



Escuela Politécnica Nacional

FACULTAD DE INGENIERÍA DE
SISTEMAS

INGENIERÍA DE SOFTWARE

Juegos Interactivos

Game Design Document (GDD)



EcoMaster: Clasificación Extrema

Toaquiza Gómez Ismael Jair

PERÍODO 2024-A



ESCUELA POLITECNICA NACIONAL
FACULTAD DE SISTEMAS
INGENIERIA DE SOFTWARE

Contenido

1. Introducción	3
2. Descripción / Game Overview	3
3. Características Clave / Puntos de Venta Únicos (USPs)	4
4. Género del Juego	5
5. Plataforma	5
6. Audiencia Objetivo	5
7. Modelo de Negocio	6



ESCUELA POLITECNICA NACIONAL
FACULTAD DE SISTEMAS
INGENIERIA DE SOFTWARE

1. Introducción

Breve contexto sobre el juego:

"EcoMaster: Clasificación Extrema" es un juego serio en 2D, diseñado para concienciar sobre la importancia del reciclaje a través de una experiencia de juego entretenida y educativa. El protagonista debe clasificar correctamente diferentes tipos de basura que caen en un área cerrada para ganar puntos, mientras que una clasificación incorrecta resultará en la pérdida de puntos.

Propósito y objetivo del documento:

Este documento tiene como objetivo proporcionar una visión completa y detallada del diseño de "EcoMaster: Clasificación Extrema". Sirve como guía para el desarrollo del juego, describiendo los aspectos esenciales para su implementación y éxito.

Perspectiva general del juego:

"EcoMaster: Clasificación Extrema" combina elementos educativos con mecánicas de juego simples pero desafiantes. El jugador debe reaccionar rápidamente para clasificar cuatro tipos de basura (papel, plástico, vidrio, y orgánico) en sus respectivos contenedores. A medida que avanza el juego, la dificultad aumenta, ofreciendo una experiencia tanto educativa como desafiante.

2. Descripción / Game Overview

Historia y ambientación del juego:

El juego se desarrolla en un entorno cerrado, donde el protagonista se enfrenta al reto de gestionar los residuos que caen de manera aleatoria. Cada tipo de basura debe ser colocada en el contenedor correspondiente para evitar la acumulación y proteger el medio ambiente.

Personajes:

- **Protagonista:** Un personaje comprometido con el reciclaje y la protección del medio ambiente.
- **Objetos recolectables:** Cuatro tipos de basura (papel, plástico, vidrio, y orgánico) que deben ser clasificados correctamente.

Mecánicas principales de juego:

- Movimiento del jugador.
- Clasificación de basura.
- Sistema de puntos basado en la correcta clasificación de los residuos.



ESCUELA POLITECNICA NACIONAL
FACULTAD DE SISTEMAS
INGENIERIA DE SOFTWARE

- Incremento de la dificultad a medida que avanza el juego.

Visión general de la jugabilidad y la experiencia del jugador:

El juego ofrece una experiencia educativa y desafiante, donde los jugadores deben actuar rápidamente y con precisión para clasificar la basura correctamente. La experiencia está diseñada para ser tanto atractiva como instructiva, promoviendo el aprendizaje sobre reciclaje mientras se disfruta del juego.

Controles del juego:

- **Mover:** Flechas izquierda y derecha.

3. Características Clave / Puntos de Venta Únicos (USPs)

Aspectos distintivos:

- Gráficos llamativos y educativos: Un entorno visual que destaca la importancia del reciclaje.
- Aparición aleatoria de residuos: Mantiene la jugabilidad fresca y desafiante.
- Sistema de puntos: Incentiva a los jugadores a mejorar su precisión en la clasificación.
- Dificultad progresiva: El juego se vuelve más desafiante a medida que el jugador avanza.

Elementos innovadores o únicos:

- Enfoque educativo en reciclaje: Cada tipo de residuo requiere ser colocado en el contenedor correcto.
- Efectos visuales y sonoros educativos: Refuerzan la importancia del reciclaje y la correcta clasificación de residuos.

Razones para el interés del jugador:

- Jugabilidad fluida y estratégica.
- Gráficos y efectos atractivos.
- Sistema de recompensas y progresión motivadora.



ESCUELA POLITECNICA NACIONAL
FACULTAD DE SISTEMAS
INGENIERIA DE SOFTWARE

4. Género del Juego

Categoría:

Juego serio educativo en 2D centrado en la clasificación de residuos.

Descripción del estilo de juego y las mecánicas predominantes:

El juego se centra en la clasificación rápida y precisa de residuos, combinando elementos de reacción rápida y aprendizaje sobre reciclaje. Los jugadores deben utilizar habilidades de observación y velocidad para clasificar correctamente la basura y maximizar sus puntos.

5. Plataforma

Plataformas compatibles:

PC

Requisitos técnicos:

- **Sistema operativo:** Windows 7 o superior
- **Procesador:** Intel Core i3 o equivalente
- **Memoria:** 4 GB de RAM
- **Gráficos:** NVIDIA GTX 460 o equivalente
- **Almacenamiento:** 500 MB de espacio disponible

6. Audiencia Objetivo

Descripción del público objetivo:

El juego está dirigido a jugadores de todas las edades, con un enfoque particular en aquellos interesados en la educación ambiental y el reciclaje. Es adecuado para niños y adultos que buscan una experiencia de juego educativa y entretenida.

Edades, intereses y preferencias:

- **Edades:** 8+
- **Intereses:** Educación ambiental, reciclaje, juegos de reacción rápida.
- **Preferencias:** Jugabilidad educativa, gráficos atractivos, desafío progresivo.



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL
FACULTAD DE SISTEMAS
INGENIERIA DE SOFTWARE**

Clasificación PEGI:

El juego está clasificado como PEGI 3, lo que indica que es adecuado para todas las edades y no contiene contenido inapropiado.

7. Modelo de Negocio

Detalles sobre la monetización:

EcoMaster: Clasificación Extrema es gratuito, con posibilidades futuras de contenido descargable (DLC) o microtransacciones que expandan la experiencia educativa.

Opciones de compra dentro del juego:

- **DLCs para nuevos niveles y objetos.**
- **Microtransacciones para objetos cosméticos y mejoras.**

Estrategias de ingresos y rentabilidad:

- Publicidad dentro del juego en áreas no intrusivas.
- Ofertas especiales y promociones para contenido adicional.
- Actualizaciones regulares con contenido nuevo para mantener el interés y la retención de jugadores.