

## 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

# Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA

Universidad Nacional de Colombia



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

## Videojuegos Básico <Todos a la U>

Grupo 2 / 6 a 8 a.m.

**RETO #2**  
**Elaborado por:**

Jeffry Amín  
Andrea Cardenas  
Valentina Roa Sanabria

**GRUPO #3**  
**Pixel Adventure**

## Documento de diseño de videojuego

**Nombre del videojuego:** Pixel Adventure.

**Género:** Plataformas 2D.

**Jugadores:** Uno (1).

### Especificaciones técnicas del videojuego

**Tipo de gráficos:** 2D (pixel art).

**Vista:** Lateral 2D.

**Plataforma:** Computadoras ó portátiles, equipos PC, Mac o Linux.

**Lenguaje de programación:** Unity y C#

### Concepto

**Descripción general del videojuego:** Pink, nuestro personaje principal tendrá que recolectar todas las frutas para poder avanzar de nivel y evitar los enemigos y trampas que encuentre en el camino, para evitar perder vidas.

#### Esquema de juego:

- **Opciones de juego:** Se podrá elegir el personaje con el que desee jugar.
- **Resumen de la historia:** Pink, nuestro personaje principal tendrá que avanzar entre niveles para recolectar sus objetivos y evitar los enemigos y trampas que encuentre en el camino.
- **Modos:** Aventura corta, plataforma.
- **Elementos del juego:** Recolectar Frutas, esquivar las trampas y enemigos.
- **Niveles:** 3 Niveles con aumento de dificultad al avanzar de nivel.
- **Controles:** Teclado, flecha izquierda, para dirigirse hacia la izquierda, flecha derecha, para dirigirse hacia la derecha, Tecla espacio para saltar y Click Mouse para pausar, ajustes, iniciar o salir del juego.



## Diseño:

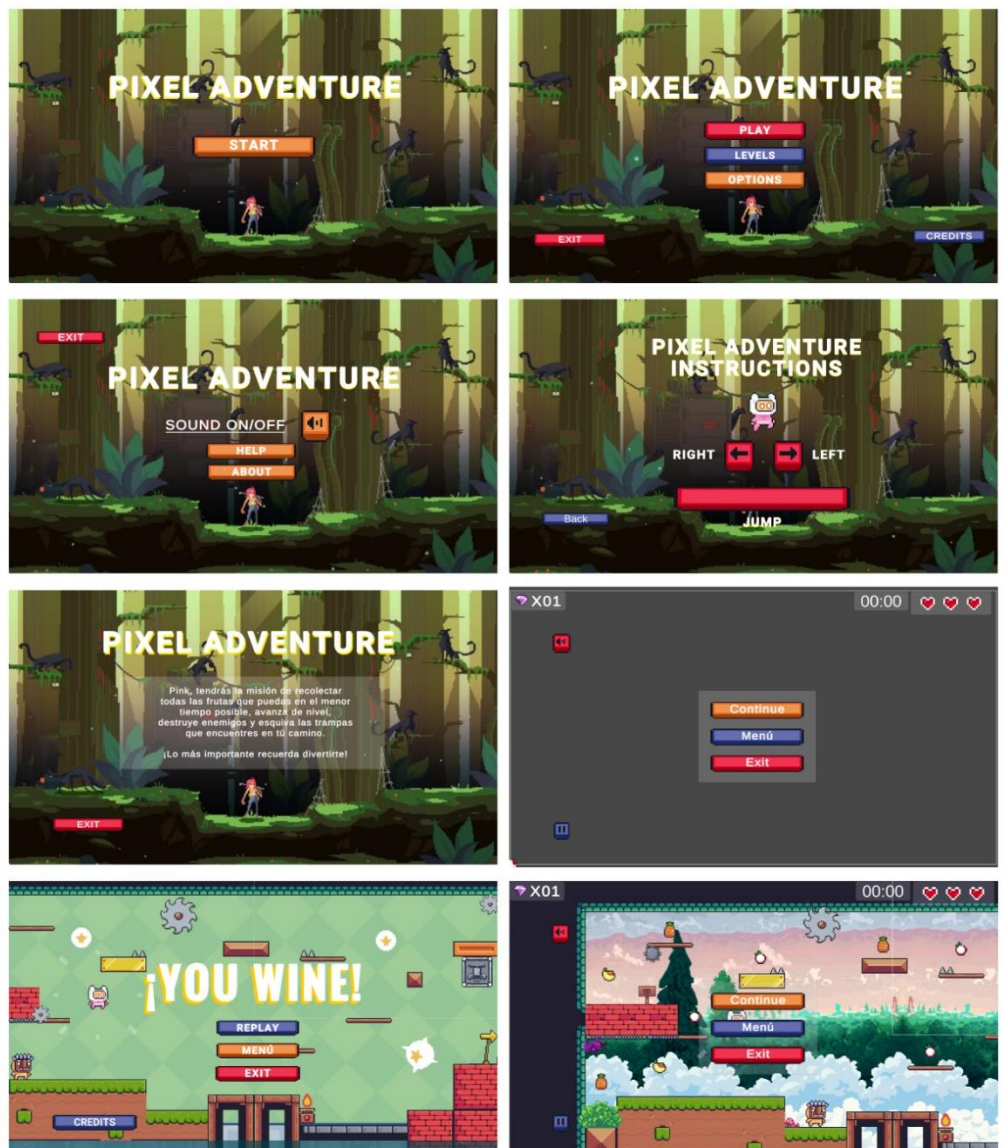
**Definición del diseño del videojuego:** El diseño del videojuego lo compone una técnica de pixel art, con una paleta de colores vivida, alegre y llamativa, junto con un sonido continuo que nos mantiene alerta y conectados con el juego.

**Técnicas de gamificación:** Sistema de recompensas y Sistema de límite de vidas.

**Flujo del videojuego:** Lograr avanzar entre niveles recolectando todos los ítems (frutas) para así alcanzar la máxima puntuación y no perder las vidas en el trayecto.

## Interfaces de Usuario:

# Interfaz Menú



# STORY BOARD ESCENARIOS

## Nivel 3



**Escena 1 / plano lateral general,**  
Acción: Pink disponible para avanzar  
Audio: Música de fondo, efecto de sonido salto personaje

## Nivel 1



**Escena 1 / plano lateral general,**  
Acción: Pink disponible para avanzar  
Audio: Música de fondo



**Escena 2 / plano lateral desplazable,**  
Acción: Objetivo cruzar meta  
Audio: Música de fondo más efecto de sonido meta.



**Escena 2 / plano lateral desplazable hacia abajo.**  
Acción: Recolectar frutas.  
Audio: Música de fondo, efecto de sonido recolectar frutas.

## Nivel 2



**Escena 1 / plano lateral general,**  
Acción: Pink disponible para avanzar  
Audio: Música de fondo, efecto sonido recolectar frutas.



**Escena 2 / plano lateral desplazable,**  
Acción: Enemigos que puedes atacar.  
Audio: Música de fondo, efecto sonido cruzar meta.



**Escena 3 / plano lateral desplazable,**  
Acción: Esquivar enemigos y recolectar.  
Audio: Música de fondo, efecto de sonido cruzar meta.

## Personaje Pink

Jugabilidad / Animaciones



## Items / Frutas



### Caminar



### Salto



### Doble Salto



**Escena 4 / Panel ¡You Wine!**  
Acción: Panel You Wine, Opciones.  
Audio: Música de fondo, efecto de sonido You Wine



**Escena 5 / Panel ¡You Lost!**  
Acción: Panel You Lost, Opciones.  
Audio: Música de fondo, efecto de sonido You Lost



## Webgrafía

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

Unity.com (Jul 7, 2023). Escenarios (Animated Pixel-Art Backgrounds | Free) Recuperado de <https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/animated-pixel-art-backgrounds-free-255208>

Unity.com (Apr 15, 2022). Recursos Gráficos interfaz usuario (2D Simple UI Pack). Recuperado de <https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/2d-simple-ui-pack-218050>

Unity.com (Nov 11, 2022). Recursos Gráficos escenarios (Parallax Dusk Mountain Background). Recuperado de <https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/tiles/parallax-dusk-mountain-background-53403>

Unity.com (Aug 18, 2022). Recursos Gráficos escenarios (Pixel Skies DEMO Background pack). Recuperado de <https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/pixel-skies-demo-background-pack-226622>

Unity.com (Oct 17, 2019). Personajes y escenarios (Pixel Adventure 1). Recuperado de <https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/pixel-adventure-1-155360>

Unity.com (Oct 17, 2019). Enemigos (Pixel Adventure 2). Recuperado de <https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/pixel-adventure-2-155418>