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:**

Elkin Alaguna

Fecha: 11 de diciembre 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: Guardianes de la Naturaleza**

**Género: Plataformas 3d**

**Jugadores: 1**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos: 3d Low Poli**

**Vista: Tercera persona**

**Plataforma: Unity**

**Lenguaje de programación: C-sharp C#**

**Concepto:**

**Descripción general del videojuego:**

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego

Pantalla de inicio y Play para jugar audio, selector de niveles.

* Resumen de la historia

**Un caballero que dispone de su coraje y enteresa para recolectar y preservar los recursos naturales clave que impulsan la generación de energía y sostenible.**

* Modos (Aventura)
* Elementos del juego

Cubos

Nubes

Variaciones de cristal

Plantas

Rocas

* Niveles

El juego consta de 4 niveles.

1. Nivel cristales de sol
2. Nivel agua purificante
3. Nivel fuego vigorizante
4. Nivel aire acondicionado

* Controles

Mouse y teclado

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:**

Juego de aventura.

Mundos tipo bloque 3d semejante a Roblox con objetos

Tipo obstáculo y trampas,

**Técnicas de gamificación:**

**Barra de Vida**

**Recolectar cristales**

**Reparar plantas solares**

**Recolección de cantaros de agua**

**Restauración ecosistema porcentual**

**Recolección llamas de fuego**

**Con la intención de apagar el bosque ardiente**

**Recolectar esferas de viento**

**Para conectar con e espíritu del aire montañas celestiales.**

**Flujo del videojuego:**

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

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