

Game Design Document (GDD)

1. Portada

Título del juego: Entrenador de Memoria

Versión: 1.0

Fecha: 14 de agosto de 2024

Autor: Jesus González

2. INDICE

- 1. [Portada](#)
- 2. [Índice](#)
- 3. [Fase de Identificación](#)
 - 3.1. [Actividades](#)
 - 3.2. [Entregables](#)
- 4. [Fase de Objetivos Pedagógicos](#)
 - 3.1. [Actividades](#)
 - 3.2. [Entregables](#)
- 5. [Fase del Guión Lúdico del Juego](#)
 - 3.1. [Actividades](#)
 - 3.2. [Entregables](#)
- 6. [Fase de Gameplay](#)
 - 3.1. [Actividades](#)
 - 3.2. [Entregables](#)
- 7. [Fase de Refinamiento](#)
 - 3.1. [Actividades](#)
 - 3.2. [Entregables](#)

3. Fase de Identificación

Objetivo: Definir el problema a resolver y establecer la necesidad del juego.

3.1 Actividades

- Identificación del Problema:
 - El juego abordará la mejora de la memoria visual y la concentración, particularmente en adultos mayores y estudiantes.
- Análisis del Contexto:
 - Investigación sobre la eficacia de los juegos de memoria en la mejora cognitiva. Revisar estudios y literatura que respalden el uso de juegos para la estimulación cognitiva.
- Perfil del Usuario:
 - Definición de la audiencia objetivo: adultos mayores (60+) y estudiantes (6-12 años).
- Justificación del Proyecto:
 - Explicación de cómo el juego puede ser una herramienta útil para mantener o mejorar las capacidades cognitivas.

3.2 Entegables

- Informe de Identificación:
 - Documento que describe el problema identificado, el contexto y la justificación para desarrollar el juego.

4. Fase de Objetivos Pedagógicos

Objetivo: Establecer los objetivos educativos y cognitivos del juego.

4.1 Actividades

- Definición de Objetivos Cognitivos:
 - Establecer metas como el incremento de la capacidad de retención de patrones visuales, reducción de los tiempos de respuesta, y la mejora de la atención sostenida.
- Especificación de Indicadores de Éxito:
 - Definir cómo se medirá el éxito, como la mejora en pruebas de memoria antes y después de jugar, o el tiempo reducido para completar niveles.
- Establecimiento de Contenidos Educativos:
 - Decidir qué tipo de imágenes o conceptos se usarán en las cartas para reforzar el aprendizaje (por ejemplo, uso de símbolos o imágenes relacionadas con temas educativos).

4.2 Entegables

- Documento de Objetivos Pedagógicos:
 - Detalle de los objetivos cognitivos y educativos que el juego busca alcanzar, junto con los indicadores de éxito.

5. Fase del Guión Lúdico del Juego

Objetivo: Desarrollar el guión que definirá la estructura y narrativa del juego.

5.1 Actividades

- Desarrollo de la Historia y Temática:
 - Crear una narrativa simple que acompañe el juego, como un viaje por diferentes mundos donde se deben encontrar parejas de imágenes para avanzar.

- Estructura de los Niveles:
 - Planificación de los diferentes niveles, comenzando con los más sencillos (menos cartas, más tiempo) y avanzando hacia niveles más complejos (más cartas, menos tiempo).
- Definición de Reglas y Mecánicas de Juego:
 - Establecer las reglas principales: cómo se seleccionan las cartas, qué ocurre cuando se encuentra una pareja, cómo se maneja el tiempo y los errores.
- Diseño de la Interacción:
 - Planificación de la interfaz de usuario y cómo los jugadores interactuarán con el juego (clics para voltear cartas, sonidos y animaciones de retroalimentación).

5.2 Entegables

- Guión Lúdico:
 - Documento que detalla la narrativa del juego, la estructura de los niveles, y las reglas/mecánicas de juego.

6. Fase de Gameplay

6.1 Actividades

- Desarrollo del Prototipo Jugable:
 - Crear una versión inicial del juego que permita probar las mecánicas básicas: voltear cartas, detectar coincidencias, y progresar a través de niveles.
- Integración de Contenidos Visuales y Sonoros:
 - Implementar gráficos (cartas, fondos) y efectos de sonido en el juego.
- Programación de la Lógica del Juego:
 - Codificar las reglas definidas en el guión lúdico, incluyendo la lógica para emparejar cartas, manejar errores, y cambiar entre niveles.
- Pruebas de Usabilidad:
 - Realizar pruebas con usuarios para asegurar que el juego sea fácil de entender y jugar.

6.2 Entegables

- Prototipo de Gameplay:
 - Versión jugable del juego que incluye las mecánicas principales y que está listo para ser probado.
- Informe de Pruebas de Usabilidad:
 - Resultados y observaciones de las pruebas iniciales con usuarios.

7. Fase de Refinamiento

Objetivo: Mejorar y pulir el juego basándose en las pruebas y retroalimentación recibida.

7.1 Actividades

- Optimización del Juego:
 - Refinar la jugabilidad, mejorar los gráficos, ajustar la dificultad de los niveles, y optimizar el rendimiento.
- Corrección de Errores:

- Identificar y corregir cualquier problema técnico o de usabilidad detectado durante las pruebas.
- Implementación de Feedback:
 - Incorporar sugerencias de los usuarios para mejorar la experiencia general del juego.
- Validación Final de Objetivos Pedagógicos:
 - Asegurarse de que el juego cumple con los objetivos educativos establecidos al inicio.

7.2 Entegables

- Versión Final del Juego:
 - Juego completamente desarrollado y optimizado, listo para su distribución.
- Informe de Refinamiento:
 - Documentación que detalla las mejoras realizadas y cómo se han implementado los feedbacks recibidos.