



Outer Rim Smugglers

Alfons Figuerero Gonzalez
DAM2 B 2025-2026



Introducción

- De que trata el proyecto?
- De donde sale la idea?
- Curso general del proyecto
 - Documento funcional
 - Desarrollo del videojuego
 - Desarrollo de la web
 - Creación de la memoria



Objetivos

Objetivo principal: Desarrollar una DEMO técnica de un juego 2D RPG/Acción y una web simple SPA para su descarga

Objetivos específicos:

- Finalizar el videojuego con unas cuantas mecánicas y sus aspectos más básicos
- Crear la web y desplegar-la con Vercel
- Crear una base de datos de una tabla para almacenar correos electrónicos para así mandar noticias sobre el juego masivamente desde otra página de la web.



Tecnologías usadas

Videojuego - Godot 4/GDScript

Página Web - HTML/CSS

GDScript $\Rightarrow$ 0 experiencia, sencillo y fácil de aprender

Godot $\Rightarrow$ 0 experiencia previa, relativamente fácil de usar comparado con otros motores

HTML $\Rightarrow$ nivel básico

CSS $\Rightarrow$ 0 experiencia previa



Metodologías y Herramientas

- Modelo Kanban con Taiga.io

<https://tree.taiga.io/project/alfonsf-outer-rim-smugglers/kanban>

- Repositorio Github para el videojuego

- Vercel para el alojamiento y despliegue de la página web

- Aseprite para crear los sprites del juego

- Testing del videojuego manual



Arquitecturas

Outer Rim Smugglers - Estructura formada por escenas

Página Web - 1 solo archivo



Demostración

<https://outer-rim-smugglers.vercel.app/>



Conclusiones

- Objetivos cumplidos

- Aprendizaje y habilidades adquiridas



FIN