Documento de diseño de videojuegos



**Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA**

Universidad Nacional de Colombia



**Introducción a los videojuegos <Todos a la U>**

**Elaborado por:**

Natalia Castellanos Gómez

Líder Técnico Desarrollo Videojuegos

Fecha: 11 de abril del 2023

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1



|  |  |
| --- | --- |
| **Identificación del proyecto** | |
| **Título del documento:** | Documento de Diseño de Videojuegos |
| **Nombre del proyecto:** | Todos a la U |
| **Objeto del proyecto:** | Aunar esfuerzos técnicos, administrativos, financieros, académicos y operativos entre la Agencia Distrital para la Educación Superior, la Ciencia y la Tecnología - ATENEA y la Universidad Nacional de Colombia, para la implementación de los componentes de Tecnologías de la Información y Habilidades Socioemocionales del programa "Todos a la U.” |
| **Líder línea técnica** | Natalia Castellanos Gómez |
| **Usuarios/Beneficiarios** | Personas residentes en la ciudad de Bogotá, mayores de edad, bachilleres. |
| **Director del proyecto operador:** | Liz Karen Herrera Quintero |
| **Correo electrónico del director del proyecto:** | lkherreraq@unal.edu.co |
| **Versión del documento:** | 1.0 |

**Documento de diseño de videojuego**

**Nombre del videojuego: Guardianes de la naturaleza**

**Género: Aventura**

**Jugadores: 1**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos: 3D, Low Poly, Cartoons**

**Vista: 3er Persona**

**Plataforma: Windows**

**Lenguaje de programación: C#**

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:**

**Nos emociona presentarles un desafío único y apasionante para que juntos**

**creemos un videojuego que trascienda la diversión y transmita un mensaje**

**poderoso sobre la importancia de la energía renovable y la protección del medio**

**ambiente. El proyecto en cuestión, “EcoPower: Guardianes de la Naturaleza”, se**

**centrará en la misión de recolectar y preservar los recursos naturales clave que**

**impulsan la generación de energía limpia y sostenible.**

**En este mágico y fascinante mundo de plataformas, los jugadores se sumergirán**

**en diversos entornos naturales que simbolizan la riqueza de la energía renovable.**

**Cada nivel representará un hábitat único y valioso, donde los jugadores asumirán**

**el papel de intrépidos “Guardianes de la Naturaleza”, elegidos para proteger los recursos**

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego

- Seleccionar nivel

- Salirse del juego

- Mutear el juego

* Resumen de la historia
* Unos guardianes tienen que recolectar elementos puros y asi pasar por todos los niveles del juego
* Modos
* Aventura
* Elementos del juego
* Arboles, Tierra, Puentes, Agua, Rocas, Tesoros, Plantas, Flores, Escaleras
* Niveles
* 4 Niveles

“Fuego Vigorizante”: En lo profundo del Bosque Ardiente, los jugadores enfrentarán un emocionante

desafío para recolectar y canalizar la energía del Fuego Vigorizante, un elemento crucial para la generación de energía renovable. En este enigmático nivel, la habilidad para manejar el fuego con sabiduría será esencial para el equilibrio del ecosistema.

El Bosque Ardiente es un lugar místico y majestuoso, lleno de árboles antiguos y criaturas de fuego. En este lugar, la energía del fuego es un recurso vital para la supervivencia y el progreso. Los jugadores serán llamados a canalizar esta energía con respeto y responsabilidad.

“Aire Envolvente”: En lo más alto de las Montañas Celestiales, los jugadores se embarcarán en un viaje fascinante para recolectar la esencia del Aire Envolvente, un elemento esencial para la generación de energía renovable. En este nivel, el viento será su aliado y la agilidad será clave para conquistar las alturas.

Las Montañas Celestiales son una región asombrosa y enigmática, caracterizada por majestuosas montañas y corrientes de aire que fluyen libremente. Aquí, el viento lleva consigo la energía que alimenta la tierra y el cielo.

“Agua Purificante”: En el Desierto de las Maravillas, los jugadores se embarcarán en una misión para purificar el agua, uno de los recursos naturales más valiosos para la generación de energía renovable.

En este desafiante nivel, la pureza del agua será esencial para

mantener el equilibrio ecológico en la región.

El Desierto de las Maravillas es un lugar mágico y misterioso, cubierto por vastas extensiones de arena y oasis cristalinos. Aquí, la escasez de agua potable es un desafío crucial para el desarrollo sostenible, y los jugadores tendrán la misión de purificar el agua para hacerla apta para la generación de energía renovable.

“Cristales de Sol”: En el Reino Dorado del Sol, los jugadores se sumergirán en una región resplandeciente y cálida, donde deberán recolectar los preciosos “Cristales de Sol”. Estos cristales representan la esencia radiante y vivificante de la luz solar, vital para la energía sostenible.

El Reino Dorado del Sol es una tierra bañada en brillante luz solar, con paisajes desérticos y dunas doradas. Aquí, los rayos del sol incandescente son una fuente de energía primordial para el funcionamiento de plantas solares y sistemas de

energía renovable.

* Controles
* Teclado y Mouse

Caminar con: W, A, S, D

Saltar con: Espacio  
Lanzar objetos con: Clic izquierdo

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:**

**Técnicas de gamificación:**

1. **Identificar criterios de exito.**
2. **Considerar otras opciones.**
3. **Enlazar con una necesidad de negocio.**
4. **Crear una historia y contexto.**
5. **Poner a la ciencia de tu parte.**
6. **Transparencia en los puntos y premios.**
7. **Crear reglas simples.**
8. **Mantener una clasificacion realista.**
9. **Buen uso de niveles e insignias.**
10. **Testear la experiencia del usuario.**

**Flujo del videojuego:**

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

Unity. (s. f.). Game design document (GDD) template.<https://acortar.link/3tl9Ay>