|  |  |
| --- | --- |
| Nombre de la Pantalla | El nombre de la pantalla, si es el Menú Principal o el H.U.D. (Heads-up Display). |
| Descripción de la Pantalla | ¿Para qué sirve esta interface? |
| Estados del Juego | Enlistar todos los estados de juego que invoquen esta pantalla así como también los estados que se puedan invocar en ella. |
| Imagen | Una imagen que muestre en concepto cómo se vería la pantalla. |
| **NIVELES** | |
| Los juegos comúnmente se dividen en niveles o en mapas secuenciales dentro de los cuales se debe cumplir con ciertos objetivos para progresar en el juego. Existen juegos en los cuales los niveles solo cambian a razón de la dificultad y los objetivos siguen siendo los mismos, de igual manera se deben describir esos cambios en esta sección. | |
| Título del Nivel | El nombre del nivel. |
| Encuentro | Describir si es el primer nivel, un tutorial o un bonus, en otras palabras, ¿Cuándo es que el jugador llega a este nivel? |
| Descripción | Una descripción detallada del nivel. |
| Objetivos | ¿Qué debe de hacer el jugador para terminar el nivel? Este campo también debe incluir si el jugador tiene que resolver ciertos acertijos o derrotar a cierto enemigo para progresar. |
| Progreso | Describir que ocurre cuando el jugador termina el nivel. |
| Enemigos | Si el nivel tiene enemigos que el jugador debe enfrentar, éstos se enlistan en este campo, de lo contrario este campo puede ser omitido. |
| Items | Enlistar los objetos que el jugador o los enemigos pueden usar y que aparecen en este nivel, este campo se puede omitir si no existen dichos objetos. |
| Personajes | Los personajes que aparecen en el nivel, de igual manera, este campo puede ser omitido si no existen personajes en el juego. |
| Música y Efectos de Sonido | Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene. |
| Referencias de BGM y SFX | Escribir todas las referencias que apliquen con respecto a la música de fondo y efectos de sonido descritos en la sección de Música y Sonidos. |
| **PROGRESO DEL JUEGO** | |
| Enlistar de manera secuencial o por medio de un diagrama de flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Existen juegos que tienen distintos modos de juego, en ese caso se requieren varias listas y/o diagramas. | |
| **PERSONAJES** | |
| Los personajes principales y secundarios que aparecerán en el juego. Esta sección se puede omitir si el juego no tiene personajes. | |
| Nombre del Personaje | El nombre del personaje. |
| Descripción | Describir detalladamente el físico del personaje, si es humano o extraterrestre, su vestimenta, etc. |
| Imagen | Fotografía o dibujo conceptual del personaje. |
| Concepto | Describir la conducta y comportamiento, al igual que los motivos del personaje. Mencionar también si es el enemigo principal o el protagonista. El concepto también puede relatarse como una historia del personaje, detallando en las relaciones con otros personajes del juego. |
| Encuentro | ¿Cuándo aparece este personaje en el juego? |
| Habilidades | Enlistar las habilidades del personaje. |
| Armas | Enlistar las armas del personaje. |
| Items | Enlistar los objetos del personaje. |
| Personaje No-Jugable | Si el personaje no es controlable por el jugador, describir su propósito para el juego y/o para el jugador. |
| **ENEMIGOS** | |
| Los enemigos obstaculizan el progreso del jugador, pueden ser máquinas, otros personajes, monstruos, etc. | |
| Nombre | El nombre del enemigo. |
| Descripción | Describir detalladamente el físico del enemigo así como también su comportamiento. |
| Encuentro | ¿Cuándo aparece este enemigo en el juego? |
| Imagen | Fotografía o dibujo conceptual del enemigo. |
| Habilidades | Enlistar las habilidades del enemigo. |
| Armas | Enlistar las armas del enemigo. |
| Items | Enlistar los objetos del enemigo. |
| **HABILIDADES** | |
| Los personajes y los enemigos llegan a tener ciertas habilidades fuera de las acciones comunes, en esta sección se describen cada una de ellas. | |
| **ARMAS** | |
| En esta sección se describen las armas que aparecerán en el juego. | |
| **ITEMS** | |
| Todos los objetos especiales que ayudan al jugador a realizar los objetivos y progresar en el juego se mencionan aquí. | |
| **GUIÓN** | |
| En esta sección se incluyen todos los diálogos del juego. Estos pueden ser muy variantes o inexistentes dependiendo de la naturaleza del juego. El guión debe de incluir encabezados, nombres, diálogo, acción y transiciones. | |
| **LOGROS** | |
| Describir los varios logros o hitos que el jugador obtiene mientras progresa en el juego. Estos pueden otorgar medallas, personajes secretos o puntos extra. | |
| **CÓDIGOS SECRETOS** | |
| Describir los códigos secretos que el jugador puede ingresar, lo que hacen y cómo son ingresados. | |
| **MÚSICA Y SONIDOS** | |

|  |  |
| --- | --- |
| La música y/o sonidos que se usarán en el juego, nombre, descripción junto con un número de referencia. Si es música de fondo, la referencia debe de empezar con una ‘M’ seguida de un número en secuencia. Si es un efecto de sonido, empezar con ‘S’. | |
| **IMÁGENES DE CONCEPTO** | |
| Todas las imágenes que muestren algún posible nivel, personaje, objeto, etc., deben ser incluidas en esta sección y deben estar enumeradas y con título. | |
| **MIEMBROS DEL EQUIPO** | |
| Información de las personas que trabajarán en el proyecto, incluye su nombre, el rol o roles que desempeñan y medios por los cuales se les puede contactar. | |
| **DETALLES DE PRODUCCIÓN** | |
| Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto. | |
| Fecha de Inicio | ¿Cuándo empieza la etapa de Producción del proyecto? |
| Fecha de Terminación | ¿Cuándo termina la etapa de Producción del proyecto? |
| Presupuesto | Una estimación aproximada del presupuesto del juego. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tabla 4. Plantillas de los Documentos de Producción** | |
| **CAMPO** | **DESCRIPCIÓN** |
| **DETALLES DEL PROYECTO** | |
| Título | El título del juego especificado en el Documento de Diseño. |
| Estudio/Diseñadores | El nombre del estudio y/o del diseñador o diseñadores del videojuego. |
| Género | El género del juego. |
| Plataforma | El hardware que se requiere para jugarlo. |
| Fecha de Inicio | Fecha en la que se iniciará el proyecto. |
| Fecha de Término | Fecha de término para el proyecto. |
| Planeado | Porcentaje de metas del *Sprint Plan* que ya fueron planeadas pero aún no se encuentran en desarrollo. |
| En Desarrollo | Porcentaje de metas del *Sprint Plan* que ya fueron planeadas y se encuentran en desarrollo. |
| Sin Planear | Porcentaje de metas del *Sprint Plan* que no han sido planeadas. |
| Terminado | Porcentaje de metas del *Sprint Plan* que ya han sido terminadas. |
| **SPRINT PLAN** | |
| SprintID | Identificador numérico del *sprint*. |
| Inicio | Fecha de inicio del *sprint*. |
| Días | Número de días que tomará el *sprint*. |
| Fin | Fecha de término del *sprint*. |
| Meta | Meta a alcanzar en el *sprint*. |
| % | Porcentaje total del *sprint* dentro del proyecto. |
| Project Chart (Botón) | Crea la grafica del proyecto en caso de que ésta no exista. |
| **PROJECT CHART** | |
| Grafica del avance total del proyecto según los *sprints* planeados, terminados, sin planear y en desarrollo. | |
| **FEATURE LOG** | |
| FeatureID | Identificador numérico del *feature*. |
| Nombre | Nombre que recibe el *feature*. |
| Estado | Estado en el que se encuentra el *feature*, puede ser: Planeado, Sin planear, En desarrollo, Terminado, *Feature Creep* o Eliminado. |
| Días | Días que tomará desarrollar el *feature*. |
| SprintID | Número del *sprint* al que pertenece el *feature*. |
| Comentarios | Comentarios sobre el *feature*. |
| Sort Features (Botón) | Organiza los *features* según su estado y el *sprint* al que pertenecen. |
| **SPRINT BACKLOG** | |
| Sprint # Backlog | Título que incluye el número de *sprint* del cual se está creando el *backlog*. |
| Días | Número de días que tomará el *sprint*. |
| Tareas | Número de tareas que contiene el *Sprint Backlog*. |
| Tendencia | Promedio del esfuerzo que se ha realizado desde el inicio del *sprint*. |
| Esfuerzo Restante | Campos que contienen el esfuerzo restante según el número de día en que se encuentre. |
| Tendencia Actual | Campos que contienen el promedio del esfuerzo restante según como se ha trabajado desde el inicio del *sprint* respecto al día en que se encuentre. |
| Progreso Ideal | Campos que contienen el esfuerzo ideal restante según el día en que se encuentre y el número de días con que se cuenta para terminar el *sprint*. |
| Tareas Restantes | Campos que contienen el número de tareas restantes según el día en que se encuentre. |
| Nombre de la Tarea | Nombre que recibe la tarea. |