

ARTE PARA VIDEOJUEGOS

PAUTAS DE ENTREGA

La **fecha límite** para la entrega de los trabajos es el **primero de noviembre de este año.**

Para recibir el certificado de **aprobación del curso,** los alumnos deben **aprobar la entrega final** y **haber asistido a un 75% de las clases.**

El trabajo **debe ser enviado en un .zip o un .rar al mail correspondiente: paula.panizzi@davinci.edu.ar**

Ante cualquier **duda o consulta** pueden **comunicarse con sus profesores** a sus mails correspondientes, **o con la coordinadora** del curso: paula.panizzi@davinci.edu.ar

Aquellos trabajos que los profesores y coordinadores **no consideren** que tienen los elementos necesarios para ser aprobados **recibirán una devolución para que sean corregidos y puedan entregarlos nuevamente.** Si estas correcciones se hacen dentro de los tiempos pautados para la muestra entonces podrán participar en el año concurrente, de lo contrario se añadirán a la lista de la muestra del año que viene. Asimismo, trabajos entregados que no hayan podido entrar en el marco de la muestra del año pasado participarán de este año.

Los trabajos aprobados participarán en la muestra "Nuevas Perspectivas" y sus correspondientes concursos, junto con la producción anual de todos los alumnos de Arte para videojuegos y otros de Formación Profesional.

CONSIGNAS DE ENTREGA FINAL

MOCKUP DE GAMEPLAY

Entrega de una "captura de pantalla" del juego con la interfaz añadida. Recuerden que debe tener al menos tres niveles de profundidad (Background, Midground y Foreground), **estar a color, tener un personaje que sea controlado por un jugador y mostrar la jugabilidad del juego en cuestión de manera clara.**

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Tamaño del documento: 54 x 30 cm.
- Resolución: 300 dpi.
- Modo de color: RGB

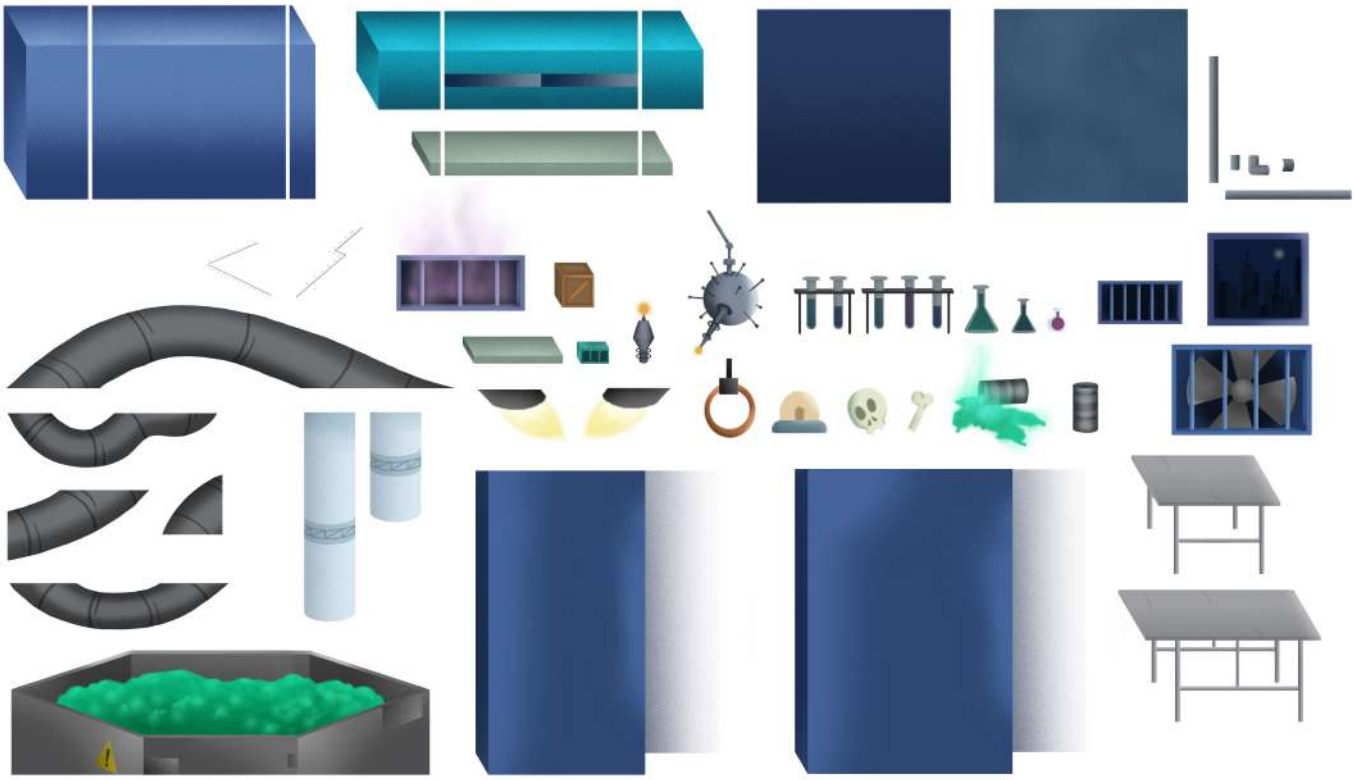


HOJAS DE MUESTRA DE TILES Y ASSETS

Entrega de uno o varios documentos que contengan los assets y tiles del juego, separados unos de otros, sin estar cortados ni superpuestos entre sí. Deben estar en dibujo digital y **a color.** Esta hoja de una muestra de los assets y tiles utilizados para la construcción visual del juego. Recuerden dejar un margen en los cuatro lados de las hojas para una mejor lectura y que los assets no queden cortados o en baja calidad. Usen fondo blanco.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Tamaño del documento: 54 x 30 cm.
- Resolución: 300 dpi.
- Modo de color: RGB



TIRA DE NIVEL

Entrega de una tira alargada que contenga un nivel, o un fragmento de nivel, armado con los tiles y assets trabajados en la hoja de muestra, en donde se **muestren diferentes situaciones de gameplay** a medida que se avanza en el juego. Debe estar digital y a color.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Tamaño del documento: 54 x 15 cm.
- Resolución: 300 dpi.
- Modo de color: RGB



IMAGEN PROMOCIONAL / TITLE SCREEN

Entrega de una imagen promocional o una pantalla de título. La **imagen promocional** debe ser **referida al juego, con intenciones de venderlo. Debe tener un logo** trabajado tipográficamente con el nombre del juego.
La **pantalla de título** debe ser **referido al juego en base a lo que nos ofrece** (su historia, gameplay, personajes, etc). **Debe tener un logo** trabajado tipográficamente con el nombre del juego **y opciones** (Nuevo juego, cargar, créditos, etc). **Una de esas opciones debe estar destacada** como si tuviéramos el cursor por encima. **Ambas deben estar a color**.
Con solo entregar una de las dos se dará este punto como completo.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Tamaño del documento: 54 x 30 cm.
- Resolución: 300 dpi.
- Modo de color: RGB



PERSONAJE PRINCIPAL

Entrega de la hoja de diseño de personaje con pose de frente, perfil y espaldas o tres cuartos. Debe estar a color. Las tres poses deben ser **proporcionalmente correctas.** Se puede incluir el **nombre del personaje** en caso de tener uno.

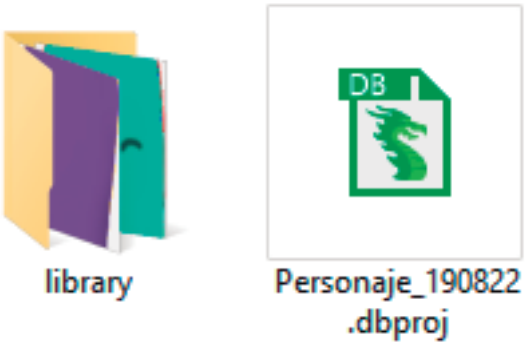
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Tamaño del documento: 54 x 30 cm.
- Resolución: 300 dpi.
- Modo de color: RGB



ANIMACIÓN DE PERSONAJE (OPCIONAL)

Entrega de la animación realizada en Dragon Bones. Esta tiene que contener no solo el **original en formato Dragon Bones,** sino que también se debe **adjuntar la librería de imágenes (Library) de manera obligatoria,** o de lo contrario las imágenes usadas dentro de la animación no aparecerán. Debe haber, al menos, **una animación de caminata o corrida.** Se puede añadirá animaciones de salto y de idle si se desea también



A TODOS NUESTROS ALUMNOS, ¡LES AGRADECEMOS Y LES DESEAMOS MUCHOS ÉXITOS!

LOS ESPERAMOS EN LA MUESTRA ANUAL