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

* Datos Generales
* Nombre del videojuego: EcoPower: Guardianes de la Naturaleza
* Género: Aventura de plataforma
* Jugadores: Unico Jugador
* Especificaciones técnicas del videojuego
* Tipo de gráficos: 3D
* Tipo de Audios: Ambiental y clave (Remarcan alguna interacción)
* Vista: Primera persona
* Plataforma: Computador
* Lenguaje de programación: Unity (C)
* Herramienta(s) de desarrollo(s): Unity
* Esquema del juego
* Tipo de mundo: Magico con aspectos de entornos naturales.
* Sinopsis de la historia: *"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:"*
* Elementos del juego: Elementos recolectables, elementos de recarga, obstaculos y aspectos de la escenografia.
* Niveles del juego:
* **Nivel Cristales de Sol:** *"En el Reino Dorado del Sol, los jugadores se sumergirán en una región resplandeciente y cálida, donde deberán recolectar los preciosos “Cristales de Sol”."*
* **Nivel Agua Purificante:** *"En el Desierto de las Maravillas, los jugadores se embarcarán en una misión para purificar el agua, uno de los recursos naturales más valiosos para la generación de energía renovable."*
* **Nivel Fuego Vigorizante:** *"En lo profundo del Bosque Ardiente, los jugadores enfrentarán un emocionante desafío para recolectar y canalizar la energía del Fuego Vigorizante, un elemento crucial para la generación de energía renovable."*
* **Nivel Aire Envolvente:** *"En lo más alto de las Montañas Celestiales, los jugadores se embarcarán en un viaje fascinante para recolectar la esencia del Aire Envolvente, un elemento esencial para la generación de energía renovable."*
* Controles del jugador: Desplazamiento (por teclado), direccion de la "Camara" o vista del jugador por mouse y salto por teclado.
* ¿Como gana? Tras recolectar los items de cada nivel y activar los mecanismos que generan energia renobable.
* ¿Cómo pierde? Cuando el nivel de vida del jugador llega a 0 tras el contacto con los obstaculos.
* ¿Cómo finaliza el juego? Tras completar los 4 niveles.
* Definición del diseño del videojuego:
* Deseño de mapas: Entornos desabitados y con vegetacion.
* Diseño de Objetos: Los objetos recolectables deben ser coloridos y brillantes.
* Deseño de interfaz: Colores claros en botones para contrastar con los colores del juego.
* Flujo del videojuego:
* Interfaces de usuario



Referencias:

*Castellanos, NATALIA. (2023). Reto final Juego de Plataforma 3D -Todos a la U. Recuperado el 08 de septiembre de 2023 de* [*https://unaltodosalau.com/pluginfile.php/18352/mod\_resource/content/1/Reto%20final.docx.pdf?redirect=1*](https://unaltodosalau.com/pluginfile.php/18352/mod_resource/content/1/Reto%20final.docx.pdf?redirect=1)