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 |

**Documento de diseño de videojuego**

**Nombre del videojuego: ECO Power**

**Género: Plataformero 3D**

**Jugadores:1**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos:Low poly 3D**

**Vista:3D**

**Plataforma:PC**

**Lenguaje de programación:Unity**

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:**

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego:  
  arcade local
* Resumen de la historia:  
  el protagonista recolecta los cristales de luz del mundo para llevarla a los hogares de los ciudadanos
* Modos:  
  historia plataformero
* Elementos del juego:  
  parkour, recoleccion de elementos combate basico
* Niveles:  
  2
* Controles: teclas: W,A,S,D,IZQUIERDA,DERECHA,ARRIBA,ABAJO,ESPACIO

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:** Low Poly

**Técnicas de gamificación: recoleccion de recursos**

**Flujo del videojuego: tras la recoleccion de todas los cristales de luz evitando y/o derrotando enemigos el personaje puede acceder al siguiente nivel**

**Interfaces de usuario: menu principal, seleccion de nivel**

**Bibliografía**

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