

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:**

Juan Pablo Toro Arias

Líder Técnico Desarrollo Videojuegos

|  |  |
| --- | --- |
| Fecha: | 3 de noviembre de 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** | Juan Pablo Toro Arias |
| **Usuarios/Beneficiarios** | Jugadores de todas las edades. |
| **Director del proyecto operador:** | Kevin Felipe Vargas Farfán |
| **Correo electrónico del director del proyecto:** | Kefev2003@gmail.com |
| **Versión del documento:** | 1.0 |

**Documento de diseño de videojuego**

**Nombre del videojuego: Rana ninja**

**Género: Aventura, Plataformas**

**Jugadores: Uno**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos: Pixel Art**

**Vista: Vista lateral 2D**

**Plataforma: Windows.**

**Lenguaje de programación: C+**

**Concepto**

**Descripción general del videojuego: Se encarga de un plataformero 2D en el cual el objetivo es el de recolectar una cantidad definida de bombillos (“monedas”) para activar el siguiente nivel**

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego: Se permite elegir entre el primer nivel y el segundo, todo desde un menú principal.
* Resumen de la historia: Se controla a un sapo ninja, donde su objetivo es el de repartir bombillas encendidas por los mundos.
* Modos: Modo principal.
* Elementos del juego: Trampas, jugador, bombillos, UI cronometro, UI vidas, UI bombillos, Checkpoint inicio, Checkpoint, Checkpoint final.
* Niveles: Menú principal, menú selección niveles, nivel 1, nivel 2
* Controles: Avanzar a la izquierda (A), Avanzar a la derecha (D), Saltar (espacio), Doble salto (espacio + espacio)

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego: El nivel consistirá en un mundo estructurado lineal en donde el jugador deberá de avanzar hacia adelante, recolectando los bombillos repartidos por todo el nivel, evitando distintas trampas, tales como pinchos, sierras, llamas y hélices. Tan pronto el jugador recolecté todos los bombillos, el checkpoint final se habilitará y cargará el siguiente nivel. El jugador posee 3 vidas, si las pierde, deberá de iniciar desde el principio, perdiendo el progreso que se haya obtenido, igualmente, si se acaba el tiempo, el jugador perderá.**

**Técnicas de gamificación: Recolección, vidas, temporizador.**

**Flujo del videojuego: Se entra al menú principal, oprimiendo un botón se entra al menú de selección de niveles (Dos por el momento)**

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

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