# Título del Juego

# Autores

# Fecha

# Índice

1. Descripción del Juego
   1. Nombre del Juego
   2. Género
   3. Pitch del Juego, de qué se trata y que lo hace diferente a otros juegos
   4. Referentes: en que se parece, en que se diferencia
   5. Plataformas
   6. Descripción del jugador (audiencia)
   7. Rating según la ESRB, [www.esrb.org](http://www.esrb.org).
2. Gameplay
   1. Objetivos
   2. Modos de Juego: single jugador, multijugador local, multijugador en línea, cooperativo/competitivo
   3. Mecánicas de juego (Reglas) en cada modo
   4. Objetos
      1. NPC
      2. Enemigos
      3. Items
   5. Acciones de cada Objeto
   6. Esquema de los principales Loops del Juego
3. Historia
   1. Premisa
   2. Descripción del mundo en que se ubica el juego
   3. Descripción de los Personajes del Juego
4. Dirección de Arte
   1. Look and feel: caricatura/realista, 2D/3D
   2. Tono, Color, Estado de ánimo y emociones a inducir en el jugador
   3. Diseño de Personajes
   4. Diseño de Ambiente
   5. Música, Sonidos y Efectos
5. Diseño de Niveles
   1. Diseño de Puzles
   2. Mecanismos de progresión de dificultad
   3. Mecanismos de ajuste de la dificultad
   4. Mecanismos para favorecer rejugabilidad
6. Dirección Técnica
   1. Principales subsistemas del juego
   2. Diseño del juego
      1. Principales Objetos, atributos y métodos (Modelo OO)
      2. Principales Componentes del juego (Modelo de componentes)
   3. Modelo de datos del juego
      1. Requerimientos de persistencia del estado del juego
   4. Interfaz del Juego
      1. Cámara
      2. Control del Juego
      3. Prototipo con secuencia de Pantallas
      4. HUD
   5. Características Online (servidor de juego y comunidad en línea, conexión con redes sociales)
   6. Inteligencia Artificial
   7. Diseño de Pruebas del Juego
7. Producción del Juego
   1. Inventario de Activos requeridos para la producción
   2. Carta GANTT/Planificación Ágil de la producción del juego
8. Comercialización del Juego
   1. Análisis de la Competencia del Juego
   2. Mecanismos para crear comunidad, difundir el juego y mantener el engagement de los jugadores
   3. Fuentes de Ingreso del Juego (Monetización)
   4. Evaluación Económica
      1. Volumen estimado de ventas y precio inicial (tres escenarios)