



# Introducción al desarrollo de videojuegos con Unity3D

Tema 3: Personajes y otros elementos



# Vídeo T3\_V02

Planifica tu videojuego

# Antes de abrir Unity3D



# Antes de abrir Unity3D



# Tener la idea



# Proceso

## 1. Brainstorming

1. Búsquedas aleatorias
2. Relacionar ideas sueltas
3. Consultar comics, películas, libros, etc.
4. Ver nuestro libro de notas

## 2. Inspirarse en otros juegos

# Core idea

1. Describe el juego que quieres hacer usando una **frase**.
2. Describe el juego usando **150-200** palabras
3. Piensa en 5 **palabras clave** para clasificar el juego.

# GDD

- Diseño **conceptual** del juego (GDD)
  1. Historia
  2. Personajes
  3. Escenarios

<http://avengedhope.com/gamedev/creacion-del-game-design-document-gdd/>



# Metodología



# Libro blanco

[http://www.dev.org.es/images/stories/docs/LibroBlancoDEV%20alta\\_compr.pdf](http://www.dev.org.es/images/stories/docs/LibroBlancoDEV%20alta_compr.pdf)

Perfiles profesionales:

Páginas 40, 41

# Tres cosas necesarias



# Créditos de las imágenes usadas

- <https://pixabay.com/es/bloc-de-notas-l%C3%A1piz-verde-negro-932864/>
- <https://pixabay.com/es/primate-mono-pensamiento-imitar-1019101/>
- <https://pixabay.com/es/mujer-chica-globo-creo-que-1172718/>
- <https://pixabay.com/es/espiral-cian-azul-claro-dise%C3%B1o-757817/>
- <https://pixabay.com/es/hombre-persona-arriba-feliz-319279/>
- <https://pixabay.com/es/lego-mu%C3%B1eca-el-por-anfiteatro-de-1044891/>
- <https://pixabay.com/es/dados-rojo-dos-juego-rodante-25637/>