



ESTUDIANTE: Lissy pamela Arapa Sucari_____

ID: 1560387_____ BLOQUE:_____ PVID_____

CARRERA: Diseño y Desarrollo de Videojuegos_____

INSTRUCTOR: HENRY ANGEL SUAREZ LAZARTE_____

BunnyVocab - Aprende Inglés Jugando

Subtítulo: Aprender vocabulario en inglés y español jugando.

Copyright © 2025 - Proyecto educativo Versión 1.0

Autor: Lissy Pamela Arapa Sucari

Fecha: 07/09/2025

Historia del GDD

Versión 1.0 - Documento inicial para el prototipo de juego de memoria en Unity 2D.

Sección I - Información general del juego

Concepto del juego

BunnyVocab es un juego de memoria 2D desarrollado en Unity, donde los jugadores ayudan a Bunny, un pequeño conejo curioso, a aprender vocabulario en inglés mientras se enfrenta a desafíos de memoria. El jugador debe encontrar pares correctos de cartas bajo un límite de tiempo y movimientos, ayudando a Bunny a completar su diccionario

Características

personal y avanzar de nivel.

-
-
- Juego educativo enfocado en el aprendizaje de inglés y español.
- Tres niveles de dificultad (Fácil, Normal, Difícil).
- Contador de tiempo y movimientos por nivel.
- Cartas con imágenes y etiquetas de texto (bilingües).
- Sistema de recompensas mediante pares BONUS en niveles avanzados.
- Personaje principal: Bunny, el conejo aprendiz.
- Progresión narrativa simple: cada nivel completado le enseña a Bunny nuevas palabras.

Género

Juego educativo / Puzzle de memoria.

Audiencia objetivo

Estudiantes y público general interesados en aprender vocabulario en inglés de manera lúdica.

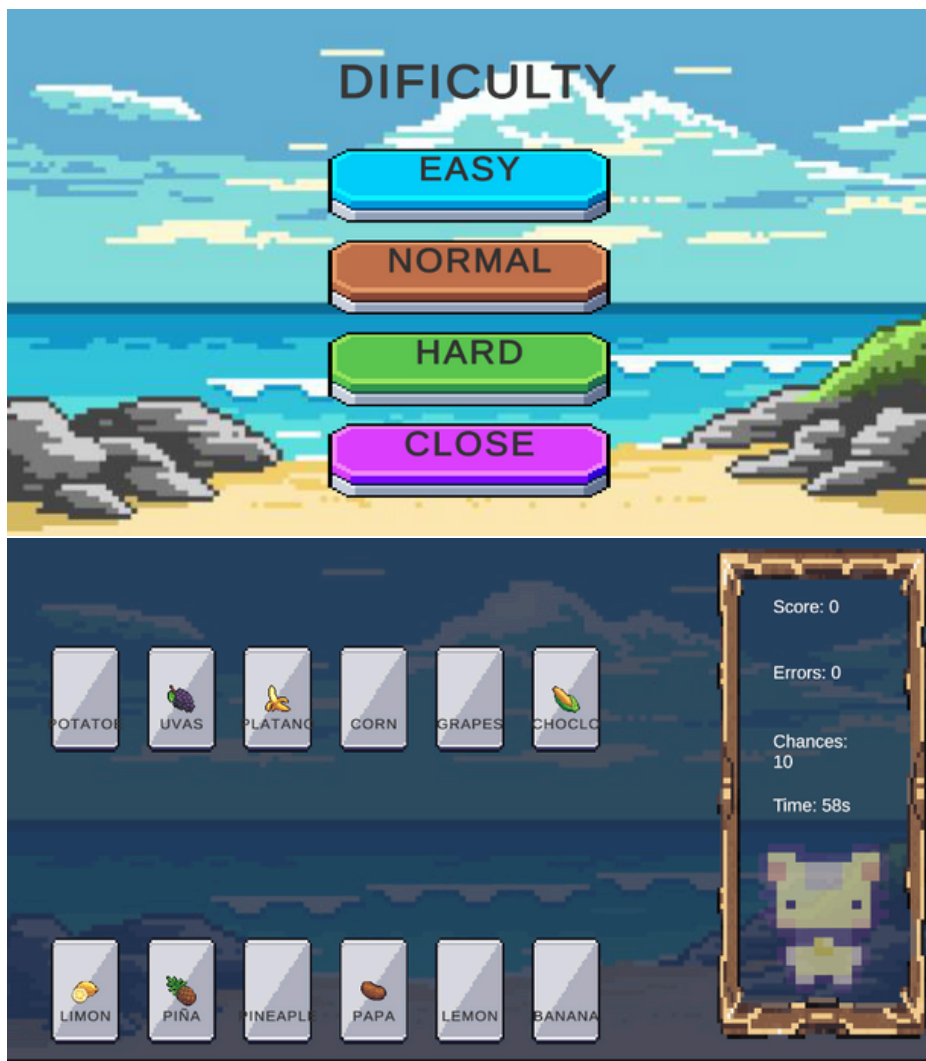
Game Flow

El jugador selecciona un nivel y accede al tablero de cartas. Debe voltear pares de cartas para encontrar coincidencias. Si completa el tablero antes de que se acabe el tiempo → gana; de lo contrario → pierde.

- 1.El jugador inicia y conoce a Bunny, que explica la misión: aprender inglés.
- 2.Selecciona un nivel de dificultad.
- 3.Accede al tablero de cartas: debe voltear pares de cartas para encontrar coincidencias.
- 4.Cada par correcto ayuda a Bunny a completar su Libro de Vocabulario.
- 5.Si completa el tablero antes de que se acabe el tiempo → gana y Bunny aprende nuevas palabras; de lo contrario → pierde y puede volver a intentar.
- 6.Bonus: encontrar pares especiales da recompensas visuales o desbloqueables para Bunny.

Apariencia del juego

El estilo visual es minimalista y pixel art en 2D, con cartas representadas como imágenes con etiquetas de texto. La interfaz es clara con un TopBar que muestra nivel, tiempo y movimientos.



Alcance del proyecto

El prototipo incluye: - 3 niveles de dificultad. - Sistema de cartas bilingu es. - UI adaptable a pantallas 1920x1080.

Número de localizaciones

1(unasolapantalladejuegocon variacio n por nivel).

Nu mero de NPCs

1 (Bunny, gu a y personaje principal).



Número de niveles

3niveles:Fa cil,Normal y Dif c il.

