



Diseño de videojuegos en tercera persona con Unity

Actividad de aprendizaje 1

Evidencia: Taller “Game concept document”

En este taller se comienza el planteamiento de la idea un videojuego, que al finalizar el programa formativo concluirá en un prototipo digital jugable, argumentado por un documento de diseño.

Inicie su taller alistando un documento nuevo en el procesador de texto de su elección. Este documento será la primera aproximación a la idea del videojuego y se denominará **Game concept document**.

Allí deberá incluir la evidencia y dar respuesta a cada uno de los puntos del taller (7 en total), que en sí mismos serán las secciones o capítulos del documento. El documento en su componente descriptivo textual no deberá sobrepasar las 7 páginas (una hoja por cada punto).

Los puntos a desarrollar son los siguientes y en cada uno se enmarcan unos aspectos a tener en cuenta:

1. **Idea general del videojuego:** plantee la visión general del videojuego, describiendo brevemente:
 - a. ¿De qué se trata el videojuego?
 - b. ¿Cuál o cuáles han sido las referencias?
 - c. ¿Qué lo hace interesante y qué puntos claves lo definen como único o atractivo?
2. **Público objetivo:** describa las características relevantes de su público o jugador objetivo:
 - a. ¿Qué características de género y edad poseen?
 - b. ¿Qué nivel de habilidad poseen los jugadores?
 - c. ¿Se trata de jugadores ocasionales o jugadores expertos?
3. **Plataforma:** explique la plataforma en la cual se publicará el videojuego:
 - a. ¿El juego diseñado será jugado en una consola de juegos o para dispositivos móviles?
 - b. ¿Cuál es la plataforma más adecuada para publicar el videojuego según la idea de juego?



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE





- c. ¿Qué ventajas ofrece dicha plataforma?
4. **Género:** indique el género de videojuegos en el cual se enmarca su idea de videojuego:
- ¿El videojuego está definido en términos de un género específico o la combinación de algunos de ellos?
 - Teniendo en cuenta que es un videojuego en tercera persona, ¿de qué forma es viable dicho género escogido de acuerdo a esta modalidad de juego?
5. **Argumento:** describa el argumento que delimita la historia:
- ¿De qué trata la historia del videojuego, en que época y espacio se desarrolla?
 - ¿Cuáles son los protagonistas de la historia?
 - ¿La historia se desarrolla en un concepto lineal o ramificado?
6. **Estilo visual:** indique el aspecto y sensación del juego:
- ¿El videojuego tiene lugar en mundo real o fantástico?
 - ¿Se enmarca en una época pasada o en el futuro?
 - ¿Está caracterizado por un estilo realista, surrealista o hiperrealista?
 - ¿El mundo es eminentemente 3D, 2D, o es la combinación de ambas dimensiones?
7. **Personajes:** describa el carácter y perfil estético de los personajes:
- ¿Cuál es el rol del personaje dentro de la historia?
 - ¿Qué características de personalidad posee cada personaje?
 - ¿Cuáles son sus características físicas de edad, contextura y vestuario?

Nota: tenga en cuenta lo siguiente:

- Anexe a las descripciones textuales, ejemplos gráficos, dibujos e ilustraciones que permitan de forma visual, expresar sus propuestas del videojuego. Pueden ser dibujos propios o referencias de terceros, en este último caso, no olvide referenciar dicho material utilizando las normas APA.
- Recuerde presentar esta evidencia con las normas ICONTEC básicas, (portada, desarrollo del tema y conclusiones del aprendizaje).



Diseño de videojuegos en tercera persona con Unity



Criterios de evaluación

Define las diferentes características del videojuego, de acuerdo con su concepto.
Especifica los requisitos técnicos, de acuerdo con la plataforma final.

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE

