

Anteproyecto

Daniel Oquendo - Santiago Zapata

1. ¿Cuál es el objetivo general del proyecto de interacción digital?

Mostrar y Explorar Teorías del Sueño: Crear un videojuego 2D estilo metroidvania que integre conceptos y teorías sobre los sueños y el inconsciente. El juego tiene como objetivo proporcionar una representación interactiva y reflexiva de cómo los sueños pueden reflejar aspectos profundos del psiquismo humano, contribuyendo al conocimiento y comprensión de estos temas en el contexto del videojuego.

2. ¿Cuál es el público objetivo o usuarios finales del proyecto?

El público objetivo del videojuego es desde la adolescencia hasta la adultez temprana. (16 - 33 años).

3. ¿Cuál es el problema o necesidad que el proyecto abordará?

El proyecto aborda la falta de reconocimiento del impacto de los sueños en la vida emocional, busca mostrar cómo los sueños reflejan aspectos profundos del subconsciente, integrando teorías del sueño y el inconsciente en la narrativa para crear una experiencia que conecta la psicología con el desarrollo de videojuegos, y presenta una herramienta innovadora que fomenta la reflexión sobre los procesos emocionales y psicológicos.

4. ¿Cuáles son los objetivos específicos del proyecto? ¿Qué resultados esperas lograr?

Desarrollo en Unity:

- Aprender y Aplicar Herramientas de Unity: Adquirir habilidades en el uso de Unity para el desarrollo de videojuegos, incluyendo la programación de mecánicas de juego, diseño de niveles y gestión de recursos.
- Implementar Mecánicas de Juego: Desarrollar e integrar mecánicas específicas del juego, como el sistema de combate, exploración y el santuario especial para la reflexión y mejora del protagonista.

Diseño y Modelado en Blender:

- Crear Activos Visuales: Utilizar Blender para diseñar y modelar personajes, enemigos y entornos en 3D que se integren en el juego con una estética 2D.
- Desarrollar Cinemáticas Interactivas: Diseñar y animar cinemáticas que complementen la narrativa y enriquezcan la experiencia del jugador.

Programación Orientada a Objetos y Desarrollo de Juegos:

- Aplicar Programación Orientada a Objetos (OOP): Implementar principios de OOP en el desarrollo del juego, creando clases y objetos que faciliten la gestión de entidades del juego, como personajes, enemigos y objetos interactivos.
- Desarrollar Sistemas de Juego: Programar sistemas de juego utilizando OOP para gestionar interacciones entre el jugador y el entorno, controlar eventos y mantener un diseño modular y escalable.

Investigación y Aplicación de Teorías Psicológicas:

- Investigar Teorías del Sueño: Realizar una investigación sobre teorías del sueño y el inconsciente para integrar conceptos psicológicos relevantes en la narrativa y el diseño del juego.
- Aplicar Conceptos Psicológicos: Incorporar estos conceptos en el juego de manera que enriquezcan la experiencia del jugador y proporcionen una comprensión más profunda de los temas abordados.

5. ¿Cuál es la temática o contenido central del proyecto?

El juego 2D estilo metroidvania está inspirado en las teorías de Sigmund Freud, Carl Jung y otros psicólogos que han estudiado los sueños y su relación con el inconsciente. Siguiendo la perspectiva de Freud, el juego explora los sueños como expresiones de deseos reprimidos y conflictos internos, donde cada escenario y enemigo representa un aspecto latente del subconsciente del protagonista.

Desde la óptica de Jung, el proyecto también incorpora el concepto de arquetipos y el inconsciente colectivo, utilizando símbolos universales que resuenan con la experiencia humana compartida. Los jugadores navegarán por un mundo onírico donde cada zona refleja emociones profundas, miedos y deseos que necesitan ser enfrentados para alcanzar la sanación emocional y el autoconocimiento.

El juego busca no solo entretener, sino también proporcionar una experiencia reflexiva que permita a los jugadores entender cómo los sueños pueden servir como una ventana hacia su propio subconsciente y facilitar su crecimiento personal. Al integrar estas teorías psicológicas en la narrativa y el diseño del juego, el proyecto aspira a generar conocimiento y conciencia sobre el papel de los sueños en la vida psíquica y emocional de las personas.

6. ¿Qué tipo de interacción se planea implementar? (Ejemplo: botones, animaciones, formularios, etc.)

- Cinemáticas
- Jugabilidad y sus ramas
- Puzzles
- Investigar el mapa para obtener ventajas

7. ¿Qué plataformas o dispositivos se utilizarán para la interacción? (Ejemplo: sitio web, aplicación móvil, pantalla táctil, etc.)

- Programa PC Unity , teclado y Control

8. ¿Cómo se estructurará la navegación y la arquitectura de la información?

Menú Principal:

- **Inicio:** Presentación del juego con opciones como "Jugar," "Opciones," "Créditos," y "Salir."
- **Opciones:** Configuración de controles, gráficos, y sonido.
- **Cargar Partida:** Acceso a partidas guardadas.
- **Créditos:** Información sobre el equipo de desarrollo y agradecimientos.

Selección de Niveles:

- por medio de portales se tendrá acceso a diferentes niveles o zonas del juego, incluyendo el tutorial y las arenas de batalla contra los jefes.
- Cada zona tendrá un breve resumen de su temática y su impacto en la narrativa por medio de objetos y cinemáticas.

Navegación In-Game:

- **HUD Minimalista:** Información esencial como la vida del personaje, habilidades disponibles, y un minimapa para la exploración.
- **Interacción Contextual:** Elementos del entorno que se pueden examinar o interactuar proporcionarán fragmentos de la historia y pistas sobre cómo avanzar.

Integración Narrativa:

- La narrativa se desplegará a través de cinemáticas, diálogos con NPCs, y recuerdos recuperados.
- Los jugadores podrán acceder a un "Diario de Sueños," donde se almacenarán los recuerdos y visiones desbloqueadas, permitiendo revisar la historia y su progreso en cualquier momento.(por confirmar)

Transiciones y Flujo:

- Transiciones fluidas entre cinemáticas, combates, y exploración para mantener la inmersión del jugador.
- Puntos de control estratégicamente ubicados para evitar la frustración tras una derrota.

9. Recursos Disponibles

1. Personal:
 - Dos personas: una enfocada en programación y Unity, y la otra en modelado y animación con Blender.
2. Tiempo:
 - Aproximadamente 3 meses para el desarrollo del juego completo, incluyendo diseño, programación, pruebas y ajustes finales.

3. Presupuesto: Presupuesto aproximado de 100 mil COP para la adquisición de addons, software o assets de pago necesarios para el desarrollo del juego. Se priorizará el uso de recursos gratuitos, propios y económicos.
4. Equipo y Herramientas: Dos portátiles con capacidad aparentemente suficiente para manejar el desarrollo en Unity y Blender.
5. Tabletas gráficas: para el diseño de texturas, escultura digital y creación de conceptos artísticos.
6. Software: Uso de Unity para el desarrollo del juego y Blender para la creación de modelos 3D y animaciones. Además, se considera el uso de software complementario gratuito o de bajo costo para la edición de audio, texturas y otros aspectos del diseño.
7. Conocimiento y Habilidades: Conocimientos básicos en programación, modelado y animación 3D, así como en el uso de Unity y Blender, que se irán perfeccionando durante el proceso de desarrollo.

10 ¿Cuáles son los recursos disponibles, como tiempo, personal, presupuesto, etc.?

- 2 Personas
- Aprox 3 mese para el desarrollo del juego
- Presupuesto Aproximado de 100 mil COP, en caso de que se necesitan addons, softwares o assets de paga para el desarrollo del juego
- Contamos con 2 Portátiles
- Tabletas graficas para diseño de texturas, escultura y diseños para el juego

11. ¿Cómo se medirá el éxito del proyecto? ¿Qué métricas se utilizarán para evaluar su impacto?

- **Ganar el Pitch o las Colegiadas**: Obtener la aprobación y reconocimiento de los jueces será nuestro primer enfoque de éxito del proyecto.
- **Llegar al Evento de Post Colegiadas**: Avanzar a la muestra pública del proyecto para darlo a conocer y darnos a conocer como artistas y desarrolladores.
- **Encuestas al Público**: Medir la recepción y satisfacción del público objetivo a través de encuestas y feedback directo.
- **Publicación en Steam y Generación de Ingresos**: El éxito a largo plazo del proyecto se medirá por su capacidad para ser publicado en plataformas como Steam y generar ingresos a través de ventas, aunque esto se proyecta más allá del plazo de los 3 meses.
- **Cuenta de Instagram y X**: Evaluar el impacto a través del crecimiento y la interacción en redes sociales, donde se promocionará el proyecto.

Preguntas para después del Pitch:

15. ¿Cómo se adaptará la interacción a diferentes tamaños de pantalla o dispositivos?

- Escalabilidad y Diseño Responsivo: El juego se desarrollará intentando que se pueda jugar en diversas resoluciones sin pérdida de calidad visual o funcionalidad. El diseño de la interfaz se adaptará a diferentes tamaños de pantalla únicamente de PC.

16. ¿Cuáles serán los pasos o fases del desarrollo del proyecto?

- Fase 1: Pre Producción: Diseño conceptual, narrativa, guión, y planeación técnica y artística.
- Fase 2: Desarrollo Inicial: Creación de prototipos, diseño de niveles iniciales, desarrollo de mecánicas básicas y movimiento de personajes.
- Fase 3: Producción: Creación de todos los assets visuales, desarrollo de niveles completos, integración de cinemáticas.
- Fase 4: Pruebas y Revisión: Testeo del juego propio y de terceros, corrección de errores, y ajustes según la retroalimentación.
- Fase 5: Finalización y Publicación: Ajustes finales, preparación para lanzamiento y estrategia de marketing.

17. ¿Cómo se gestionará la retroalimentación y las revisiones durante el proceso?

- Ciclos de Revisión Regulares: Se programarán reuniones periódicas para revisar el progreso y recibir retroalimentación. Estas sesiones permitirán ajustes rápidos y asegurarán que el proyecto se mantenga en curso de los objetivos.
- Pruebas con Usuarios: Incluir a testers en diferentes etapas del desarrollo para obtener feedback valioso y hacer revisiones necesarias.
- Documentación y Seguimiento: Mantener una documentación detallada de todas las revisiones y decisiones importantes para asegurar consistencia y claridad durante el desarrollo.

18. ¿Quiénes serán los miembros del equipo involucrados y cuáles serán sus roles?

- **Daniel Oquendo**: Desarrollador Principal: Enfocado en la programación en Unity, integración de assets, diseño de niveles y mecánicas de juego.

- **Santiago Zapata:** Artista 3D y Animador: Responsable de la creación de modelos 3D, rigging y animaciones en Blender.
- Los procesos de texturización, assets, renderizado y...(por definir) serán realizados en conjunto para aliviar las cargas de trabajo
- Ambos roles colaborarán estrechamente para asegurar que los elementos visuales y de diseño se integren sin problemas en la jugabilidad.

19. ¿Cuál es el calendario o cronograma de desarrollo del proyecto?

- Mes 1: Conceptualización y desarrollo del prototipo jugable básico.
- Mes 2: Desarrollo completo de los niveles, creación de assets visuales, y mecánicas de combate.
- Mes 3: Integración final, pruebas, ajustes, y preparación para el pitch o lanzamiento.

20. ¿Cuál es la estrategia de promoción y lanzamiento del proyecto una vez completado?

- Redes Sociales: Creación y gestión de una cuenta de Instagram y X para generar interés y construir una comunidad alrededor del proyecto.
- Publicación en Steam: Preparación de la página de Steam, tráiler de lanzamiento, y promoción a través de foros y comunidades de jugadores.(Reddit, grupos Telegram, etc)
- Kickstarter (Posible): Considerar una campaña de Kickstarter para financiar mejoras adicionales o expansiones del juego, dependiendo de la recepción inicial y la viabilidad de escalar y mejorar el proyecto a futuro.