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:

Andres Mora

Lina Loaiza

John Lozano

Fecha: 11 de abril del 2023

Ciudad: Bogotá D. C.



| 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

1. Versión del documento: 1.0
2. Datos Generales
   1. Nombre del videojuego: Bogotá Odyssey
   2. Género: Aventura, “Genero variado”
   3. Personajes (Acciones, Ataques, Vida, Colisiones):

Acción 1

* + - Jugador: Ciudadano promedio Bogotano

Acciones: Saltar huecos, esquivar obstáculos

Ataques: Sin ataques

Vida: Billetes

* + - Enemigos: Ladrones, carros, personas, huecos

Ataques: quitar vida al tocarlo.

* + - NPC: Ciudadanos, lo que se imaginen

1. Especificaciones técnicas del videojuego
   1. Tipo de gráficos: 2d,
   2. Tipo de Audios: Ambiental de ciudad Bogotá
   3. Vista: Lateral
   4. Plataforma: Unity
   5. Lenguaje de programación: NONE
   6. Herramienta(s) de desarrollo(s): Unity,
2. Esquema del juego
   1. Tipo de mundo: Mundo real, ciudad de Bogotá
   2. Era, Año, Época: Colombia- Bogotá en el 2023, época moderna
   3. Opciones del juego: Atravesar diferentes escenarios de la ciudad de Bogotá, enfrentando los diferentes retos del ambiente citadino.
   4. Sinopsis de la historia: A través de diferentes “Escenarios”, ciudadanos de Bogotá deben sobrevivir a una aventura relacionada con la cotidianidad citadina, sobreviviendo con un salario mínimo, enfrentando al transporte público, ladrones, ñeros, la lluvia, y demás situaciones adversas que hacen parte del día a día de la Capital.
   5. Modos de juego: Un jugador
   6. Elementos del juego: Vehículos (carros, bicicletas, patinetas, buses y Transmilenio), objetos particulares de cada escenario (casa, tiendas, hospitales, calles principales, empanadas, etc.)
   7. Niveles del juego

Nivel 1.

Nivel 2.

Nivel 3.

* 1. Controles del jugador: ↑, →, ←
  2. ¿Cómo gana?: Llegando al final de cada misión con algo de dinero del mínimo asignado al comienzo del nivel.
  3. ¿Cómo pierde?: Si se queda sin dinero de su salario antes de terminar la misión.
  4. ¿Cómo finaliza el juego?
     + El Jugador sobrevive el año
     + Todo es un sueño
     + Reencarna como hijo de millonarios
  5. ¿Por qué es divertido?: Pone a prueba al jugador, sugestionándolo a tomar diferentes decisiones para cumplir cada misión y sobrevivir a su entorno en medio de la interacción de diferentes elementos y actores relevantes de la ciudad.

1. Definición del diseño del videojuego:
   1. Diseño de personaje

Personajes variados en 2D ideales para juegos plataformas, el personaje al ser un ciudadano de Bogotá correspondiente al siglo presente tendrá un diseño basado en la actual Bogotá.

* 1. Diseño de mapas

Mapas 2D tipo plataforma, diseñados para enfrentar los inconvenientes de la infraestructura en la ciudad, es decir, grietas en las aceras, calles, basura amontonada, lugares con alta densidad de gente y con irritabilidad alta debido al exceso de estrés que representa el vivir en la ciudad.

* 1. Diseño de Objetos
  2. Diseño de interfaz: 5 escenas
     + Escena 1: Menú principal con 2 botones (juego y opciones)
     + Escena 2: Elección de nivel
     + Escena 3: Nivel 1 con canva y panel (¿slider para indicar nivel de energía?,¿text para indicar salario?)
     + Escena 4: Nivel 2 con canva y panel (¿slider para indicar nivel de energía?,¿text para indicar salario?)
     + Escena 5: Nivel 3 con canva y panel (¿slider para indicar nivel de energía?,¿text para indicar salario?)
  3. Técnicas de gamificación: Aprender a fraccionar el dinero: cada recurso, servicio u objeto a usar tendrá el precio visible al jugador para que este controle sus gastos necesarios, si el jugador no es asertivo en la toma de sus decisiones va perdiendo niveles de energía que debe subir con alimento dispuesto en la interfaz del juego, para esto debe capturar y subir su nivel de energía.

Si el jugador está expuesto a una enfermedad, lesión y/o accidente, puede adquirir premios de salud dispuestos en el juego o costear el servicio médico.

Por cada acción extra que decida realizar, ganará dinero extra que se contará en la interfaz del juego.

1. Flujo del videojuego:
   1. Interfaces de usuario: Interacción con botones de acceso y uso del teclado para manipular al jugador
   2. Storyboard