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: eco power**

**Género:**

**Jugadores:**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos:3D low poly**

**Vista:tercera persona**

**Plataforma:windows**

**Lenguaje de programación:C#**

**Concepto**

**Descripción general del videojuego: Es un juego donde los jugadores deben recoger ciertos cristales para poder pasar de nivel**

**En este mágico y fascinante mundo de plataformas, los jugadores se sumergirán en diversos entornos naturales que simbolizan la riqueza de la energía renovable.** **Cada nivel representará un hábitat único y valioso, donde los jugadores asumirán**

**el papel de intrépidos “Guardianes de la Naturaleza”, elegidos para proteger y**

**Recolectar los siguientes recursos naturales esenciales:**

**Primer nivel: cristales de sol**

**Segundo nivel: cálices de agua**

**Tercer nivel: llamas de fuego**

**Curato nivel: esferas de viento**

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego iniciar juego eliminar los efectos de audio eliminar los efectos de la música elegir menú salir
* Resumen de la historia en un mundo donde los recursos naturales están escanciando llega un grupo de súper héroes para salvarlos yo renovarlos
* Modos historia simple player
* Elementos del juego kubikos,personajes animados, monstruos o enemigos y texturas como piedras terrenos trampas
* Niveles 4
* Controles el mouse gira la cámara con el click derecho se dispara y con las flechas direccionales se mueve

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:**

**Técnicas de gamificación: la recolección de los diferentes elementos que contiene cada nivel para poder pasar al siguiente**

**Flujo del videojuego:**

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

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