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**

ESTUDIANTE: BRYAN ALEJANDRO MEDINA VARGAS

**Nombre del videojuego:** Sapo Ninja Energético

**Género:** Plataformas

**Jugadores:** Un jugador

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos:** 2D

**Vista:** Tercera persona

**Plataforma:** PC

**Lenguaje de programación:** C#

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:**

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego: Un jugador
* Resumen de la historia: El sapo ninja debe recolectar ítems de energía renovable para salvar su aldea.
* Modos: Modo historia con 3 niveles
* Elementos del juego: Personaje principal (sapo ninja), enemigos, plataformas, ítems de recompensa (energía solar, eólica, hidráulica)
* Niveles: 3 niveles progresivos de dificultad creciente.
* Controles:

Movimiento: Teclas direccionales

Salto: Barra espaciadora

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:** Plataformas 2D con un personaje en tercera persona. Cada nivel presenta plataformas, enemigos y obstáculos que el jugador debe sortear para llegar a la meta.

**Técnicas de gamificación:** Recompensas por recolectar ítems que otorgan puntos. Ranking por puntajes.

**Flujo del videojuego:**

1. Pantalla de inicio
2. Selección de nivel
3. Juego 3.1 El personaje se mueve por el escenario saltando entre plataformas y evitando enemigos 3.2 Debe recolectar ítems de energía renovable 3.3 Superar obstáculos y llegar a la meta
4. Pantalla de game over si pierde todas las vidas
5. Pantalla de fin del nivel mostrando puntos y ranking si completa el nivel

**Interfaces de usuario**

* Menú principal
* Selección de nivel
* HUD con vidas, puntos y botón de pausa
* Pantalla de pausa
* Pantalla de game over
* Pantalla de fin de nivel

**Storyboard**

1. Menú principal
   * Botones: Jugar, Opciones, Créditos, Salir
2. Selección de nivel
   * Nivel 1
   * Nivel 2
   * Nivel 3
3. Juego
   * Personaje principal se mueve por el escenario saltando entre plataformas
   * Debe evitar enemigos y obstáculos
   * Recolecta ítems de energía renovable
   * Llega a la meta
4. Pantalla de game over
   * Muestra mensaje "Game Over"
   * Opciones para reiniciar o salir
5. Pantalla de fin de nivel
   * Muestra puntos obtenidos
   * Muestra ranking
   * Opciones para siguiente nivel o menú principal

**Bibliografía**

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