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: Dark Island**

**Género: Plataformas**

**Jugadores: 1**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos: Pixel Art**

**Vista: 2D tercera persona**

**Plataforma: Windows**

**Lenguaje de programación: C#**

**Concepto**

**Descripción general del videojuego: El dios de la isla, enojado porque los aldeanos dejaron de hacerle ofrendas, se ha llevado todos las làmparas a su cueva dejando a los pobladores a oscuras.**

**Nuestro valiente hèroe ha sido escogido por el gran consejo para enfrentarse a ese dios malvado y enseñarle que la energìa es un bien muy valioso para la comunidad.**

**Para llegar a la cueva, deberà cruzar las 3 zonas de la isla que estàn plagadas de grandes peligros, ademàs deberà recolectar todas las làmparas que encuentre en su camino y con ellas mantener a la aldea libre de las criaturas que acechan en la oscuridad.**

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego
* Resumen de la historia: Recoger todas las làmparas de cada nivel y enfrentar al dios en su cueva
* Modos Fàcil, Normal, Difìcil
* Elementos del juego Bloques, madera, plataformas, làmparas, spikes, sierras, enemigos
* Niveles 3
* Controles Desplazarse en todas las direcciones y saltar

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:**

**Técnicas de gamificación: Social Influence and and Relatedness – Scarcity and Impatience**

**Flujo del videojuego:**

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DARK ISLAND**  CHOOSE LEVEL  OPTIONS | | |
| **DO YOU FEEL LUCKY TODAY?**  EASY  NORMAL  HARD | | |
| **OPTIONS**  MUSIC  SOUND | | |
|  | **STAGE X**  **00** | **15** |

**Bibliografía**

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

|  |
| --- |
| STAGE 1 |
|  |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| STAGE 2 |
|  |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| STAGE 3 |
|  |
|  |
|  |