Documento de Diseño del Mod

[Nombre del proyecto]

[Autor]

[Año]

Contenido

[1. REVISIÓN DEL DOCUMENTO 2](#_Toc504731135)

[2. INTRODUCCIÓN 3](#_Toc504731136)

[2.1. CONCEPTO DEL MOD 3](#_Toc504731137)

[2.2. CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES 3](#_Toc504731138)

[2.3. GÉNERO 3](#_Toc504731139)

[2.4. MAQUETAS 3](#_Toc504731140)

[2.5. CONCEPTOS 3](#_Toc504731141)

[3. PRODUCTO 4](#_Toc504731142)

[3.1. ELECCIÓN DEL PRODUCTO 4](#_Toc504731143)

[3.2. LICENCIAS Y PERMISOS 4](#_Toc504731144)

[3.2.1. TIPO DE LICENCIAS 4](#_Toc504731145)

[3.2.2. “HACER Y NO HACER” 4](#_Toc504731146)

[3.3. PRESTACIONES DEL PRODUCTO 4](#_Toc504731147)

[4. EQUIPO 5](#_Toc504731148)

[4.1. MIEMBROS 5](#_Toc504731149)

[4.2. ROLES 5](#_Toc504731150)

[4.3. RESPONSABILIDADES 5](#_Toc504731151)

[5. CAMBIOS 5](#_Toc504731152)

[5.1. PRIMARIOS 5](#_Toc504731153)

[5.2. SECUNDARIOS 5](#_Toc504731154)

# REVISIÓN DEL DOCUMENTO

Cambios con respecto al documento

**Revisiones**

* Cambios 1
* Cambios 2
* Cambios 3

# INTRODUCCIÓN

## CONCEPTO DEL MOD

Aquí se explica el concepto general del mod, en que consiste y que es lo que se busca hacer.

## CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

¿Qué diferencia este mod con respecto al juego original y a otros mods?

## GÉNERO

A que genero pertenece (Acción, plataformas, RPG, etc.)

## MAQUETAS

Aquí se exponen algunas imágenes, planos y maquetas de lo que desea realizar en el juego

## CONCEPTOS

Aquí se colocan algunos conceptos relacionados con el juego, como personajes, armas, mapas, historias, artefactos, entre otros.

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo de concepto** | Personaje |
| **Descripción** | Descripción del personaje |
| **Imagen conceptual** | |

# PRODUCTO

## ELECCIÓN DEL PRODUCTO

Se describe el nombre del producto, las ventajas que posee en cuanto a la idea de modificación, comunidad asociada y el conocimiento que se posee sobre El.

## LICENCIAS Y PERMISOS

Se agrega información de la licencia que posee el producto que modificará y las restricciones y permisos que se poseen.

### TIPO DE LICENCIAS

El tipo de licencia del producto

### “HACER Y NO HACER”

Qué se puede hacer en la modificación y qué no está permitido.

#### Permisos

* Permiso 1
* Permiso 2

#### Restricciones

* Restricción 1
* Restricción 2

## PRESTACIONES DEL PRODUCTO

|  |  |
| --- | --- |
| **Mod Friendly** | Se describe si el producto es amigable con la modificación |
| **Posee SDK** | Se describe si el producto posee SDK propio, de terceros o si se debe hacer modificación en bruto con herramientas personalizadas |
| **Documentación** | Se describen enlaces a la documentación del producto, foros, libros, web, etc.… |
| **Herramientas Auxiliares** | Se listan las herramientas que ayudan con la modificación y enlaces para descarga. |

# EQUIPO

## MIEMBROS

Se lista los miembros que pertenecen al grupo de trabajo

## ROLES

|  |  |
| --- | --- |
| **Miembro** | **Rol** |
| Nombre de miembro | Rol que desempeña |

## RESPONSABILIDADES

Se listan las responsabilidades de los miembros con respecto a los objetivos del producto, teniendo siempre en cuenta que los objetivos no son solo una responsabilidad individual, sino un trabajo de equipo y colaboración.

# CAMBIOS

Se listan los cambios que se realizarán en el mod.

## PRIMARIOS

Los cambios primarios son aquellos que son totalmente necesarios, generalmente tienen que ver con la jugabilidad y están asociados a la idea principal.

## SECUNDARIOS

Los cambios secundarios son aquellos que son opcionales, generalmente aportan aspectos estéticos y están asociados con extensiones de la idea principal.