

Resumo TFG

Identificación de TFG (para o profesorado):

ZWKDKNI

Apellidos e Nome do/a Titor/a

Ribadas Pena Francisco José

Correo electrónico do/a Titor/a

ribadas@uvigo.es

Apellidos e Nome do Alumno/a

Huelin de Santiago Fernando

DNI do Alumno/a

Título do TFG

Diorama - Desarrollo de un Videojuego 3D con Unreal Engine 4

Resumo

El objetivo de este TFG es profundizar un poco en uno de los motores de desarrollo de videojuegos mas utilizado hoy en día tanto para profesionales como para desarrolladores independientes, Unreal Engine. Se desarrollará un videojuego 3D de aventura con estética estilizada utilizando contenido propio y en menor medida de la propia tienda digital de Unreal. El desarrollo comprenderá todas las partes de la creación de un videojuego desde cero (creación de escenario, personajes, scripts, efectos, sonidos, postprocesado e interfaces gráficas) con el objetivo de que al finalizar tengamos un juego sencillo de aventura con varios niveles jugables.

(A empresa debe ter convenio asinado en vigor coa Universidade de Vigo. Deberase entregar copia do nomeamento do/a titor/a pola empresa)

*** O/A profesor/a recibirá copia desta solicitude, e deberá dar o Visto e Prace do mesmo dende o formulario online dispoñible na web da ESEI.**

Código do TFG (para o alumno):

EI 19/20-102

Introduce un correo electrónico válido (a continuación recibirá un código para a firma da solicitude)

*** Unha vez enviada a solicitude recibirá por correo electrónico copia da mesma**