



Desarrollado por: Adrian Lara Zafra
Centro Educativo: Puig Castellar
Ciclo: Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
Tutor: Luis Elía Talón
Curso: 2025-2026



Introducción

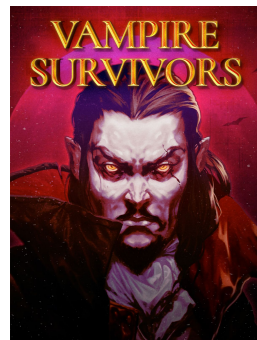
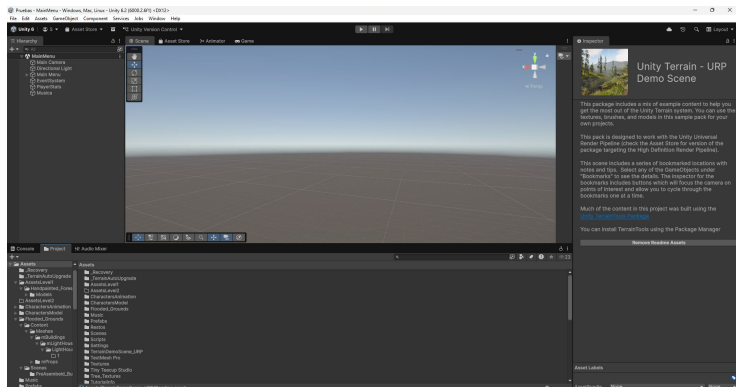
Motivación:

Pasión por los videojuegos

Descubrir funcionamiento de Unity

Producto esperado:

Videojuego género *Vampire Survivors* en 3D





Objetivos

Principal:

Desarrollar un juego 3D en Unity de género *Vampire Survivor*



Específicos:

Programar una IA del enemigo

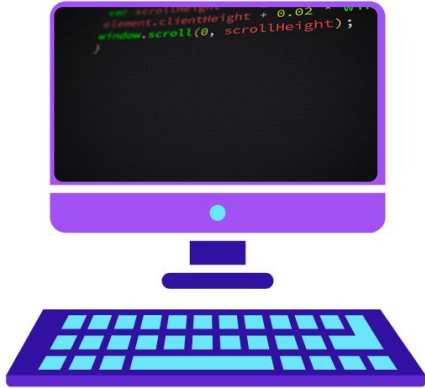
Sistema de progresión

Guardado de partida

Integración de modelos 3D



Tecnologías



Motor de desarrollo:

Unity



Lenguaje:

C#



Obtención de Assets:

Unity Assets Store

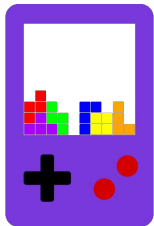


Mixamo



Sketchfab





Arquitectura

APIs:

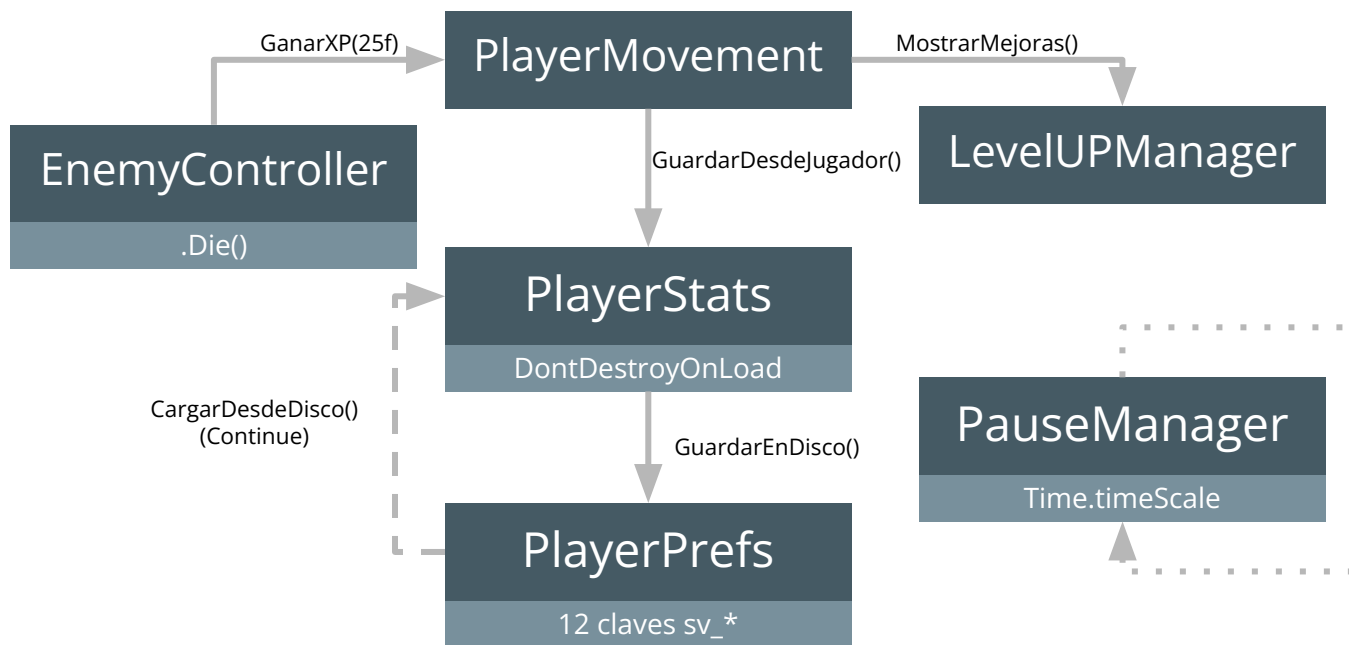
AudioMixer

SceneManager

PlayerPrefs

Input API

Flujo de datos:





Demostración

Capturas:



Prueba la demo:



[Link a la demo](#)



Conclusiones

Resultados

Objetivo

Videojuego funcional 3D en Unity

Control en tercera persona + ataque auto.

IA enemigos (patrulla+persecución)

Enemigo jefe

Sistema de progresión

Guardado y opción de continuar

Oleadas progresivas

Estado

Logrado

Logrado

Parcial

Pendiente

Logrado

Logrado

Logrado

Limitaciones

Sin enemigo jefe

Sin protección antitrampas

Arquitectura Singletons

Retos técnicos

Aprender *Unity* y *C#*

Implementar animaciones y modelos de terceros



Trabajo a Futuro

Mejoras y ampliaciones

Modo oleadas infinitas con dificultad progresiva

Modo multijugador competitivo

Efectos de sonido

Guardado en la nube

Modo historia completo y narrativo

Ideas de difusión

Demo jugable como carta de presentación

Publicar en *itch.io* o *Steam*

Redes sociales para recibir feedback

Potencial de escalado y monetización

Publicación con modelo de pago único

Modo multijugador con retención y rejugabilidad

DLCs

Turno de Preguntas