

APTA

Documento de diseño de videojuego

Silvia Egido Díaz

Belén García Puente

Rebeca Herranz Gómez

María Cañas Encinas

Mercedes Herrero Fernández

Amparo Rubio Bellón

amprubio@ucm.es

Versión 3 - 4 de enero de 2020

Resumen: El juego trata las diferentes etapas de la vida de una chica	
Géneros: Novela gráfica, point and click	Modos: Historia o por capítulos
Público objetivo: Adolescentes entre 14-18 años	Plataformas: PC
Cantidades: Escenarios 8 Objetos 13 Personajes: aprox 8	Hitos: Fecha de presentación inicial- 26 de noviembre Hito 1: 10-dic. Hito 2: 17-dic. Hito 3: 8-en.

Descripción

Juego serio cuyo incentivo es motivar al género femenino a estudiar informática y además concienciar sobre el machismo tanto en la educación como en la vida cotidiana. Se narran diferentes etapas que vive la protagonista durante los años de colegio.

Logotipo y portada del juego

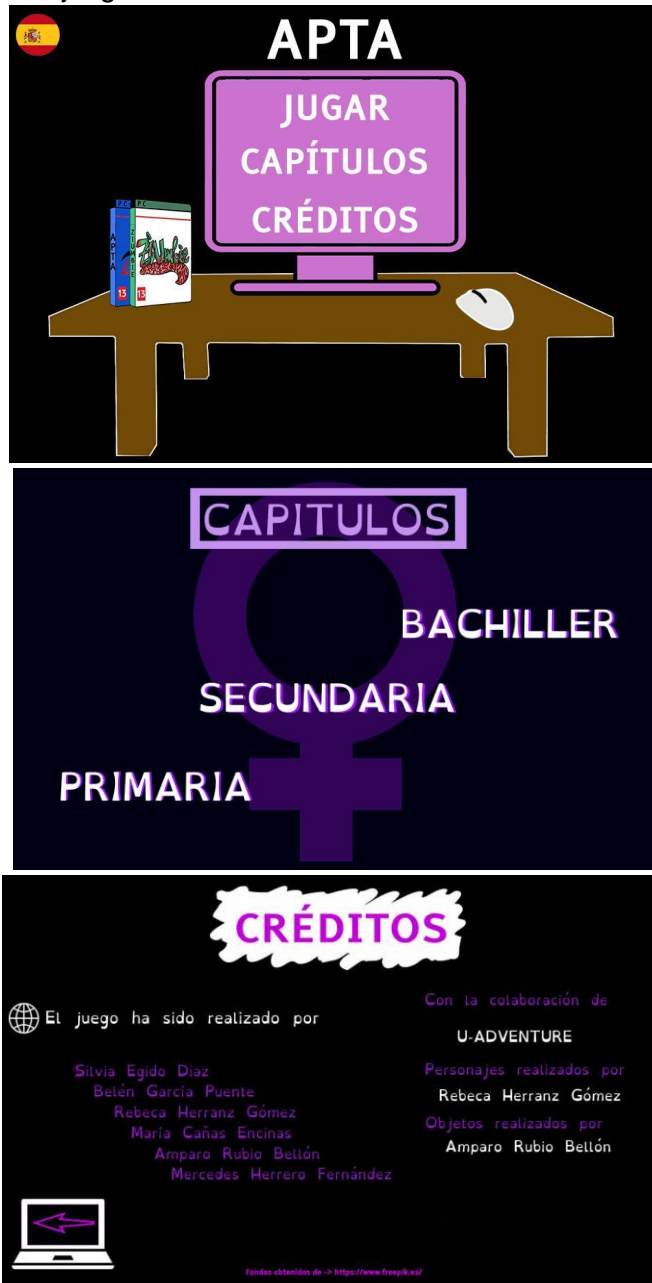


1. Aspectos generales

El juego está ambientado en la actualidad, protagonizado por una chica que vive diversas dificultades por ser mujer y además por querer estudiar Ingeniería informática. Se quiere simular los momentos decisivos al elegir una carrera y cómo pueden afectar comentarios machistas a la autoestima de una mujer.

2. Menús y modos de juego

Es un menú con una interfaz muy sencilla que consta de 3 opciones que son jugar, capítulos y los créditos del juego.



2.1. Configuración

Se juega en el ordenador y solo se necesita el ratón para poder interactuar con otros personajes u objetos.

2.2. Interfaz y control

El control es mediante el ratón y la interfaz es del juego es bastante simple, solo cuenta con las cajas de diálogos de las diferentes interacciones con el entorno.

3. Jugabilidad

Durante el juego habrá que ir recogiendo objetos e interactuar con otros personajes.

3.1. Mecánica

Las mecánicas principales de este juego son:

- **Interacción con objetos:** Mediante el ratón, puedes arrastrar objeto a su sitio correspondiente
- **Conversación con personajes:** clicando sobre los personajes, el jugador podrá iniciar una conversación con ellos

3.2. Dinámica

Se basa en ir superando las críticas que recibas durante el juego e ir cogiendo objetos según las misiones que se vayan mandando.

3.3. Estética

La estética del juego se mueve entre dos tipos de imágenes: aquellas con fotografías, que engloban sobre todo a los escenarios; y dibujos realizados digitalmente por una ilustradora, son principalmente los personajes y objetos.

El menú principal y resto de menús se caracterizan por tener colores planos donde se contrasta el morado, para que no hiciera referencias al género masculino y el negro.

4. Contenido

4.1. Historia

Se narra las etapas principales de la vida de la protagonista hasta la universidad. Se empieza con una experiencia que vive cuando era pequeña en Navidad, donde se ve que no recibe los regalos que esperaba. Luego se le posiciona en la ESO donde se comenzará a ver los gustos que tiene la chica y como es apoyada por una profesora. Posteriormente habrá una tercera escena ambientada en bachillerato donde encontrará más problemas al decidirse por estudiar Ingeniería Informática. Finalmente, la última etapa será al llegar a la universidad.

4.2. Niveles

En el juego tenemos 4 capítulos donde cada uno corresponde con una etapa de su vida:

1. Infancia

Corresponde con las navidades cuando la protagonista tiene unos 9 años, ella escribe su carta de reyes pidiendo cosas que socialmente se considerarían de chicos, sin embargo, cuando abre sus regalos recibe cosas socialmente consideradas de chicas (barbie, un disfraz de princesa...).

2. ESO

Durante la ESO, en torno a los 14 años, tenemos un día de clase normal, en el día siguiente tenemos clase de informática. Conocerá a una profesora que le motivará y ayudará a no perder la esperanza en estudiar lo que le gusta. También ayudaremos a nuestra amiga ya que se ha propagado una imagen suya por el instituto

3. Bachiller

Se enfrentará a varias críticas al decidir estudiar una carrera estigmatizada por ser una carrera dirigida a un género masculino.

4. Final

Depende de las decisiones que se tomen y de la barra de ánimo, hará la carrera de farmacia o ingeniería informática. Posteriormente irá a dar una charla a su instituto sobre la decisión que tomó y motivar a los estudiantes de perseguir la carrera que quieran independientemente de las críticas.

4.3. Personajes





4.4. Objetos

