

Guía para el formato y contenido del documento de concepto

Introducción

El documento de concepto es una instancia previa a la redacción del GDD y nos permite aclarar el sentido del proyecto, plantar los pilares que darán su forma final, e inclusive nos permitirá pre visualizar el proyecto para conseguir recursos necesarios para la producción (humanos, económicos, etc)

Forma y contenido

1. **Introducción.** En una breve introducción (5 líneas aproximadamente) planteamos con fuerza la idea del juego. Esta introducción debe ser clara y “seductora”, ya que el lector tomará estas líneas como la primera impresión del juego. Si no “seducimos” al lector, el resto del documento posiblemente no sea leído, o no termine de convencer al lector.
2. **Background (trasfondo)** Este punto puede ser opcional y en él desarrollaremos los puntos relacionados a licencias, motores gráficos, historias, personajes. También, es usado para desarrollar la filosofía del juego, y si este tiene un objetivo potente para el proceso (ej, este juego será parte de la campaña de lucha contra el cáncer) Estos puntos que nos llevan a inspirarnos y/o darnos mas fuerzas para lograr un buen producto, son relevantes al momento de vender.
3. **Descripción.** En la descripción comenzaremos a ahondar un poco mas sobre la idea del juego. Para ello, comenzaremos a tratar al lector de manera mas personal en segunda persona. La idea de la segunda persona es activar la imaginación del lector, apuntando a darle una sensación de la experiencia del juego. Ejemplo: Deberás sortear todos los obstáculos hasta llegar a la torre para vencer al guardián y luego rescatar a la princesa.

4. **Características Especiales.** En esta sección describiremos cuales son las características mas relevantes de nuestro juego, aquellas que nos permiten diferenciar nuestro producto de la competencia.
5. **Género.** Descripción del género del juego. Si es un género nuevo, explicarlo y fundamentarlo como tal.
6. **Plataforma.** Si sabemos cual es al plataforma, comentarla y justificar la elección.
7. **Estilo de arte gráfico.** Este un punto opcional, pero si logramos incluir bocetos que aumenten la proximidad al juego, vamos a lograr una empatía mucho mas consolidada con el lector.