



El Juego en el Arte

Guerrero Pérez Jonathan
Sergio Amaro Rosas



1. Características Generales:

Nombre tentativo del proyecto

El juego en el arte

Tema

Aventura, Colección

Mostrar el arte por medio de visitas a los museos coleccionando imágenes en su pasaporte del arte, donde por cada imagen que obtenga en el pasaporte se desbloquee un nivel del juego.

2. Objetivos:

Objetivo general

Difundir y enseñar los distintos tipos de arte, así como sus inspiraciones y el concepto a través de un videojuego.

Objetivos particulares

- Que el usuario conozca diferentes puntos en la ciudad donde puede fomentar su gusto por el arte.
- Que el usuario visite distintos museos para coleccionar distintas fotografías de obras de arte y que conozca su inspiración y descripción de la obra.

3. Perfil de usuario

El software está dirigido a todo público: niños, adolescentes, jóvenes y adultos. Los niños a partir de 8 años de edad.

4. Experiencia

Que el usuario visite distintos museos para coleccionar distintas fotografías de obras de arte y conozca su inspiración y descripción de la obra.



5. Lentes

- Sorpresa
- Curiosidad
- Diversión
- Valor endógeno

6. Descripción del juego

El juego trata de recorrer una ciudad en 2D, donde el jugador podrá coleccionar obras de arte hasta llegar al final de la ciudad, en el juego habrá bombas de aburrimiento que le bajara una vida al jugador llamado Bostich. Cada nivel del juego será una ciudad distinta y cada nivel tendrá distintas obras de arte que coleccionar. Los niveles tendrán cierta dificultad como la velocidad en que va avanzando bostich y algunos obstáculos como las bombas y precipicios serán más frecuentes o las mismas pero con distinta velocidad. Por cada vez que muera se regresará al inicio del juego.

Al finalizar el juego el ángel felicitará a bostich por haber visitado las obras de arte y haber terminado el juego, regalando una obra de arte secreta que se desbloquea al terminar el juego.

Personajes del Juego:

- Bostich
- Bombas de aburrimiento
- Angel

Secuencia del juego:

1. Se muestra el vídeo para contextualizar el juego.
2. Se mostrará un menú de opciones y una imagen principal del interactivo que se llama “El juego en el Arte”, las dos opciones son el pasaporte y los museos participantes de las obras de arte.
3. Si se elige la opción del pasaporte del arte tendrá un mural para agregar fotos de las obras que se reconocerán en código QR, y por cada imagen que ya esté habilitada se abrirá un nivel del juego al darle clic a la imagen ya subida.
4. Si se elige la opción de los museos participantes se mostrará los museos con su descripción.



Reglas del Juego

- Se tienen 3 vidas.
- Si cae en un precipicio se regresa al principio del juego.
- El agarrar los objetos de obras de arte le dan puntos para tener una nueva vida y un puntaje máximo por cada nivel.
- Cada nivel tendrá un cierto tipo de arte (Arquitectura y Naturaleza, Danza y Naturaleza, etc..).
- Al final de cada nivel el Ángel le dará una obra de arte secreta como regalo de haber terminado el nivel del juego.
- Cada figura que recolecta será enviado a un pasaporte del arte para que el usuario pueda leer la descripción de las obras de arte que colecciones en el juego.

Niveles del juego

Nivel 1: Arquileza

- El jugador tendrá que recolectar 5 obras de arte de Arquitectura y Naturaleza.
- Hay 2 precipicios con plataformas movibles para poder pasar sobre los precipicios.
- Hay bloques que forman espacios abstractos para poder escalar y agarrar las obras de arte que están muy arriba en el juego.
- Hay un total de 3 bombas de aburrimiento que se mueven de izquierda a derecha, por cada vez que toquen a uno, va ir bajando una vida al jugador.
- El juego es en una ciudad de día.
- Al final del juego hay una puerta para indicar que es el final del juego y el jugador tendrá que cruzarla para acabarlo.
- Al momento de terminar el juego, el usuario puede escoger si volver a jugar, o regresar a su pasaporte.

Nivel 2: Ecoambient

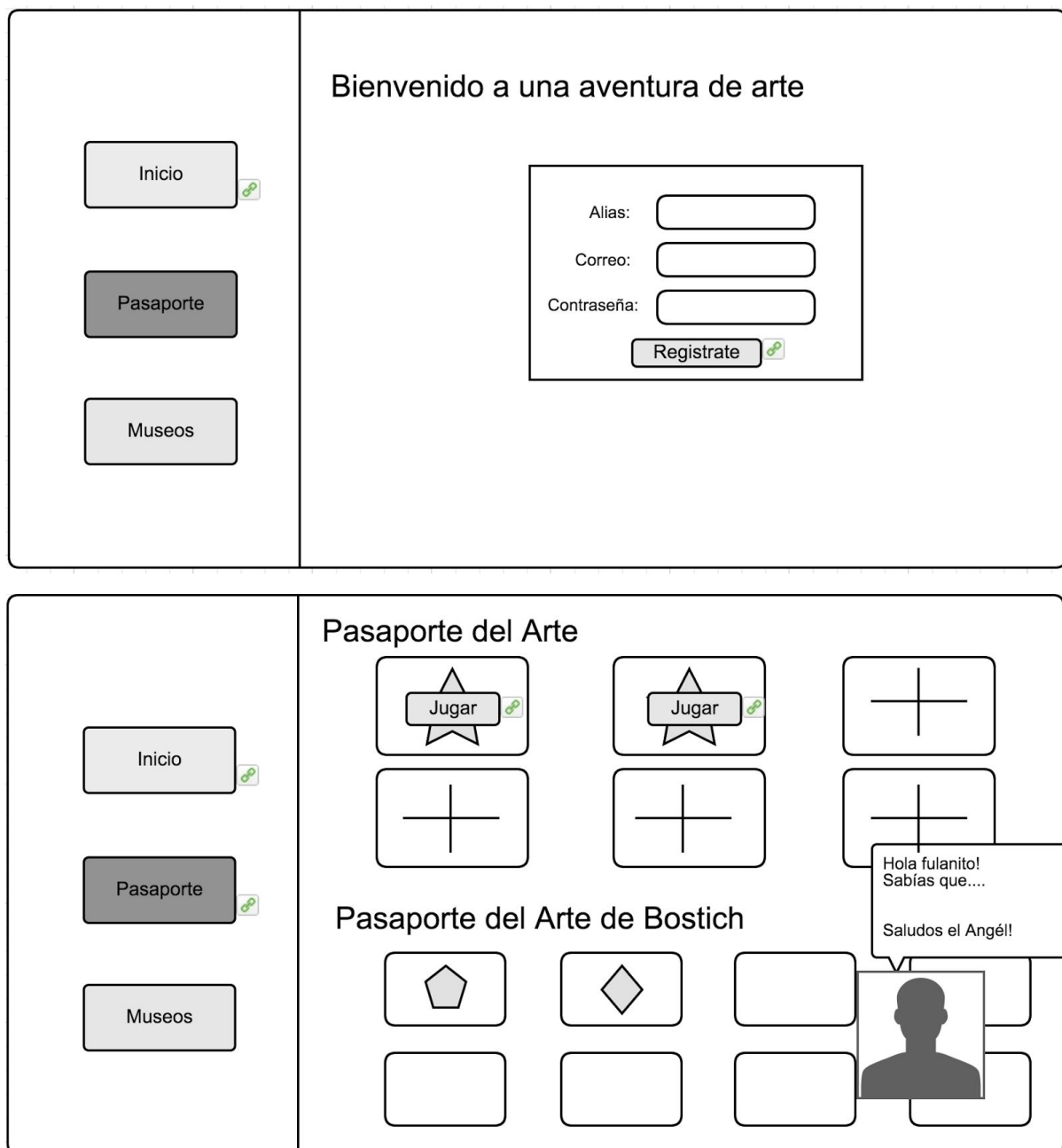
- El jugador tendrá que recolectar 5 obras de Eco arte y arte ambiental.
- Hay 3 precipicios con plataformas movibles para poder pasar sobre los precipicios y bloques acomodados de cierta forma para poder evadirlos.
- Hay bloques que forman espacios abstractos para poder escalar y agarrar las obras de arte que están muy arriba en el juego (con mayor dificultad que el nivel anterior).
- Hay un total de 3 bombas de aburrimiento que se mueven de izquierda a derecha, por cada vez que toquen a uno, va ir bajando una vida al jugador.
- El juego es en una ciudad, en un atardecer.
- Al final del juego hay una puerta para indicar que es el final del juego y el jugador tendrá que cruzarla para acabarlo.



- Al momento de terminar el juego, el usuario puede escoger si volver a jugar, o regresar a su pasaporte.

Moqups

Se utilizó la herramienta moqups para realizar el diseño de nuestra interfaz del videojuego y así tener una idea de cómo se va a diseñar.





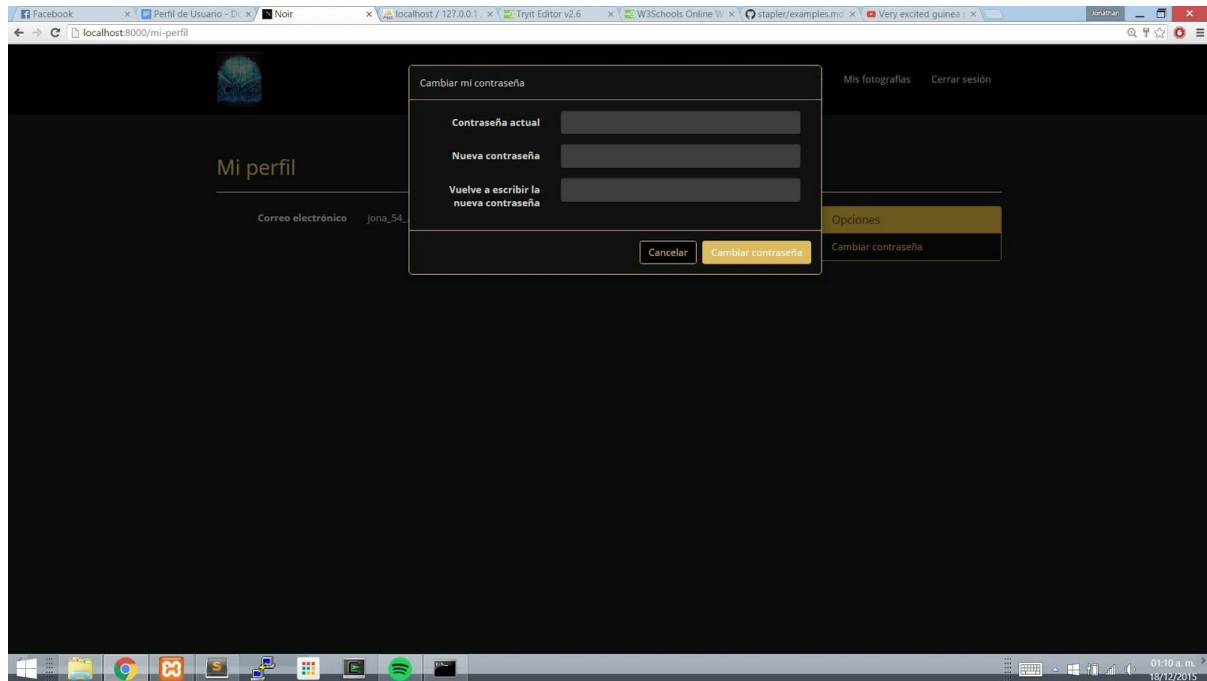
Interfaz del Videojuego

Muestra el inicio del Juego.

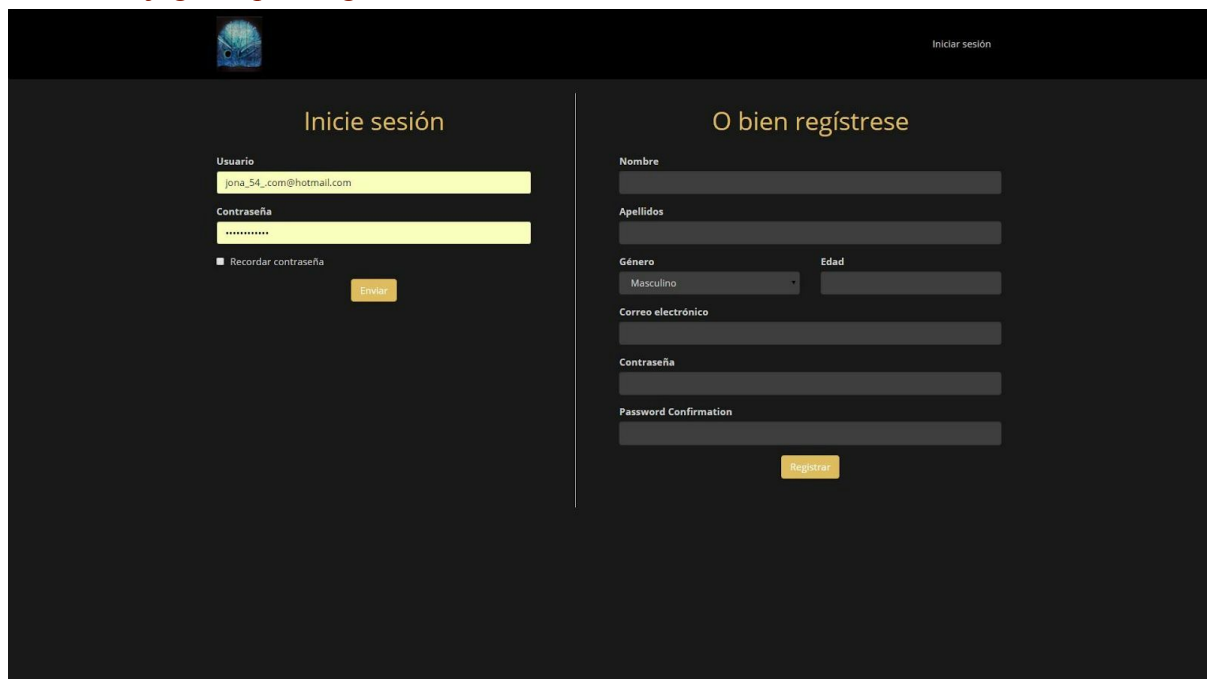




Muestra para editar el perfil de un jugador.

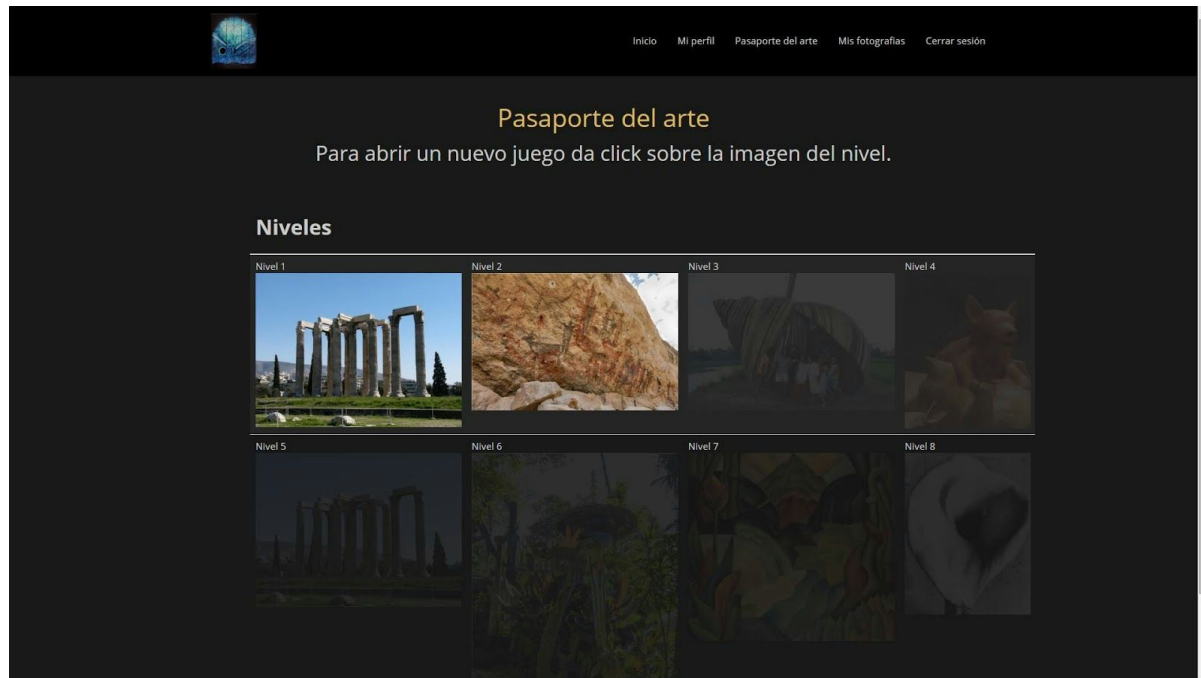


Muestra al jugador para registrarse o iniciar sesión.

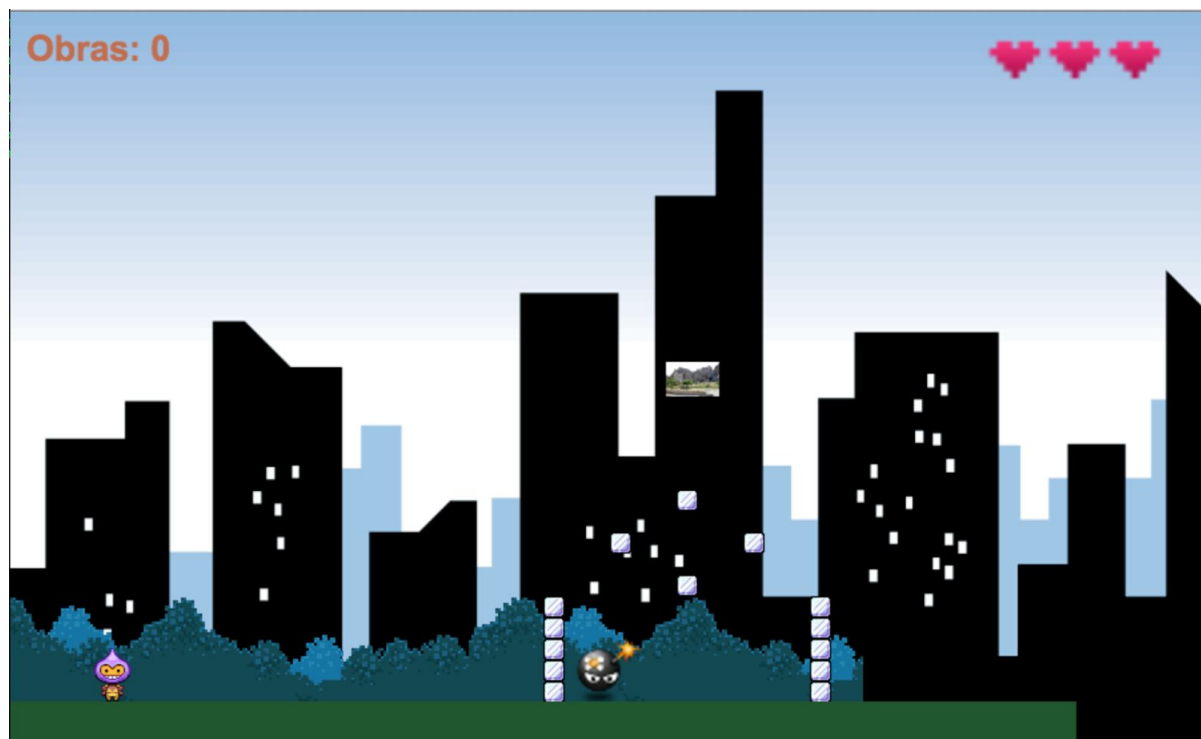




Muestra el pasaporte del arte de un jugador.

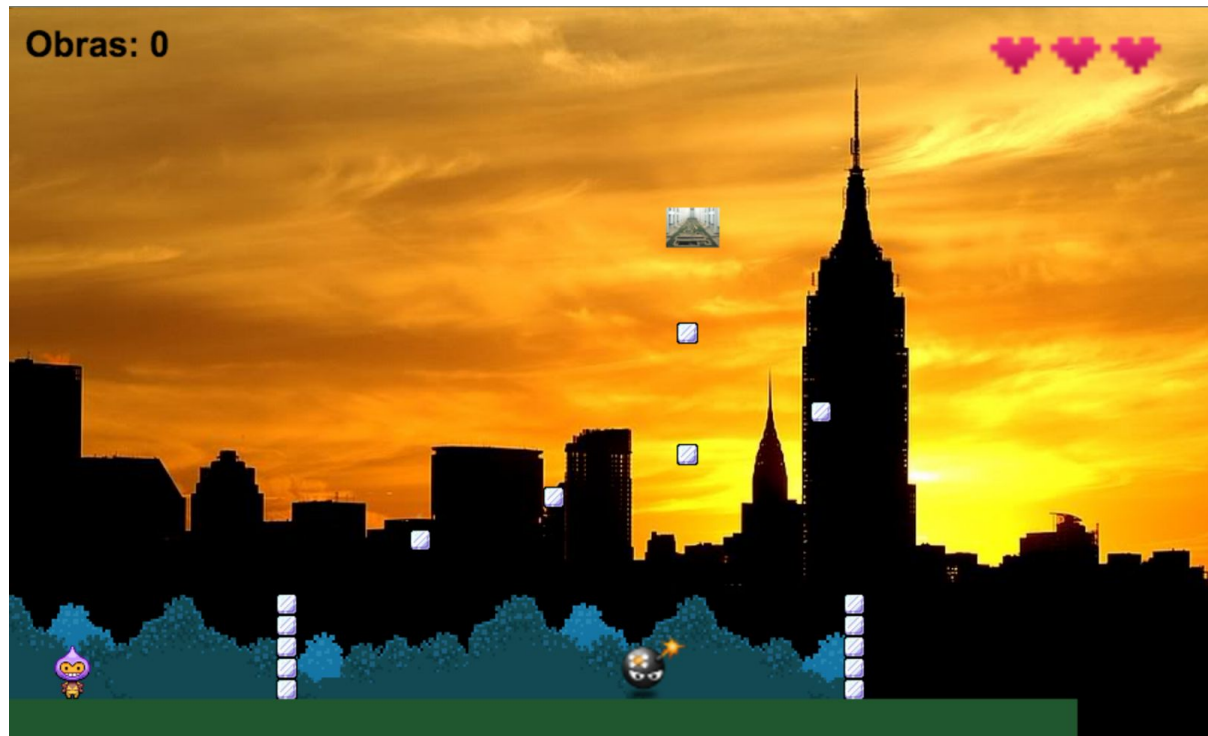


El juego Nivel 1: Arquileza





EL juego Nivel 2: Ecoambient



7. Especificaciones

Requerimientos del sistema

- 4 GB de RAM
- Cualquier sistema operativo que soporte Google Chrome
- PC con teclado y mouse
- Red Wi-fi
- Aplicación Google Chrome