

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: Light Toad

Género: Plataforma, Aventura

Jugadores: Un jugador

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: Tipo pixel

Vista: Lateral

Plataforma: Pc

Lenguaje de programación: C++/C#

Concepto

Descripción general del videojuego: el personaje recibirá energía a través de bombillas para recuperar energía que le ayudará a sobrevivir

Esquema de juego:

- **Opciones de juego**
historia
- **Resumen de la historia**
Un sapo ninja tiene que recolectar la mayor cantidad de energía a través de bombillos y conseguir pasar los obstáculos en el menor tiempo posible
- **Modos**
Un jugador
- **Elementos del juego**
personaje, bombillos, trampas y meta
- **Niveles**
1
- **Controles**
Controles Básicos de Pc

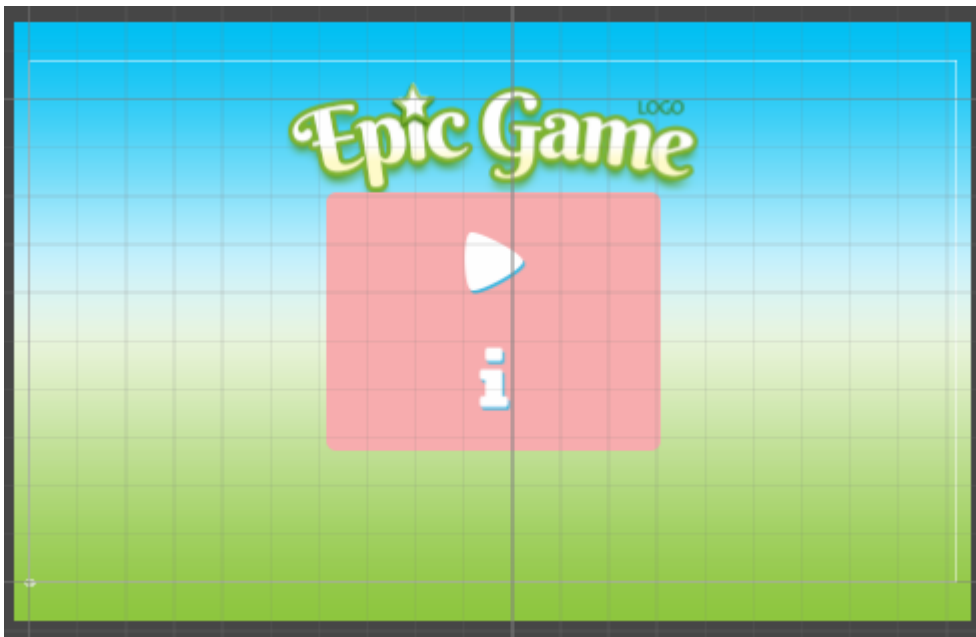
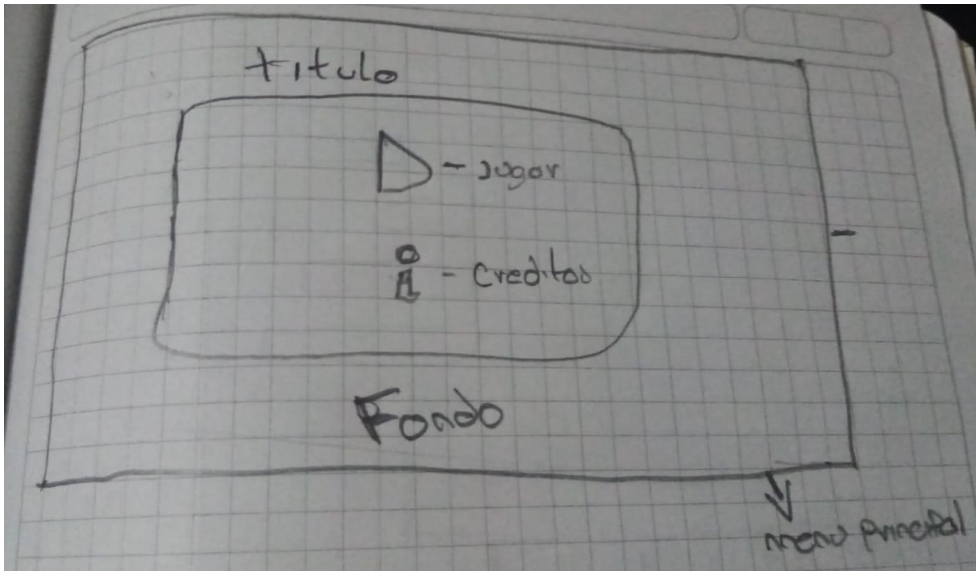
Diseño: tipo plataforma

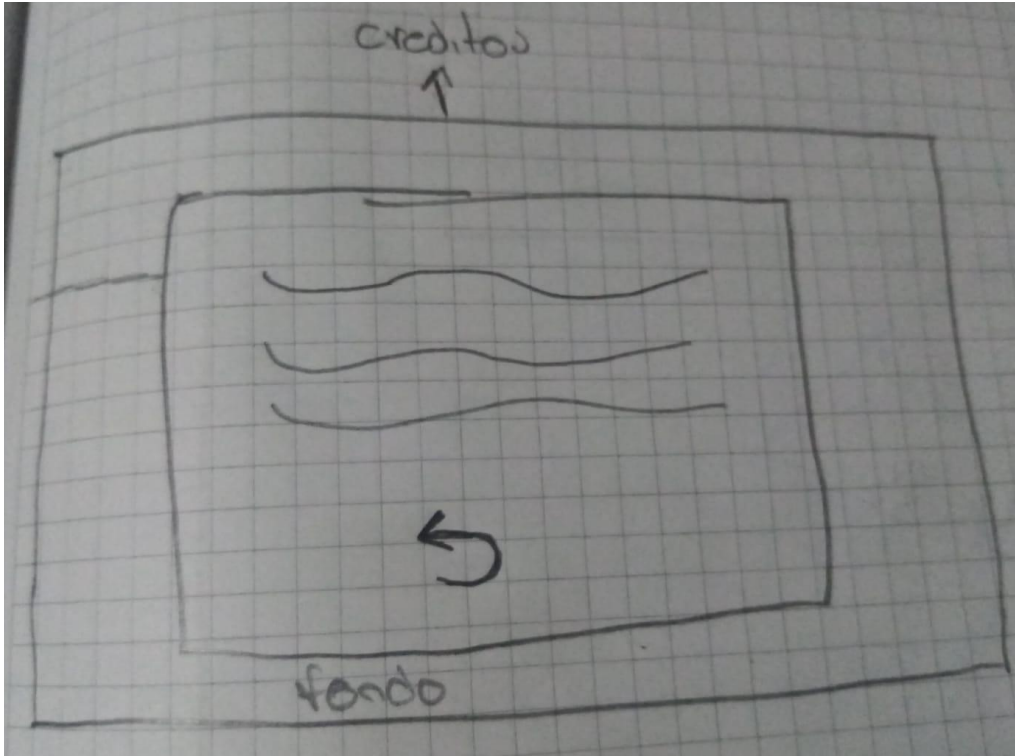
Definición del diseño del videojuego: el jugador tendrá que atravesar una plataforma con diversos obstáculos

Técnicas de gamificación: Acomulacion de puntos

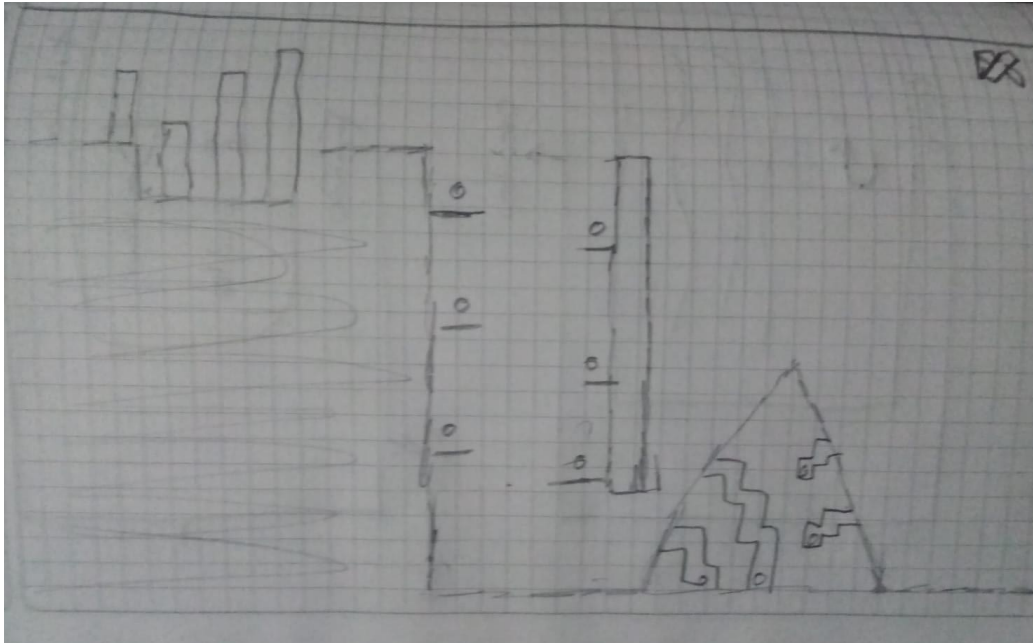
Flujo del videojuego:

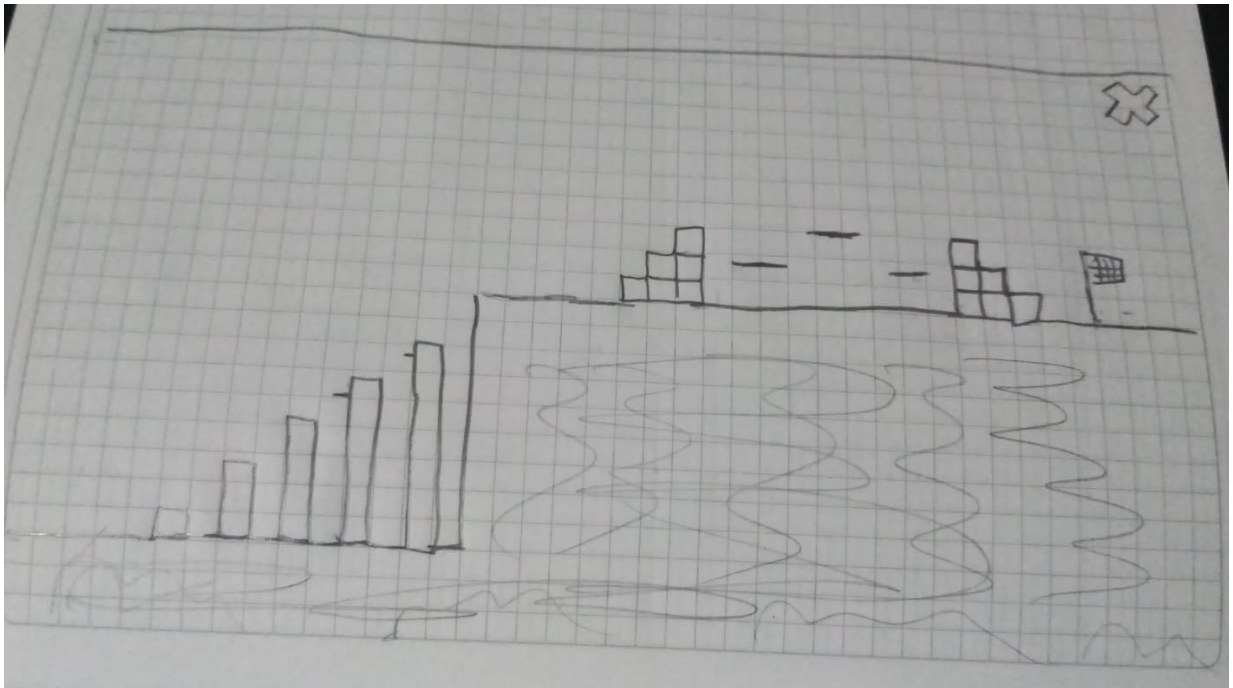
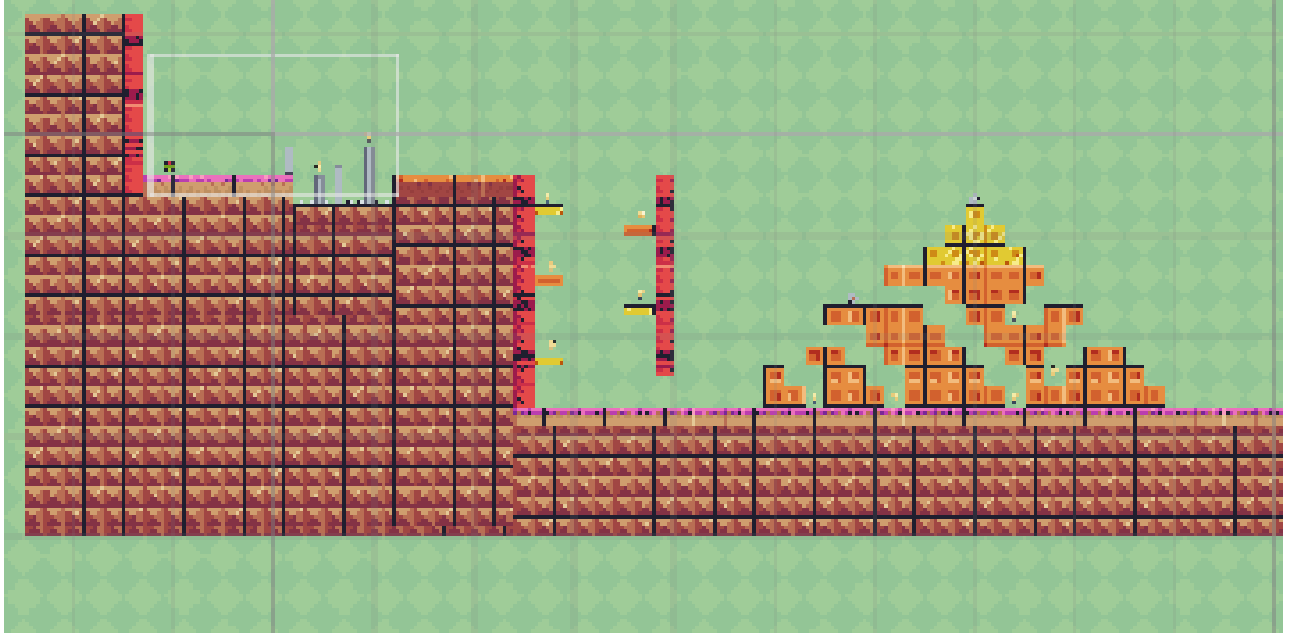
Interfaces de usuario

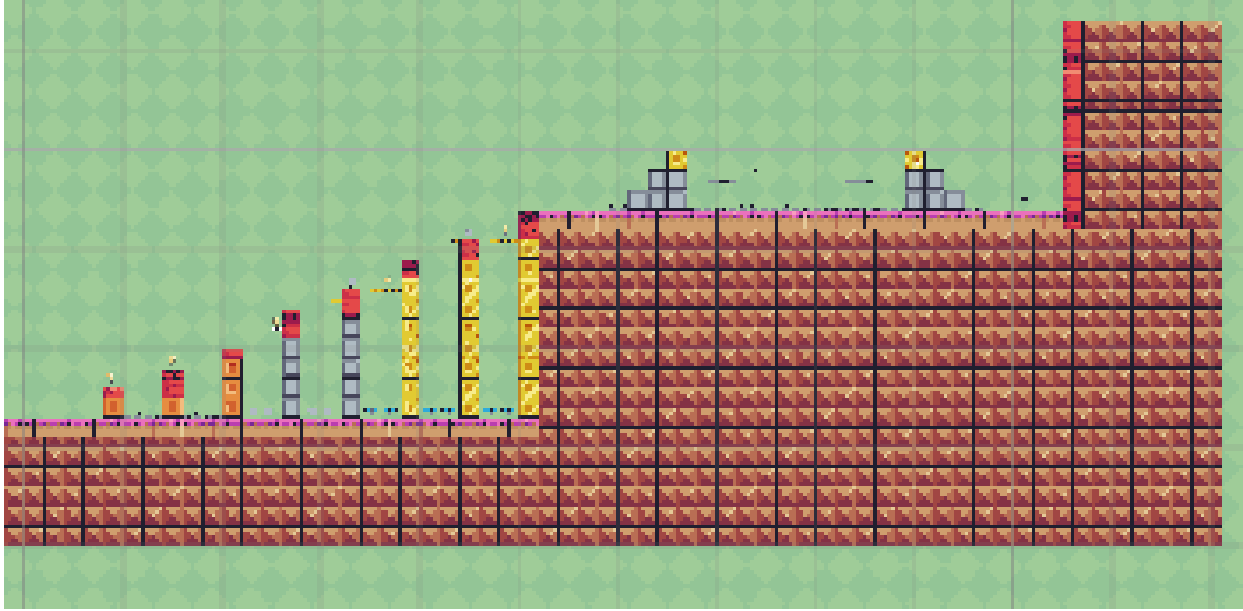




Storyboard







Bibliografía

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