Logotipo

Descripción generada automáticamente

4to. Hackathon DDMI | Digital Vital 2021

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Departamento de Diseño

Diseño Digital de Medios Interactivos

30-10-2021

**SCP**

**(Solo Comemos Pollo)**

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamenteLogotipo

Descripción generada automáticamenteLogotipo

Descripción generada automáticamente

Un paso a la vez.

**INTEGRANTES DEL EQUIPO**

Amancio Torres Cruz

Evelyn Carmen García Quintana

Metzin Aide Valenzuela Meza

Fernando Humberto Gallegos Borunda



SCP

(Solo comemos Pollo)

Amancio Torres Cruz

Evelyn Carmen García Quintana

Metzin Aide Valenzuela Meza

Fernando Humberto Gallegos Borunda

**Requisitos para la integración del documento del videojuego.**

1. No cambiar el diseño de portada
2. Tipografía a 12 puntos en Arial
3. **IMPORTANTE, Se deberá insertar evidencia del proceso de diseño en cada etapa (la evidencia puede ser: fotografías de los diagramas, bocetos o primeras ideas realizadas, captura de pantallas, etc.).**

**1. Descripción general del videojuego**

* El videojuego busca informar en el tema de salud mental, abordando específicamente la esquizofrenia además de buscar el generar conciencia.
* Género: plataforma Infinita.
* Tipo de jugador a quien se dirige el videojuego y explicar por qué.
* El videojuego cuenta con clasificación B+10 en base a la guía de clasificación ESRB (Entertainment Software Rating Board), siendo para niños mayores de 10 años y en el “Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencia de Clasificación de Contenidos de Videojuegos” (SMECCV) será en clasificación B para mayores de 12 años.
* Curioso e intereses afines a la psicología.
* Mayores de 12 años y con una edad máxima de 15 años.

**2. Tecnología utilizada**

* Unity 3D.
* Se desarrollará para el sistema operativo de Android.
* Se realizará el videojuego para móvil.
* El videojuego será desarrollado para Móvil con el sistema operativo de Android debido a que es más accesible para los niños de hoy día.
* Es un Juego Mixto ya que contara con elementos 3D y una interfaz en 2D además de elementos bidimensionales dentro del mismo.

**3. Historia del videojuego o problemática que resuelve**

Un chico llamado Jhon Alejandro que sufre de esquizofrenia habla con un doctor y le dice que medicamentos tiene que tomar, en caso de no seguir sus instrucciones, empezará a sufrir alucinaciones y recaerá, a lo largo de su travesía va a recibir ayuda de sus familiares y amigos para poder superar y seguir su tratamiento.

**4. Modo de juego**

Es un single player.

* El jugador tendrá una lista de medicamento que le receto el doctor que le ayudaran no sufrir alucinaciones.
* Si el jugador combina sus medicamentos con elementos externos dañinos para su salud esto hará que la persona, no logre identificar cuando sufre alguna alucinación, lo que hará que recaiga y vuelva a empezar todo su avance.
* El jugador tendrá que tomar sus medicamentos en un orden preciso.
* Podrá recibir ayuda de sus familiares, amigos y mascotas para identificar cuando está sufriendo una alucinación.
* Sus amigos y familiares serán su apoyo ante las dificultades que tendrá y esta se verán reflejados a final de cada nivel.

**5. Opciones de juego**

Solo se tendrá un modo de juego, y esto ira variando de la cantidad de medicamentos y el orden en que el personaje debe ir tomándolos, además de la cantidad de plataformas en cada nivel.

**6. Describir el tipo de control que utilizará el jugador.**

Los controles son la forma como el jugador se comunica con el videojuego, por lo que su interfaz tiene que ser fácil, intuitiva y rápida de aprender.

**7. Mecánicas de juego**

* Saltar plataformas
* Plataformas invisibles en caso de ser ilusoria
* Tomar objetos
* Plataformas ilusorias
* Mandar a llamar un amigo, familiar o mascota.

**Por ejemplo:** definir una acción con el personaje es una mecánica de juego.

Lo importante en un videojuego es la ludificación (jugabilidad), por ello las situaciones jugables deben ser entretenidas, bien hechas, con sentido, con ritmo, integradas en la historia, compaginadas con otras mecánicas de juego.

**8. Ficha de personajes**

Imagen que contiene juguete, lego, dibujo

Descripción generada automáticamenteNombre: Jhon Alejandro

Edad:19 años.

Nacionalidad: mexicano.

Altura:1.72cm.

Características físicas: Cabello lacio, levemente despeinado y de color negro. Mantiene una altura estándar, junto a ojos negros y vestimenta oscura.

Personalidad: Inseguro, desasosegado, necesitado.

Gustos: Animales.

Una caricatura de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Nombre: Camil

Edad: 21 años

Nacionalidad: mexicana

Altura: 1.75m

Características físicas: es una persona que tiene cabello castaño, ojos negros, le gusta vestir colores claros y ropa estilizada.

Personalidad: Extrovertido y amigable Gustos:

Gustos: Deportes.

Una caricatura de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza bajaNombre: Dra.Cornea

Edad:???

Nacionalidad: mexicana

Altura:1.65m

Características físicas: morena, cabello rizado, usa pupilentes.

Personalidad: le gusta dar consejos a sus pacientes, mente calculadora, siempre está sonriendo

Gustos: Quesadillas de flor de calabaza y comida asiática.

**9. Entornos**

* Cada escenario va a ser diferente dependiendo del nivel y el momento que se busca representar, el primer nivel será una oficina donde se intenta ejemplificar el área de trabajo del protagonista.
* Habrá plataformas irán en movimiento.

**10. Ítems**

|  |
| --- |
| **Ítems positivos** |
| Imagen que contiene lego, botella, teléfono  Descripción generada automáticamente**Medicamento R, recetado por la dra. Para controlar la esquizofrenia.** |
| Gráfico de embudo  Descripción generada automáticamente**Medicamento Z, recetado por la dra. Para controlar la esquizofrenia.** |
| Imagen que contiene Rectángulo  Descripción generada automáticamente**Medicamento C, recetado por la dra. Para controlar la esquizofrenia.** |

|  |
| --- |
| **Ítems Negativos** |
| Un dibujo de una persona  Descripción generada automáticamente con confianza baja**Refresco en lata que al combinarlo puede detener el proceso de medicación.** |
| Gráfico  Descripción generada automáticamente **Bolsa de papas fritas en lata que al combinarlo puede detener el proceso de medicación.** |

**12. GUI (*Graphic User Interface*)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Icono  Descripción generada automáticamente | **Icono  Descripción generada automáticamente** |  |  |

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza mediaLogotipo

Descripción generada automáticamente

**13. Programación**

Link de repositorio en Git Hub: https://github.com/DrSpectre/hackathon2021.git

**14. Sonidos**

Estilo musical de 8 bits.

La canción será: Destiny time de Maze

**15. Identidad gráfica del videojuego (Logotipo)**

****

**1er avance: 29 octubre: 3 de la tarde**

**2do avance: 29 octubre: 10:30 de la noche**

**3er avance: 30 octubre: 3:00 AM**

**4to. Avance: 30 octubre: 10:30 AM**

**Documento al cierre del evento: 30 octubre 2 de la tarde.**

**Fecha límite para entregar el documento final: lunes 1ro de octubre a las 9:00 AM**

**Subir a sección de tareas de TEAMS 4TO HACKATHON**

**Enviar por correo a cddmi@uacj.mx**