

Máster Universitario en Diseño, Desenvolvimento e Comercialización de Videoxogos

Número do traballo

2425_MDDCV_1

Titulación

Mestrado Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de videoxogos

É unha proposta consensuada cun alumno para as súa asignación?

Si

Título do proxecto (Título en Galego)

Programación e desenvolvemento dun xogo de plataformas con movemento baseado na física

Título del proyecto (Título en Castellán)

Programación y desarrollo de un juego de plataformas con movimiento basado en físicas

Project Title (Título en Inglés)

Programming and developing a physics-based movement platform game

Nome do Titor/a

Omar Álvarez Mures

Nome do Titor/a (Só se hai dous titores)

Empresa do Titor (No caso de non ser da UDC)

Obxeto detallado do proxecto

El proyecto consistirá en el desarrollo y programación de un videojuego de plataformas en el que el movimiento del personaje se basa en un sistema de fuerzas usando el motor de físicas de Unreal. El objetivo principal es exponer todo el desarrollo del juego desde el punto de vista técnico y de gestión del código, optimización y resolución de problemas.

Alcance detallado do proxecto

Objetivos del TFG:

- Desarrollar la solución al sistema de movimiento basado en físicas para el personaje principal.
- Exponer el flujo de trabajo realizado para colaborar en el código del proyecto.
- Programar las interacciones del personaje con las plataformas y objetos del nivel.
- Optimizar el código del juego para garantizar un buen rendimiento.
- Mantener un enfoque en la escalabilidad del código, asegurando que las mecánicas sean fáciles de modificar y expandir en el futuro.

Contenido entregable:

- Memoria del TFG.
- Documento técnico del videojuego.
- Prototipo jugable del videojuego, que incluya las mecánicas de movimiento implementadas.
- Vídeo con el *gameplay* del prototipo del videojuego.
- Código fuente del prototipo desarrollado.

Número do traballo

2425_MDDCV_2

Titulación

Mestrado Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de videoxogos

¿É unha proposta consensuada cun alumno para as súa asignación?

Si

Título do proxecto (Título en Galego)

Deseño de interfaces e comercialización dun videoxogo de plataforma centrado na velocidade

Título del proyecto (Título en Castellán)

Diseño de interfaces y marketing de un videojuego de plataformas centrado en la velocidad

Project Title (Título en Inglés)

Interface design and marketing of a platform video game focused on speed

Nome do Titor/a

M.^ª Luz Castro Pena

Nome do Titor/a (Só se hai dous titores)

Empresa do Titor (No caso de non ser da UDC)

Obxeto detallado do proxecto

Renegade Jammer es un juego de plataformas en 3ª persona, ambientado en un universo futurista, donde los jugadores deben superar obstáculos y arrollar objetos subidos en una tabla voladora. En este TFM se aborda el proceso de diseño de las interfaces y su implementación en el motor de Unreal así como la gestión del plan de marketing desarrollado para el proyecto.

Alcance detallado do proxecto

Objetivos del TFM:

1. Diseñar e implementar las interfaces del juego en el motor.
2. Diseño y gestión del marketing.

Entregables:

- Memoria del TFM.
- Prototipo jugable del videojuego
- Video de gameplay del prototipo del videojuego.

Número do traballo
2425_MDDCV_3
Titulación
Mestrado Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de videoxogos
¿É unha proposta consensuada cun alumno para as súa asignación?
Si
Título do proxecto (Título en Galego)
Arte de concepto e identidade visual para un videoxogo 3D de acción e velocidade.
Título del proyecto (Título en Castelán)
Arte de concepto e identidad visual para un videojuego 3D de acción y velocidad
Project Title (Título en Inglés)
Concept art and visual identity for a 3D action-speed video game.
Nome do Titor/a
Vicente Adrián López Chao
Nome do Titor/a (Só se hai dous titores)
Empresa do Titor (No caso de non ser da UDC)
Obxeto detallado do proxecto
<p>Este proyecto se centra en el desarrollo de la identidad visual y la dirección artística del videojuego titulado Renegade Jammer, un videojuego de acción centrado en la velocidad y desarrollado por el equipo Team Kaulu. Como integrante del departamento de arte, a lo largo del proceso de desarrollo se han abordado diversas áreas clave como el desarrollo visual de personajes, <i>assets</i> y entorno, así como el diseño de la marca del videojuego y del equipo de desarrollo.</p> <p>Este trabajo abarca la estética del juego, donde se busca asegurar que el arte presentado refuerce la jugabilidad y la narrativa del proyecto, mientras se establece una imagen reconocible para el proyecto a nivel visual y comercial.</p>
Alcance detallado do proxecto
<ul style="list-style-type: none"> ● Objetivo del TFM: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar visualmente el personaje principal (Jammer) caracterizado por su estilo desenfadado y apariencia <i>cartoon</i>, incluyendo <i>model sheets</i> técnicos y artísticos, poses y expresiones. 2. Desarrollar visualmente el antagonista (Kuzma) caracterizado por su apariencia seria e intimidante, incluyendo <i>model sheets</i> técnicos y artísticos, poses y expresiones. 3. Desarrollar visualmente la Tabla en la que va montado el personaje principal, con su <i>model sheet</i> técnico. 4. Crear arte de concepto de <i>assets</i> de entorno. 5. Crear arte concepto del entorno de un nivel industrial <i>sci-fi</i> con un diseño estilizado reminiscente de los cómics. 6. Desarrollar texturas para <i>assets</i> y entorno. 7. Diseñar la identidad visual del videojuego y del equipo de desarrollo. 8. Crear de material promocional para redes sociales. ● Entregables: <ul style="list-style-type: none"> ● Memoria del TFM ● Prototipo jugable del videojuego ● Vídeo del <i>gameplay</i> del prototipo del videojuego. ● Manual de Identidad visual del videojuego y del equipo de desarrollo ● Material promocional

Número do traballo
2425_MDDCV_4
Titulación
Mestrado Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de videoxogos
¿É unha proposta consensuada cun alumno para as súa asignación?
si
Título do proxecto (Título en Galego)
Producción, modelado e animación do videoxogo Renegade Jammer
Título del proyecto (Título en Castelán)
Producción, modelado y animación del videojuego <i>Renegade Jammer</i>
Project Title (Título en Inglés)
Production, modeling and animation of the Renegade Jammer, the videogame
Nome do Titor/a
Ángel Fariña Lamosa
Nome do Titor/a (Só se hai dous titores)
Empresa do Titor (No caso de non ser da UDC)
Obxeto detallado do proxecto
<p>El contenido presentado en el TFM “<i>Producción, modelado y animación del videojuego Renegade Jammer</i>” contará con dos partes bien diferenciadas; una primera referente al departamento de producción y otra relacionada con el departamento de Arte.</p> <p>Como productor se explicará la evolución y mejora de las metodologías usadas a la hora de trabajar en grupo, así como los motivos tras las fechas de deadlines e hitos.</p> <p>Desde el departamento artístico se hará un recorrido de los assets modelados, junto a sus respectivos concepts, y la evolución, modelado, rig y animaciones de Jammer.</p>
Alcance detallado do proxecto
<p><u>Objetivos concretos del alumno</u></p> <p>Dp Producción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creación y seguimiento de planes de trabajo acorde a los hitos y deadlines marcados ● Eventos de visibilización (búsqueda de eventos, organización de sesiones de prueba, recogida de feedback, actualizaciones de presskit, trailers..) <p>Dp Arte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Modelado personaje principal (<i>Jammer</i>) ● Rigg personaje principal (<i>Jammer</i>) ● Modelado de assets presentes en GDD ● Creación de 7 de las 14 animaciones necesarias para el personaje <i>Jammer</i> <p><u>Entregables:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Memoria del TFM * Anexo de Temporalizaciones y feedback * Prototipo jugable del videojuego * Vídeo con gameplay del prototipo del videojuego

Número do traballo
2425_MDDCV_5
Titulación
Mestrado Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de videoxogos
¿É unha proposta consensuada cun alumno para as súa asignación?
Si
Título do proxecto (Título en Galego)
Deseño de Son, Niveis e Xogabilidade nun xogo de plataformas tridimensional contrarreloxo baseado no movemento dunha táboa voadora
Título del proyecto (Título en Castelán)
Diseño de Sonido, Jugabilidad y Niveles en un juego de plataformas tridimensional contrarreloj basado en el movimiento de una tabla voladora
Project Title (Título en Inglés)
Sound, Gameplay, and Level Design in a Three-Dimensional Platformer Time-Trial Game Based on the Movement of a Hoverboard
Nome do Titor/a
Abrahan Dopazo García
Nome do Titor/a (Só se hai dous titores)
Empresa do Titor (No caso de non ser da UDC)
Obxecto detallado do proxecto
<p>O proxecto consiste no proceso de deseño de son, xogabilidade e niveis en <i>Renegade Jammer</i>, un videoxogo tridimensional de plataformas contrarreloxo no que o xogador controla unha personaxe montada nunha táboa voadora. O traballo consistirá na elaboración dun nivel como prototipo funcional, que se poderá xogar de inicio a fin, reflectindo os sistemas e mecánicas principais do xogo e implementando a sonorización dos elementos presentes na pantalla, tanto diexéticos como extradiexéticos.</p>
Alcance detallado do proxecto
<ul style="list-style-type: none"> • Obxectivos do TFM: <ul style="list-style-type: none"> - Construír un nivel no que as mecánicas se articulen de forma lóxica acorde ao tipo de xogo - Deseñar a sonorización do espazo e dos elementos que constitúen o xogo - Crear os efectos de sons precisos, empregando tanto grabación e edición de audio natural como síntese de sons específicos - Compoñer, editar e masterizar a música das distintas pantallas do prototipo para acompañar axeitadamente á experiencia de xogo <p>Obxectivos secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asistencia na programación dos estados nos elementos do xogo • Entregables: <ul style="list-style-type: none"> - Memoria do TFM - Documento de deseño do nivel do prototipo - Arquivos de audio do proxecto. - Prototipo xogable do videoxogo - Vídeo co gameplay do prototipo do videoxogo

Número do traballo

2425_MDDCV_6

Titulación

Mestrado Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de videoxogos

¿É unha proposta consensuada cun alumno para as súa asignación?

Si

Título do proxecto (Título en Galego)

Deseño técnico-artístico de iluminación, texturizado e shading para o nivel *Polystratus* do videoxogo *Renegade Jammer*, aplicando técnicas de cel-shading e estética cómic en Unreal Engine

Título del proyecto (Título en Castellán)

Diseño técnico-artístico de iluminación, texturizado y shading para el nivel *Polystratus* del videojuego *Renegade Jammer*, aplicando técnicas de cel-shading y estética cómic en Unreal Engine

Project Title (Título en Inglés)

Technical-artistic design of lighting, texturing and shading for the Polystratus level of the *Renegade Jammer* videogame, applying cel-shading techniques and comic aesthetics in Unreal Engine

Nome do Titor/a

Marcos Lourido Rivas

Nome do Titor/a (Só se hai dous titores)

Empresa do Titor (No caso de non ser da UDC)

Obxeto detallado do proxecto

El proyecto consiste en garantizar la coherencia visual y funcionalidad del nivel, en concreto en áreas de shading, texturizado e iluminación del proyecto Renegade Jammer. Las tareas incluyen el diseño de materiales adaptados al estilo del juego, la creación de texturas y la configuración de iluminación, además de optimizar recursos técnicos para mantener un rendimiento fluido.

Alcance detallado do proxecto

Objetivos:

- Shading:
 - Definir un sistema PBR adaptado al cel-shading
 - Diferenciar zonas mediante shading
 - Optimizar para Unreal Engine
- Texturizado:
 - Desarrollar una paleta de colores coherente por zona del mapa
 - Texturizar assets principales
 - Optimización de texturas
- Iluminación:
 - Configuración global
 - Iluminación por zonas del mapa
 - Guiding visual
 - Testing y ajustes

Entregables:

- * Memoria del TFM
- * Prototipo jugable do videoxogo
- * Vídeo con gameplay del prototipo del videojuego