo en un videojuego de aventura basado en la velocidad

Título do TFM en galego:

Integración de interfaces, son e estratexia de marketing operativo nun videoxogo de aventura baseado na velocidade

Título do TFM en inglés:

Integration of interfaces, sound and operational marketing strategy in a speed-based adventure video game

Descrición (máx. 3000 caracteres):

Proyecto aplicado al desarrollo del videojuego *Splash on Contact*, un juego de aventura centrado en la velocidad y el movimiento como mecánicas principales. El proyecto se estructura en dos bloques de trabajo independientes pero aplicados a un mismo producto. Por un lado, la integración de interfaces y sonido dentro del prototipo jugable. Y por otro, el desarrollo y ejecución de una estrategia de marketing operativo y comunicación en redes sociales.

Objetivos del TFM

General

Integrar sonido, interfaces y una estrategia de marketing operativo en redes sociales en el desarrollo de un videojuego de aventura basado en la velocidad.

Específicos

- Integrar técnicamente las interfaces del videojuego, asegurando su correcto funcionamiento dentro del flujo de juego.
- Implementar sonido y música en el prototipo, incluyendo efectos sonoros y música dinámica, priorizando la coherencia con la experiencia de juego.
- Analizar el público objetivo y la competencia del videojuego.
- Definir y ejecutar una estrategia de marketing operativo centrada en redes sociales.
- Recoger y analizar *feedback* de usuarios para evaluar la recepción del proyecto.

Entregables:

- Memoria del TFM.
- Prototipo jugable del videojuego con interfaces y sonido integrados.
- Materiales de marketing y comunicación (publicaciones para redes sociales, *teaser* y/o tráiler).
- Video con *gameplay* del prototipo.



Código: 2526_MDDCV_11

Dirección:

Vicente López Chao

Nome da/o alumna/o:

Marta Victoria Moreno González

Título do TFM en castelán:

Arte de concepto, diseño narrativo y diseño de interfaces para personajes y entornos del videojuego Neboa's Hut que implementa elementos 2D y 3D

Título do TFM en galego:

Arte de concepto, deseño narrativo e deseño de interfaces para personaxes e contornas do videoxogo Neboa's Hut que implementa elementos 2D e 3D

Título do TFM en inglés:

Concept art, narrative design and UI design for characters and environments of the video game Neboa's Hut which mixes 2D and 3D elements

Descrición (máx. 3000 caracteres):

Neboa's Hut es un videojuego casual, de simulación, narrativo y con elementos de gestión de recursos, ambientado en una España de entre los siglos XV y XVIII. Está desarrollado en el motor Unreal Engine y su estilo visual destaca por la mezcla de elementos 2D con 3D en los mismos espacios. El jugador interpreta a Hécate, una joven que prepara remedios mágicos con los que ayuda o perjudica a los vecinos que acuden a su casa pidiéndole ayuda.

Objetivos:

- Diseñar y realizar los desarrollos visuales de personajes principales y secundarios: Trasfondo, personalidad y físico.
- Diseñar y realizar los desarrollos visuales de los tres entornos principales de la casa en la que vive la protagonista (mostrador, cocina y jardín): Apariencia y trasfondo.
- Desarrollar visualmente los objetos del juego (ingredientes y pociones).
- Diseñar y desarrollar visualmente las interfaces principales del videojuego (HUD, menú de inicio, pantalla de carga y menús secundarios).
- Pintar texturas para los materiales de los elementos 3D del entorno.
- Desarrollar contenido visual para redes sociales.



Entregables:

- Memoria de TFM
- Prototipo jugable del videojuego
- Vídeo con *gameplay* del prototipo del videojuego
- Libro de arte del juego

Código: 2526_MDDCV_12

Dirección:

Marcos Lourido Rivas

Nome da/o alumna/o:

Jacobo Lata Espiñeira

Título do TFM en castelán:

Producción, creación de assets y *rigging* para un videojuego FPS estilizado con elementos *roguelike*

Título do TFM en galego:

Producción, creación de assets e *rigging* para un videoxogo FPS estilizado con elementos *roguelike*

Título do TFM en inglés:

Production, asset creation and rigging of a stylized FPS game with roguelike features

Descrición (máx. 3000 caracteres):

Este proyecto describe el desarrollo del videojuego Purgatory Hoops desde el punto de vista de la producción. Se define la metodología utilizada por el equipo para la consecución de los objetivos marcados, así como los ajustes realizados para optimizar el rendimiento y los resultados obtenidos de dicha metodología.

Asimismo, se detalla el proceso de rigging de ciertos assets del proyecto. Este proceso involucra tanto la creación de assets para el proyecto y su posterior rig como la construcción de un rig para assets creados por otros miembros del equipo.

Objetivos del proyecto:

- Establecer un plan de trabajo para el correcto desarrollo de Purgatory Hoops
- Definir una metodología de producción coherente con los objetivos de diseño del juego
- Detectar problemas e implementar soluciones aplicadas a la producción durante el desarrollo del proyecto
- Crear y riggear assets fundamentales del juego
- Riggear assets creados por otros miembros del equipo
- Implementar los assets riggeados dentro del motor de juego



Entregables:

- Memoria del TFM.
- Plan de producción del videojuego.
- Prototipo jugable del videojuego.
- Vídeo con gameplay del videojuego.
- Reel de los assets riggeados para el proyecto.

Código: 2526_MDDCV_13

Dirección:

Vicente López Chao

Nome da/o alumna/o:

Irene Lorenzo Rodríguez

Título do TFM en castelán:

Arte de concepto y su aplicación a un videojuego indie FPS estilizado 3D.

Título do TFM en galego:

Arte de concepto e a súa aplicación a un videoxogo indie FPS estilizado en 3D.

Título do TFM en inglés:

Concept art and its application to a stylized indie FPS 3D videogame.

Descrición (máx. 3000 caracteres):

El proyecto se centra en el desarrollo artístico de concept art de Purgatory Hoops, un videojuego en primera persona donde el jugador debe valerse de un balón de baloncesto para derrotar hordas de demonios y progresar por rondas hasta vencer al Diablo.

Se realizará un estudio general visual de Purgatory Hoops, siguiendo un diseño visual centrado en un estilo estilizado con reglas propias a partir de las cuales se desarrollan los elementos que conforman el videojuego a nivel visual: personajes, entornos, interfaz, efectos especiales.

- Objetivos del TFM:
 - Desarrollar e implementar el aspecto visual del videojuego y supervisar el departamento de Arte.
 - Diseñar visualmente los personajes y sus model sheet.
 - Diseñar visualmente ítems relacionados con la jugabilidad.
 - Desarrollar visualmente los entornos.
 - Desarrollar UI.



- Texturizar modelos 3D.
 - Crear VFX.
 - Dar apoio en Marketing con imágenes e ilustracións dirixidas a este ámbito.
-
- Entregables:
 - Memoria del TFM.
 - Libro de arte.
 - Prototipo jugable del videojuego.
 - Vídeo del gameplay del prototipo del videojuego.

Código: 2526_MDDCV_14

Dirección:

Ángel Fariña Lamosa

Nome da/o alumna/o:

Manuel Otero Rivera

Título do TFM en castelán:

Modelado, *rigging* y animación para Purgatory Hoops, un videojuego de disparos en primera persona con elementos *roguelike*.

Título do TFM en galego:

Modelado, *rigging* e animación para Purgatory Hoops, un videoxogo de disparos en primeira persoa con elementos *roguelike*.

Título do TFM en inglés:

3D modelling, *rigging* and animation for Purgatory Hoops, a first-person shooter video game with roguelike elements.

Descrición (máx. 3000 caracteres):

El proyecto Purgatory Hoops consiste en el diseño y desarrollo de un videojuego de disparos en primera persona en el que se juega con una pelota de baloncesto para eliminar oleadas de demonios y avanzar rondas hasta conseguir vencer al Diablo.

El departamento de arte definirá un estilo artístico que servirá como base para desarrollar las suficientes metodologías de trabajo necesarias para la creación de todos los assets que se utilizarán en el videojuego.

Objetivos:

- Desarrollar una metodología de trabajo adaptada a las necesidades topológicas de cada personaje. Para ello, será necesario buscar y seleccionar las fuentes y referencias necesarias para mejorar los conocimientos y habilidades relacionadas con el modelado 3D. Asimismo, será necesario experimentar con todos los procesos para adaptar los modelos 3D al arte del proyecto.



- Desenvolver unha metodoloxía de traballo e as cualidades profesionais e de traballo en equipo necesarias para a realización do rig de los assets necesarios para el prototipo del proyecto. Para ello, será necesario buscar y seleccionar las fuentes y referencias necesarias para mejorar los conocimientos y habilidades relacionadas con el rigging de modelos 3D.
- Desenvolver unha metodoloxía de traballo e las cualidades profesionais e de traballo en equipo necesarias para a realización de las animaciones necesarias para el prototipo del proyecto. Para ello, será necesario buscar y seleccionar las fuentes y referencias necesarias para mejorar los conocimientos y habilidades relacionadas con la animación de modelos 3D.
- Desenvolver unha metodoloxía de traballo e las cualidades profesionais e de traballo en equipo necesarias para a realización do modelado 3D de los assets de entorno necesarios para el prototipo del proyecto. Para ello, será necesario buscar y seleccionar las fuentes y referencias necesarias para mejorar los conocimientos y habilidades relacionadas con el modelado 3D. Asimismo, será necesario experimentar con todos los procesos para adaptar los modelos 3D al arte del proyecto.
- Desenvolver unha metodoloxía de importación de los diferentes assets de arte dentro del motor de videojuego Unreal Engine. Para ello, será necesario buscar y seleccionar las fuentes y referencias necesarias para mejorar los conocimientos y habilidades relacionadas con el uso de Unreal Engine.

Entregables:

- Memoria del TFM.
- Prototipo jugable del videojuego.
- Reel de modelado, rig y animación del proyecto.
- Vídeo de gameplay del prototipo.

Código: 2526_MDDCV_15

Dirección:

Marcos Lourido Rivas

Nome da/o alumna/o:

Diego Cordero Contreras

Título do TFM en castelán:

Modelado y producción de un videojuego narrativo en 2.5D centrado en la gestión de una tienda.

Título do TFM en galego:

Modelado e produción dun videoxogo narrativo en 2.5D centrado na xestión dunha tenda.

Título do TFM en inglés:

Modelling and production of a narrative 2.5D video game focused on shop management.



Descrición (máx. 3000 caracteres):

Este TFM detalla la producción y desarrollo artístico del videojuego Neboa's Hut, desarrollado utilizando Unreal Engine. Se trata de un juego casual cuyo principal objetivo es ganarse la vida vendiendo remedios mientras intentas que no descubran tus habilidades mágicas. La jugabilidad se desarrollará en tres pantallas: la zona del mostrador para la venta de remedios, la zona del caldero para confeccionarlos y la zona del jardín para recolectar los ingredientes. Cada localización se verá a través de una cámara estática y mezclará elementos 2D y 3D, creando así un parallax 2.5D.

Objetivos:

- Creación de un plan de producción para un equipo de 5 personas
- Seguimiento de la productividad, coordinación y satisfacción del equipo durante el desarrollo del proyecto
- Modelado de entornos para cada pantalla
- Texturizado del entorno para una adecuada cohesión con los diseños en 2D
- Creación y diseño de efectos sonoros empleados en el videojuego
- Composición y grabación de la banda sonora para el videojuego

Entregables:

- Memoria del TFM
- Prototipo jugable del juego
- Vídeo con gameplay del prototipo del videojuego
- Documento de arte
- Documento de producción
- Banda sonora

Código: 2526_MDDCV_16

Dirección:

Abrahan Dopazo García

Nombre del alumno:

Ángel Quintero Montes

Título del TFM en castellano:

Diseño narrativo, de mecánicas principales e interfaces y desarrollo del movimiento para un juego de acción y aventura: Splash On Contact.

Título do TFM en galego:



Deseño narrativo, de mecánicas principais e interfaces e desenvolvemento do movemento para un videoxogo de acción e aventura: Splash On Contact.

Título del TFM en inglés:

Narrative and interface design, design of core mechanics and movement development for an action-adventure video game: Splash On Contact.

Descripción (máx. 3000 caracteres):

Splash on Contact es un juego de acción-aventura centrado en la velocidad. El jugador deberá proteger a su compañero de oleadas de enemigos que aparecerán a medida que avanzan.

Dentro del proyecto se creará la narrativa que envuelve al entorno y los personajes y se diseñarán las interfaces de usuario y las mecánicas principales (movimiento del jugador, colisiones entre personajes y habilidades del protagonista) y secundarias (combo de golpes y curación del compañero) que envuelven el *loop* de juego.

Por último, se implementará en el motor Unreal Engine el movimiento de todos los personajes.

Objetivos del TFM:

- Diseño de mecánicas principales y del personaje jugable del videojuego.
- Diseño narrativo de personajes y entornos del videojuego.
- Diseño de interfaces de usuario del videojuego.
- Diseñar e implementar el movimiento de los personajes no jugables (NPCs) del videojuego.
- Implementación del movimiento del jugador.

Entregables:

- Memoria del TFM.
- Documento de diseño del videojuego.
- Prototipo jugable del videojuego.
- Video con gameplay del videojuego.

Código: 2526_MDDCV_17

Dirección:

Abrahan Dopazo García

Nome da/o alumna/o:

Álvaro García Peña

Título do TFM en castelán:

Diseño y desarrollo de sistemas, niveles y pruebas para un juego de acción-aventura basado en velocidad



Título do TFM en galego:

Deseño e desenvolvemento de sistemas, niveis e probas para un xogo de acción-aventura baseado na velocidade

Título do TFM en inglés:

System, level and test design and development for a speed-based action-adventure game

Descrición (máx. 3000 caracteres):

Spash on Contact es un juego de acción-aventura centrado en la velocidad. El jugador deberá proteger a su compañero de oleadas de enemigos que aparecerán a medida que avanzan.

El principal enfoque de este proyecto es la elaboración del sistema de actividades del juego. Cada una de las actividades colocadas en el mapa modificará sus reglas, definiendo las estadísticas de los personajes, la información a mostrar en pantalla y las acciones que el jugador puede realizar. Las actividades definidas en el proyecto son las batallas contra los enemigos y los diálogos entre personajes.

Además, se diseñará y desarrollará un sistema de pruebas con herramientas que permitan llevar un registro de los resultados.

Objetivos:

1. Diseñar la estructura de clases general del proyecto
2. Desarrollar el sistema de actividades, batallas y diálogos
3. Diseñar e implementar un nivel jugable
4. Desarrollar herramientas de testing del juego

Entregables:

1. Memoria del TFM
2. Prototipo jugable del videojuego
3. Vídeo con gameplay del prototipo
4. Documento técnico del proyecto

Código: 2526_MDDCV_18

Dirección:

Omar Álvarez Mures

Nome da/o alumna/o:

Estela Flores Gómez



Título do TFM en castelán:

Diseño y desarrollo de un videojuego de acción en tercera persona inspirado en la mitología maya.

Título do TFM en galego:

Deseño e desenvolvemento dun videoxogo de acción en terceira persoa inspirado na mitoloxía maia.

Título do TFM en inglés:

Design and development of a third-person action video game inspired by Mayan mythology.

Descrición (máx. 3000 caracteres):

La propuesta plantea una demo jugable de un videojuego de acción en tercera persona ambientado en el inframundo de la mitología maya, que incorpora matices propios del género de plataformas 3D y mecánicas inspiradas en el estilo runner. El jugador encarna a Zimi, el alma de una niña maya sacrificada que despierta en Xibalba y debe escapar mientras es perseguida por Ah Puch, dios de la muerte. El nivel combina desplazamiento en tercera persona, esquivas de trampas, superación de obstáculos y secuencias de persecución que alternan tensión y control del ritmo.

La demo se centrará en el primer nivel del inframundo, estructurado en varias salas conectadas por túneles. En cada sala se introduce una trampa principal que supone un reto de mayor complejidad que el anterior, estableciendo una progresión clara de dificultad y aprendizaje.

El desarrollo abarca todas las fases de producción del videojuego: diseño narrativo, diseño de personajes y entornos, modelado y texturizado 3D, diseño de interfaz, implementación técnica en motor gráfico y programación de las mecánicas necesarias para garantizar una experiencia interactiva funcional.

La dirección artística y conceptual se fundamenta en la iconografía, arquitectura y simbolismo propios de la cultura maya, reinterpretados dentro del lenguaje visual del videojuego.

Objetivos:

- Desarrollar de forma integral una demo jugable del videojuego “Zimi”.
- Definir la narrativa, estructura y jugabilidad del primer nivel ambientado en Xibalba.
- Diseñar y producir los personajes principales, incluyendo modelado 3D, texturizado e implementación en el motor gráfico.
- Diseñar y construir los entornos jugables (salas y túneles), inspirados en la arquitectura y simbolismo de la cultura maya.
- Diseñar e implementar la interfaz de usuario del videojuego.
- Programar las mecánicas de movimiento, trampas y secuencias de persecución del nivel.

Entregables:

- Memoria del TFM
- Prototipo jugable del videojuego
- Video con gameplay del prototipo



Escola Politécnica de Enxeñaría de Ferrol
UNIVERSIDADE DA CORUÑA