|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:**  María Fernanda Villegas Casco. | **Matrícula:**  2817368. |
| **Nombre del curso:**  Juegos Interactivos para Multimedia | **Nombre del profesor:**  Marisol Guadalupe Mancilla Alvarado |
| **Módulo:**   1. Introducción | **Actividad:**   1. Documento de diseño |
| **Fecha:** 14 de Febrero del 2022 | |
| **Bibliografía:**   * The Anatomy of a Design Document, Part 1: Documentation Guidelines for the Game Concept and Proposal. (1999, 19 octubre). Game Developer. Recuperado 24 de enero de 2022, de <https://www.gamedeveloper.com/design/the-anatomy-of-a-design-document-part-1-documentation-guidelines-for-the-game-concept-and-proposal> * Gonzalez, D. (2020, 16 noviembre). ¿Qué tipos de videojuegos existen? Clasificación y diferencias. Euronics. Recuperado 24 de enero de 2022, de https://www.euronics.es/blog/que-tipos-de-videojuegos-existen-clasificacion-y-diferencias/ * Téllez, Á. C. (s. f.). Game Concept Document. Slide Share. Recuperado 24 de enero de 2022, de https://es.slideshare.net/4monsters/game-concept-document | |

**Objetivo:**

Crear un videojuego casual en 2D mediante las habilidades de programación desarrolladas a lo largo del curso, usando también la capacidad de investigación para resolver retos.

**Procedimiento:**

Descripción del proyecto. • Enfoque del juego. • Breve definición de historia, personaje(s) y obstáculos. • Incluir bocetos de los elementos de acción, personaje(s) y las pantallas de juego • Storyboard del juego (en 2D). • Navegación básica del juego.

**Índice**

Contenido

[**Enfoque del juego, objetivo** 3](#_Toc95822925)

[**Plataforma:** 3](#_Toc95822926)

[**Historia:** 4](#_Toc95822927)

[**Characters** 4](#_Toc95822928)

[**Elementos de Acción:** 5](#_Toc95822929)

[**Pantallas de juego** 5](#_Toc95822930)

[**StoryBoard** 8](#_Toc95822931)

[**Esquema de navegación** 10](#_Toc95822932)

Imagen que contiene botiquín de primeros auxilios, objeto, tabla, dibujo

Descripción generada automáticamente

# **Enfoque del juego, objetivo**

Game Concept:

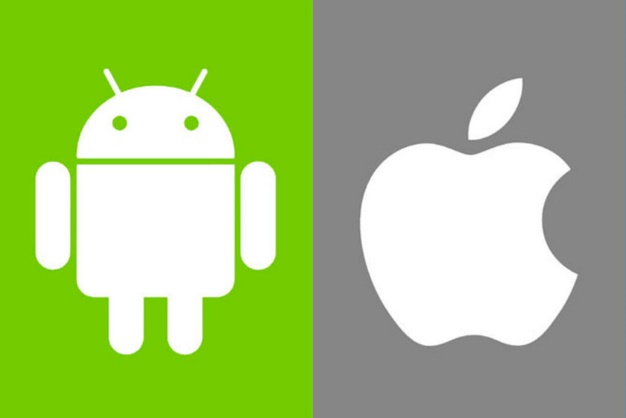
El juego será como una mezcla del videojuego de subway surfer con Geometry Dash, <DevOpRunner/> será un Videojuego de tipo “runner game”, con puntos de “juego educativo”, que pretende hacer que el usuario se sienta identificado, conozca los tipos de errores más comunes a la hora de programar mientras los esquiva y huye de ellos. El propósito de este juego es poner a prueba la destreza y reflejos del jugados, así como sus conocimientos básicos de la programación puesto que al terminar la carrera y esquivar todos los bugs de la partida, el jugador tendrá que contestar una pregunta final relacionada a algún tema de programación

Objetivo:

El objetivo del juego será que el usuario esquive todos los errores, conteste la pregunta y termine la partida, aprendiendo algo relacionado con la programación y pasando un buen rato

# **Plataforma:**

El proyecto será desarrollado para ser corrido en aplicaciones móviles, por lo que será realizado en el software Unity, lenguaje c# en un juego 2s



# **Historia:**

Eres un programador godín, tu jefe te tiene un nuevo proyecto de desarrollo, checas los requerimientos y tienes claro qué es lo que quieres que haga tu aplicación, sin embargo, es momento de que lleves a cabo y pongas todos tus conocimientos para hacerla. ¿Serás capaz de entregar a tiempo y de manera correcta la aplicación aún en medio de mil errores que surgirán en el proceso? Llegó tu hora de tirar código

# **Characters**

* Personaje Principal: Programador@
* Personalidad: Chic@ gamer, inteligente, creativ@, trabajador@, honest@, autodidacta, buena onda, relax
* Apariencia: Dependiendo si el jugador escoja una chica o un chico cambiará la apariencia respecto al género, pero ambos serán jóvenes en formato pixel art con lentes
* Habilidades: Saltar, Esquivar y Conocimientos de programación
* Relevancia en la historia: Muy Alta
* Relación con otros personajes: Subordinado y aprendiz del jefe

Dibujo en fondo negro

Descripción generada automáticamente con confianza bajaImagen que contiene Código QR

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene reloj

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene Código QR

Descripción generada automáticamente

* Personaje Principal: Jefe
* Personalidad: Reservada, Honesto, Exigente, Cuadrado
* Dibujo de una persona

  Descripción generada automáticamente con confianza mediaApariencia: De traje, Serio, Rockstar, gigante, imponente
* Habilidades: Delegar trabajo
* Relevancia en la historia: Normal
* Relación con otros personajes: Jefe de personaje principal

# **Elementos de Acción:**

Jefe se reúne con su trabajador, comparte cuáles son los objetivos y requerimientos del nuevo proyecto que le acaban de hacer llegar a la empresa, ven punto por punto y es el deber del jugador principal tomar acción, ya que ya cuenta con:

* Bases
* Requerimiento
* Experiencia
* Contexto
* Necesidad

Después de clarificar dudas, toma acción, lléndose a su lugar de trabajo para ir aterrizando las ideas, ya teniendo las ideas decide crear un prototipo, y de ahí empieza a desarrollar el código.

Dentro de ese momento de la historia empiezan a surgir errores como lo esperable y está en el resolverlos o ni invocarlos para poder entregar en tiempo, forma y manera correcta lo desarrollado

# **Pantallas de juego**

* Menú Inicio: Únicamente tendrá 2 vistas, la primera para jugar y la otra para seleccionar el género del programador. En ambas vistas tendrá una bocina para prender o apagar la múscia
* Menú de Pausa: Botón para abandonar partida, y Bocina para prender o apagar la música
* Camara Model: Side-Scroller
* Controles para el jugador: Será con las flechas de la computadora (Arriba, abajo, lados) o con el tab bar para saltar
* Música: Será un mix de una playlist que tengo para programar la cual fue creada en colaboración con otros amigos programadores
* No tendrá ayuda de sistema porque realmente es muy básico el juego
* Más pantallazos:

Imagen que contiene botiquín de primeros auxilios, objeto, dibujo

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Código QR

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamenteImagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza bajaInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene texto, señal, reloj

Descripción generada automáticamenteImagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza baja

# **StoryBoard**

Imagen que contiene Carta

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente

# **Esquema de navegación**

Gráfico

Descripción generada automáticamente

**Conclusión:**

Gracias a esta actividad pude profundizar más en pantallas y diseño de lo que había planeado y pensado en mi actividad 2, de igual manera me estuve dando una idea de cuantas escenas usaré, cuáles podrían ser mis assets y demás