

Documento de diseño de videojuegos

# Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA

Universidad Nacional de Colombia



# Introducción a los videojuegos

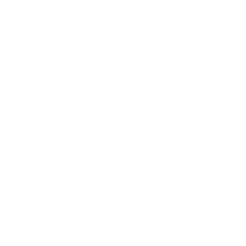
**<Todos a la U>**

**Elaborado por:**

Natalia Castellanos Gómez Líder Técnico Desarrollo Videojuegos

Fecha: 11 de abril del 2023 Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1





Logo Todos a la U

|  |  |
| --- | --- |
| **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](mailto:lkherreraq@unal.edu.co) |
| **Versión del documento:** | 1.0 |

**Documento de diseño de videojuego**

Nombre del videojuego: Rana Ninja

Género: Plataformas

Jugadores: 1 jugador

Especificaciones técnicas del videojuego Tipo de gráficos: Pixelart 2d

Vista: 2D

Plataforma: PC

Lenguaje de programación: Unity

Concepto

Descripción general del videojuego: Esquema de juego:

* Opciones de juego
* Play: Ejecutar juego
* SALIR: Salir del juego
* Selección de nivel: Seleccionar nivel a jugar
* Resumen de la historia
* Una rana ninja que esta en busca de bombillos, los cuales los necesita para salvar su reino de una maldición que lo amenaza.
* Modos: Aventura
* Elementos del juego: Pinchos, Sierras, ventiladores, trofeos, bombillos, plataformas.
* Niveles: 2 Niveles
* Controles: Derecha, izquierda: mover personaje
* Espacio: Saltar

Diseño:

Definición del diseño del videojuego: Imagen de la pantalla de un computador

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Técnicas de gamificación:

\*sistema de progresión según la historia

\*desbloqueo de mapas raros según el nivel alcanzado

Flujo del videojuego:

Interfaces de usuario

Storyboard

Bibliografía

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