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:** Eco Power

**Género:** 3d

**Jugadores: 1**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos:** cartoon

**Vista: 3d**

**Plataforma:** windows

**Lenguaje de programación:** C#

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:** 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.

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego: seleccionar nivel, efectos de sonido, opción de salir, eliminar opciones de audio.

Resumen de la historia: Cada nivel representará un hábitat único y valioso donde los jugadores asumirán el papel de intrépidos “Guardianes de la Naturaleza”, elegidos para proteger y recolectar los siguientes recursos naturales esenciales.

* Modos: Historia
* Elementos del juego: terrenos, cálices de agua.
* Niveles: Nivel cristales de sol, nivel agua purificante, nivel fuego vigorizante, nivel aire envolvente.
* Controles: Con el mouse mueve la mira, con las fechas izquierda derecha se mueve el muñeco, con tecla ESPACIO salta.

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:**

Los escenarios estarán diseñados con colores dorados y anaranjados que

resalten la magia de la luz solar. La música será vibrante y llena de energía

para reflejar la importancia del sol como fuente de vida.

**Técnicas de gamificación:**

**Flujo del videojuego:**

menus, niveles, primer nivel, recoleccion de recurso, segundo, tercer, cuarto nivel.

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

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