Documento de diseño del videojuego

Grupo xx

Apellidos, Nombre

Apellidos, Nombre

…

[1. Datos básicos 3](#_Toc89940435)

[2. Diseño general del juego 4](#_Toc89940436)

[3. Diseño conceptual del Software 4](#_Toc89940437)

[A. Lista de pantallas 4](#_Toc89940438)

[B. Workflow 5](#_Toc89940439)

[4. Comentarios e indicaciones 5](#_Toc89940440)

[TODAS las indicaciones que están incluidas entre corchetes se deben eliminar en la versión final que se suba a Aula Virtual (incluida esta)]

# Datos básicos

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del proyecto (Título)** | [Debe ser un nombre que capte la atención del jugador y del lector del documento. A grandes rasgos, debe de incluir el concepto del juego. El titulo debe ser algo memorable.​] |
| **Género** | [En función del gameplay y los objetivos del juego.] |
| **Propuesta de clasificación provisional PEGI** | [Se deben incluir tanto las etiquetas de edad PEGI como los descriptores de contenido PEGI. [Más info.](https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas)] |
| **Tipo de licencia** | [La licencia que se va a utilizar estará basada en Creative Commons. Se deberá escoger el tipo de licencia y tendrá que estar especificada en la pantalla de créditos del juego.] |
| **Plataforma** | [Se debe indicar la plataforma para la que se desarrollar el videojuego.] |
| **Historia** | [La historia debe contextualizar el videojuego.] |
| **Categoría** | [Comparar con uno o varios juegos existentes y enfatizar en las diferencias y características principales de este juego.] |
| **Público** | [¿A quién va dirigido el juego? ¿Quién lo jugará? Describir el tipo de jugador​.] |

# Diseño general del juego

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivos generales del juego** | [Cada objetivo debe ser explicado en un máximo de 2 renglones. ¿Qué se tiene que conseguir para pasarse el juego?] |
| **Objetivos específicos del juego** | [Cada objetivo debe ser explicado en un máximo de 2 renglones. Son los objetivos que nos permiten cumplir los objetivos generales.] |
| **Economía del juego** | [Explicar los mecanismos que componen la economía del juego, es decir, cómo se gestionan los recursos del juego. Por ejemplo “para conseguir una vida necesito 100 monedas” o “que te maten te quita una vida”.] |
| **Personajes y objetos** | [Personajes jugables, no jugables y objetos que juegan un rol importante para el desarrollo de la economía del juego.] |
| **Estilo gráfico** | [Definir el estilo gráfico del juego es encontrar inspiración en otros juegos u obras gráficas en los que basarnos para crear el videojuego.] |
| **Ambientes** | [¿Cómo vamos a sumergir al jugador en nuestra historia? ¿Será una gran ciudad, un desierto? Se deberá escoger el ambiente correspondiente para cada nivel.] |
| **Apartado sonoro** | [Descripción del estilo de los sonidos y música.] |

# Diseño conceptual del Software

## Lista de pantallas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pantalla** | **Descripción** | **Conecta con** |
| **Inicio** | [50 palabras máx..] |  |
| **Introducción** | [50 palabras máx..] |  |
| **Menú** | [50 palabras máx..] |  |
| **Nivel 1** | [50 palabras máx..] |  |
| **Nivel 2** | [50 palabras máx..] |  |
| **…** | [50 palabras máx..] |  |
| **Créditos** | [50 palabras máx..] |  |

## Workflow

[Boceto que muestra la relación que existe entre las diferentes pantallas y qué conexión existe entre ellas.]

# Comentarios e indicaciones

[Conclusiones, comentarios, aclaraciones o indicaciones que el grupo quiera realizar sobre la propuesta o sobre la demo]