|  |  |
| --- | --- |
| **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](#_Toc103270080)

[**Plataforma:** 3](#_Toc103270081)

[**Historia:** 4](#_Toc103270082)

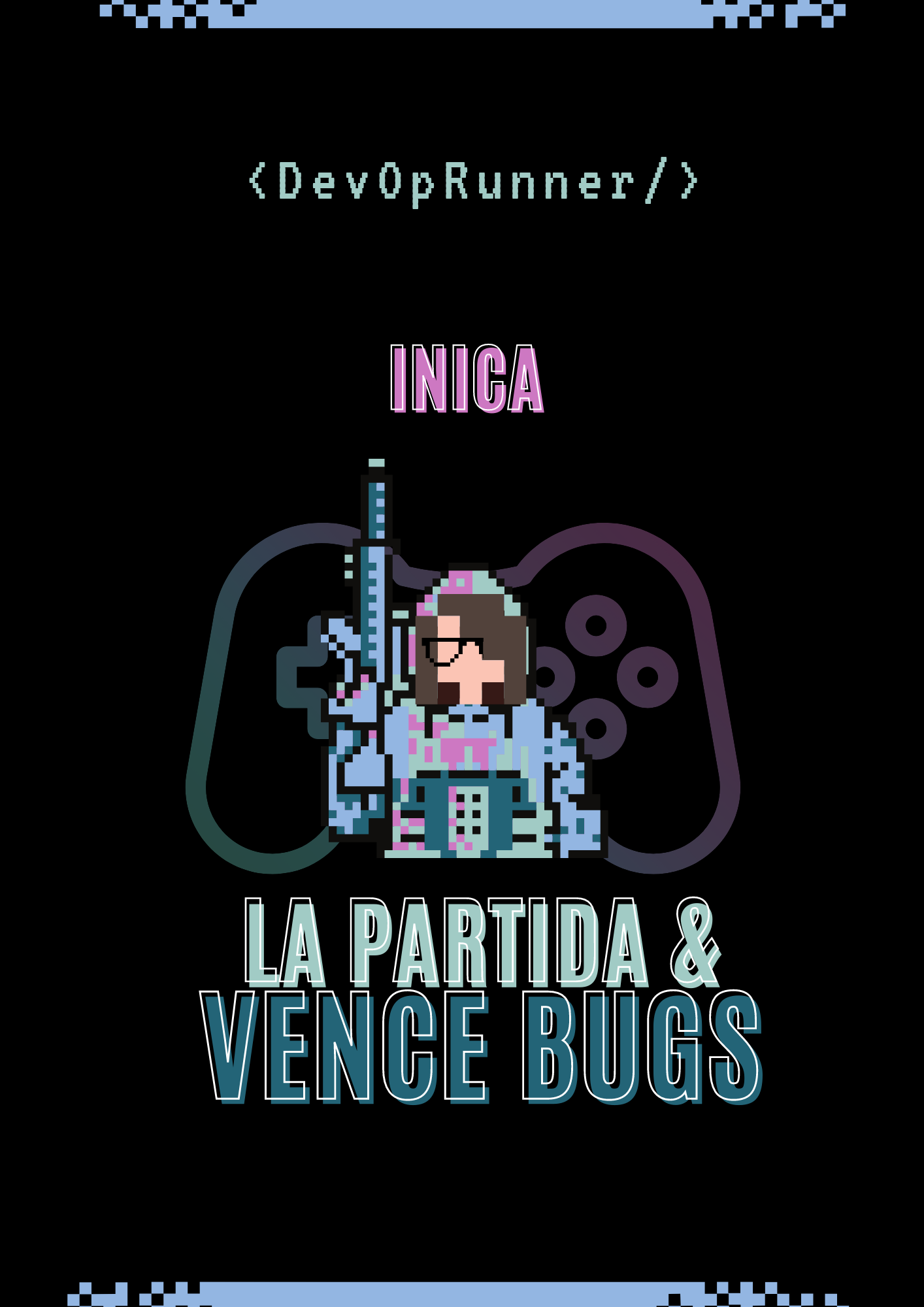
[**Characters** 4](#_Toc103270083)

[**Elementos de Acción:** 5](#_Toc103270084)

[**Pantallas de juego** 5](#_Toc103270085)

[**StoryBoard** 7](#_Toc103270086)

[**Esquema de navegación** 8](#_Toc103270087)



# **Enfoque del juego, objetivo**

Game Concept:

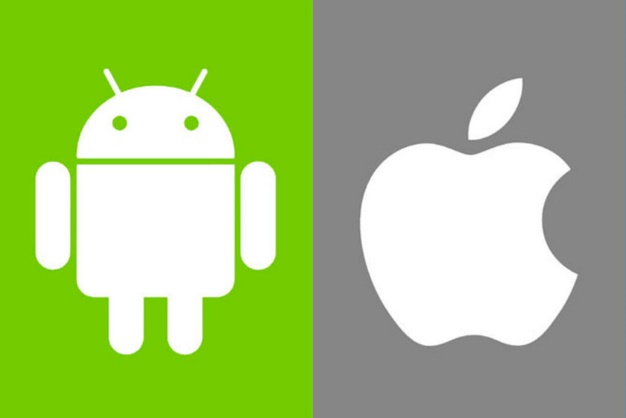
El juego será como una mezcla del videojuego de subway surfer con Geometry Dash, <DevOpRunner/> será un Videojuego de tipo “runner game”, con puntos de “juego educativo”, que pretende hacer que el usuario se sienta identificado, conozca los tipos de errores más comunes a la hora de programar mientras los esquiva y huye de ellos. El propósito de este juego es poner a prueba la destreza y reflejos del jugados, así como mediante los íconos de obstáculos aprenda sobre errores comunes al programar

Objetivo:

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

# **Plataforma:**

El proyecto será desarrollado para ser corrido en Android Studio y para computadoras Windows, 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: Programadora
* Personalidad: Chica gamer, inteligente, creativa, trabajadora, honesta, autodidacta, buena onda, relax
* Apariencia: Chica con lentes y vestido verde menta
* Habilidades: Saltar, Esquivar y Conocimientos de programación
* Relevancia en la historia: Muy Alta
* Relación con otros personajes: Subordinado y aprendiz del jefe

Código QR

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene juguete, lego

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 revisar las instrucciones del juego.
* Menú de Pausa: Botón para abandonar partida
* 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, igualmente usará el mouse para botones
* Música: Relacionada con la música de Windows, un poco de electrónica en el intro y sonido de error para cuando se toque un obstáculo
* No tendrá ayuda de sistema porque realmente es muy básico el juego
* Más pantallazos:

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamentePantalla de un computador

Descripción generada automáticamente con confianza mediaPantalla de un computador

Descripción generada automáticamente con confianza mediaCaptura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

# **StoryBoard**

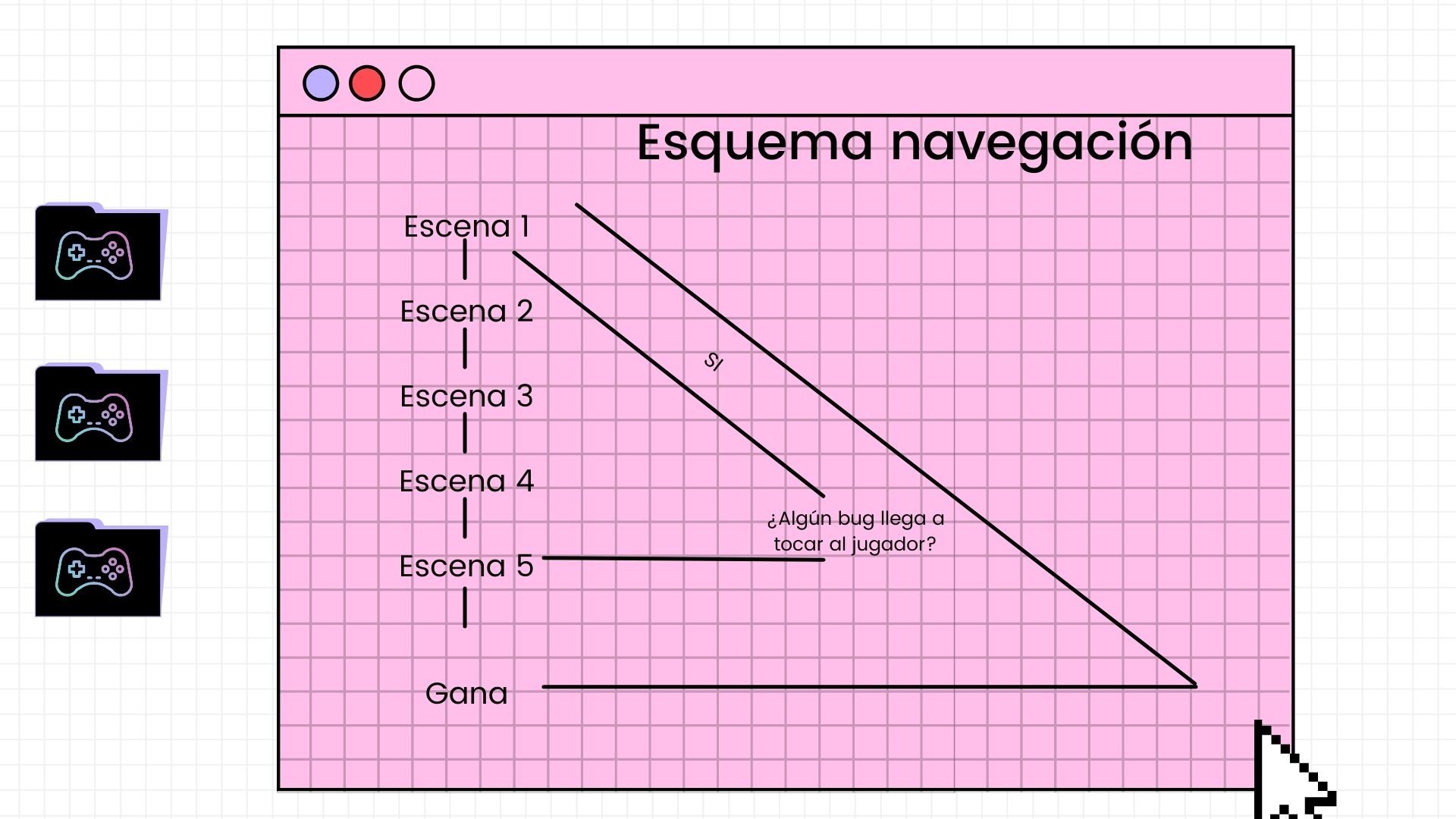
Imagen que contiene circuito

Descripción generada automáticamente

Diagrama

Descripción generada automáticamente

# **Esquema de navegación**



**Conclusión:**

¡¡¡Gracias a esta evidencia aprendí muchísimo!!!  
No sabía absolutamente nada de Unity y con esto comprendí animaciones, componentes, cómo conectar scripts, cambiar templates, etc

Sin duda el crear un videojuego no es sólo tema de programación, si no también de diseño, lógica y mucha planeación.

Esta evidencia me enseñó la importancia de dividir un proyecto de desarrollo en documentos con requerimientos, un proyecto con lo básico y sus assets y finalmente la programación y unión dentro de la herramienta