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: EcoPower: Guardianes de la Naturaleza**

**Género: Plataformero**

**Jugadores: 1**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos: 3D**

**Vista: Tercera Persona**

**Plataforma: PC**

**Lenguaje de programación: Csharp**

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:**

Nos emociona presentarles un desafío único y apasionante para que juntos creemos un videojuego que trascienda la diversión y transmita un mensaje poderoso sobre la importancia de la energía renovable y la protección del medio ambiente. El proyecto en cuestión, “EcoPower: Guardianes de la Naturaleza”, se centrará en la misión de recolectar y preservar los recursos naturales clave que impulsan la generación de energía limpia y sostenible.

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego

Historia

* Resumen de la historia: En este mágico y fascinante mundo de plataformas, los jugadores se sumergirán en diversos entornos naturales que simbolizan la riqueza de la energía renovable. Cada nivel representará un hábitat único y valioso, donde los jugadores asumirán el papel de intrépidos “Guardianes de la Naturaleza”, elegidos para proteger y recolectar los siguientes recursos naturales esenciales
* Modos

Historia en solitario

* Elementos del juego

Enemigos, personaje, npcs, terrenos, niveles, elementos sonoros

* Niveles:

Cristales de Sol, Agua Purificante, Fuego Vigorizante, Aire Envolvente, recolección de niveles,

* Controles:

W, a, s, d: movimientos adelante, atrás, izquierda, derecha.

Espacio: saltar

Esc: pausa (para ir al main menú principal, de sonido, controles)

I: menú de inventario

Mouse 0: espada

Mouse 1: arco

Mouse 2: lanza

Movimiento del mouse: movimiento Cámara

**Diseño:**

Cartoon

Low graphics

**Definición del diseño del videojuego:**

**Técnicas de gamificación:**

Recompensas

Desafíos

Retos

**Flujo del videojuego:**

Variante según el jugador, pero normalmente un flujo medio

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

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