

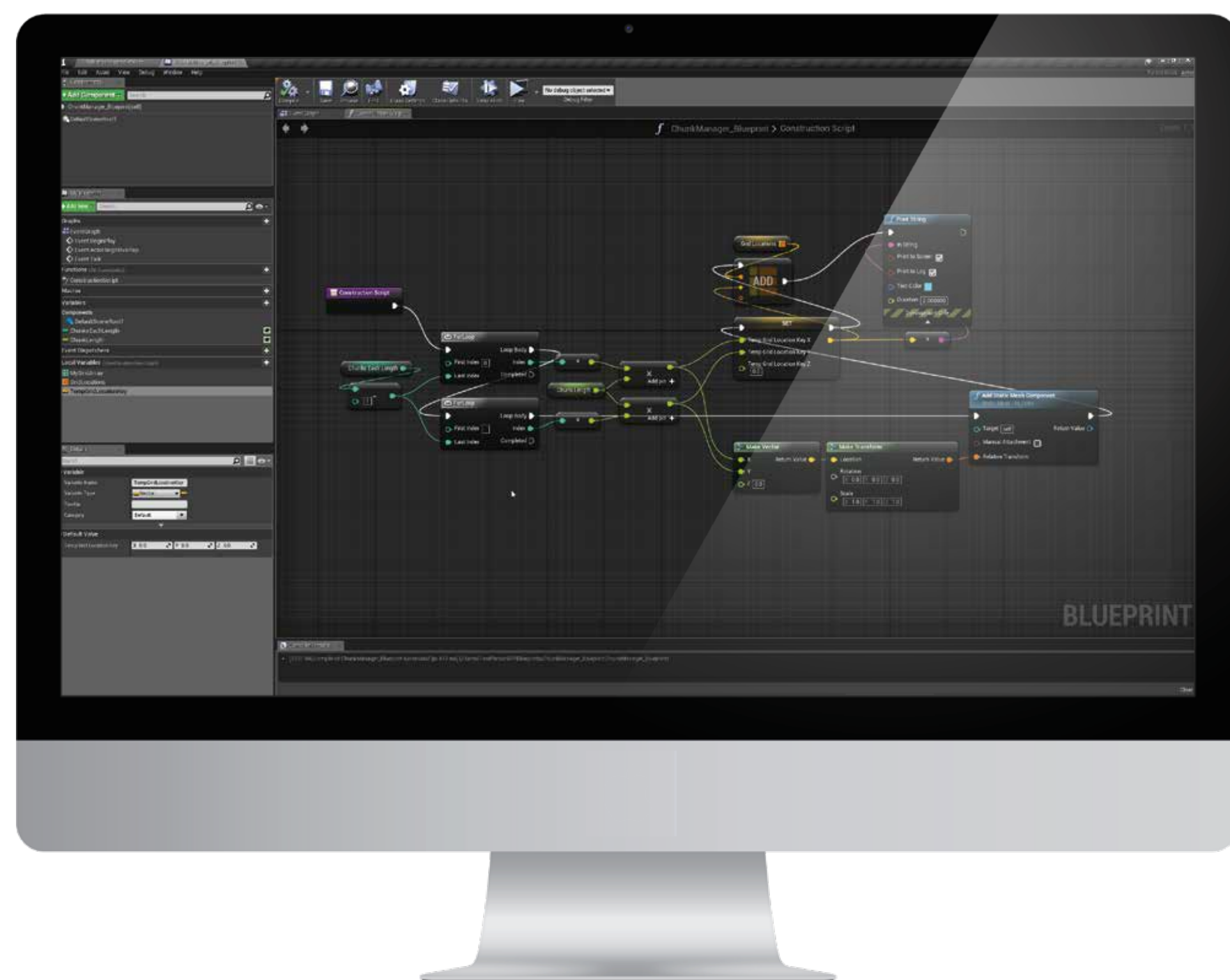
## Videojuegos basados en Unreal Engine como alternativas para la producción de contenido audiovisual

### PROBLEMA

El uso de motores gráficos dentro de la producción audiovisual no es habitual. Generando **proyectos de larga duración** desarrollados de manera tradicional.

### OBJETIVO GENERAL

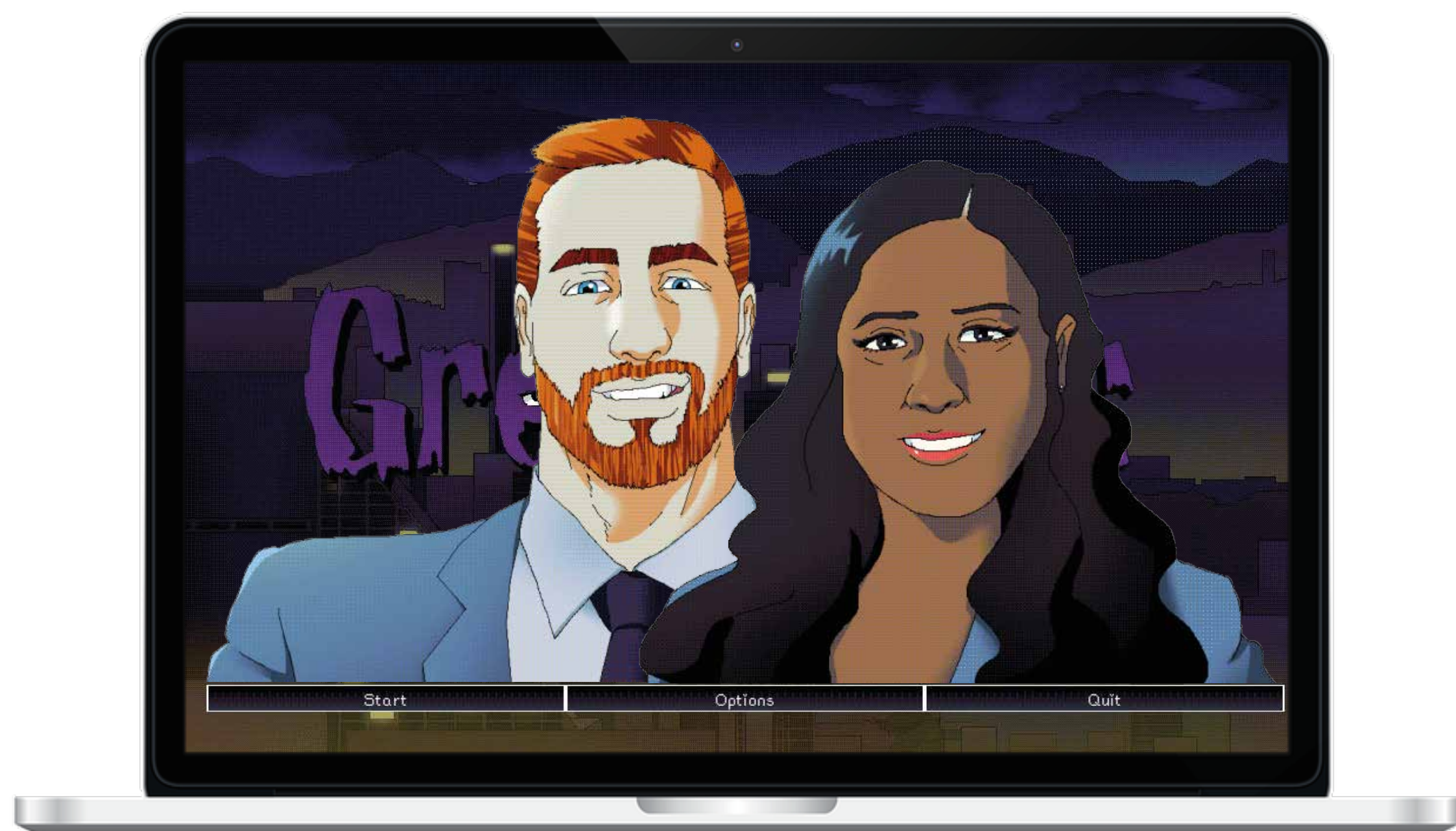
Fomentar el uso del motor gráfico **UnrealEngine 4** como recurso narrativo mediante la creación de un videojuego de ficción.



### PROPUESTA

Creación de un **videojuego 2D** de estilo point and click dentro de la plataforma de Unreal.

# Great Days



### ¿DE QUÉ TRATA?

Narra la historia de una pequeña ciudad dónde un suceso de eventos extraños reúne a tres personajes distintos, uno de ellos será el usuario, quién será la guía para resolver estos misterios a través de las decisiones que tome a lo largo de la historia.

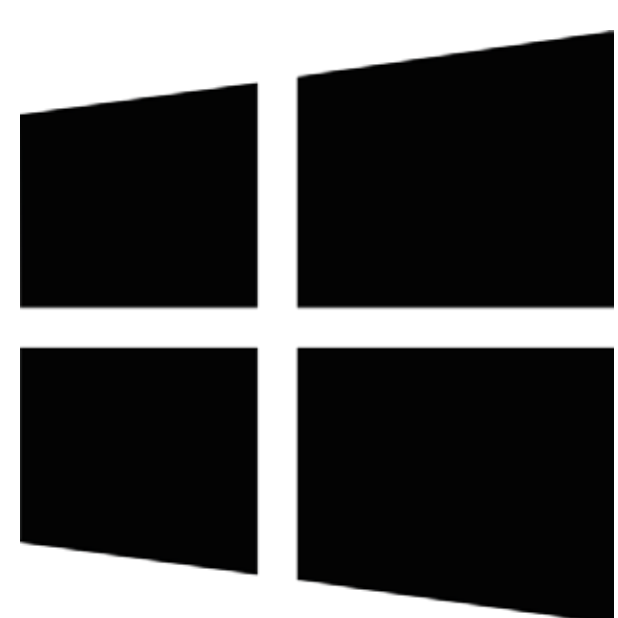
### RESULTADOS

La metodología utilizada a lo largo de este proyecto presentó resultados beneficiosos al videojuego, certificando que los objetivos dentro del primer capítulo se cumplieran a cabalidad. Además se ratificó la solución propuesta, evidenciando así el **amplio espectro** dentro de la producción audiovisual.

### CONCLUSIONES

El código quedó **optimizado para** que **futuros estudiantes** puedan realizar historias distintas, y proyectos diversos. Así mismo, el código puede utilizarse a favor de los docentes para la **enseñanza de nuevos métodos de producción**.

### SISTEMAS OPERATIVOS REQUERIDOS



**windows 7**  
en adelante



**macOS Mojave**  
en adelante