

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: Sunny Land

Género: Plataforma

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: Pixel Art

Vista: Vista Lateral

Plataforma: PC

Lenguaje de programación: C#

Concepto

Descripción general del videojuego:

Esquema de juego: Este es un juego plataformero lineal en el cual nuestro personaje tiene que alcanzar ciertos objetivos para lograr pasar el nivel, como agarrar todas las frutas, estar atento a su entorno o demostrar sus habilidades y reflejos

- Opciones de juego: Control de volumen, pausa, selección de escenarios
- Resumen de la historia: Carl es un zorro muy astuto el cual se encuentra ahora envuelto en una aventura para lograr conseguir frutas para brindárselas a sus compañeros animales y que todos puedan comer bonitos y contentos
- Modos: Single Player
- Elementos del juego: Frutas recolectables, trampas como púas, cierras y rocas que se levantan y se lanzan contra el jugador
- Niveles: 3 niveles
- Controles: Teclado para PC: A/D moverse izquierda/Derecha, SpaceBar Salto.

Diseño:

Definición del diseño del videojuego: Se busca que este juego sea un juego dinámico de plataforma en donde el jugador tiene una única pista sobre el nivel en general y debe estar atento a esta pista para poder avanzar satisfactoriamente en

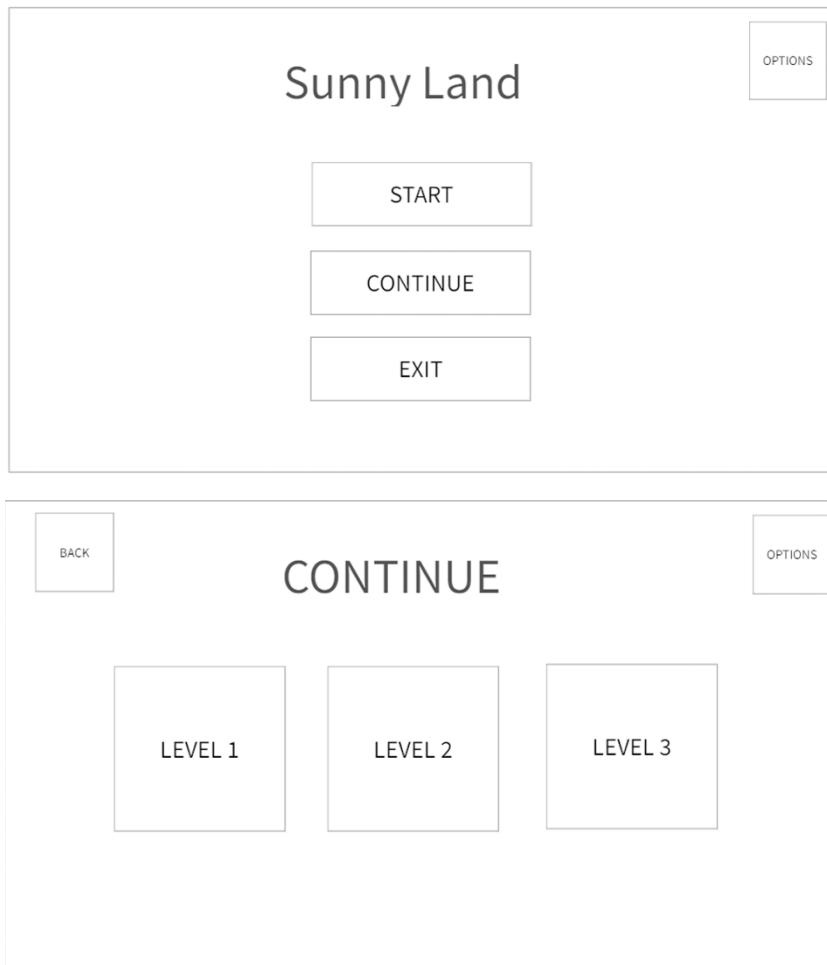
el nivel, cada nivel es un poco más difícil que el anterior introduciendo cada vez algún objeto adicional que aumenta la dificultad y la complejidad del nivel

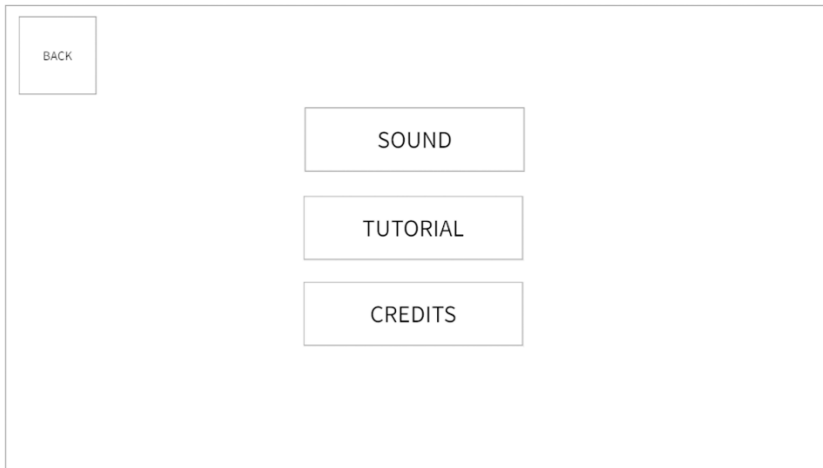
Técnicas de gamificación:

Nos enfocaremos en las técnicas de gamificación en este juego en el que el jugador siga una única pista para así tener una pequeña idea del juego y logre enfocarse en lo importante en cada nivel

Flujo del videojuego: El flujo del juego es lineal, ya que la idea es ir de un punto A a un punto B teniendo cuidado de los obstáculos y de las recomendaciones de cada nivel.

Interfaces de usuario



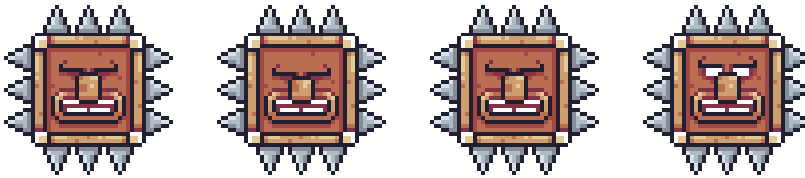


Storyboard:

Character:



Enemies:



Traps:



GitHub link:

<https://github.com/LucyanLv/Plataforma-Reto2.git>

Bibliografía

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