

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: Light Collector

Género: Plataformero

Jugadores:1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos:pixel art 2D

Vista:2D

Plataforma:PC

Lenguaje de programación:Unity

Concepto

Descripción general del videojuego:

Esquema de juego:

- Opciones de juego:
arcade local
- Resumen de la historia:
el ninja busca la luz del mundo para llevarla a los hogares de los ciudadanos
- Modos:
contrareloj
- Elementos del juego:
doble salto
- Niveles:
2
- Controles: teclas: A,S,D,IZQUIERDA,DERECHA,ESPACIO

Diseño:

Definición del diseño del videojuego: Pixel art

Técnicas de gamificación: recoleccion de recursos

Flujo del videojuego: tras la recoleccion de todas las bombillas evitando obstaculos el personaje puede acceder al siguiente nivel

Interfaces de usuario: menu principal, seleccion de niveles, contador de vidas, contador de tiempo, contador de bombillas

Bibliografía

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