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

**Género:** Plataformas

**Jugadores:** 1

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos:** 3D Low poly. Textura estilizada.

**Vista:** Tercera persona

**Plataforma:** Windows

**Lenguaje de programación:** C#

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:**

Videojuego de plataformas con enfoque en el cuidado ambiental y energético.

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego
  + - Movimiento de cámara y personaje
* Resumen de la historia
  + - Un aventurero debe rescatar el mundo que se encuentra en crisis energética y ambiental, para esto, deberá recolectar los recursos a través de los diferentes entornos del ambiente.
* Modos
  + - Modo exploración
* Elementos del juego
  + - Enemigos
    - Trampas
    - Coleccionables
* Niveles
  + - Nivel “Cristales de Sol”
    - Nivel “Agua Purificante”
    - Nivel “Fuego Vigorizante”
    - Nivel “Aire Envolvente”
* Controles
  + - Teclado y ratón

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:** Juego en 3D con Texturas estilizadas que varían dependiendo del nivel.

**Técnicas de gamificación:** Progreso recompensado por indicadores del avance en cada nivel. Cambio de niveles cada uno con características y texturas diferentes que evitan la monotonía e incentivan continuar con el juego.

**Flujo del videojuego:** Se inicia en el primer nivel y hay un cambio de nivel cuando se recolectan los recursos necesarios.

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

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