

FAUNÁSTICA

Propuesta de videojuego móvil acerca de fauna chilena para niños a partir de 7 años



Game Design Document

Muriel Castilla

Enero 2024

Genero del juego:

Aventura / Realidad aumentada

Historia

“Entre los años 2050 y 2100, se genera una extinción masiva de los animales debido a los exhaustivos cambios provocados por las crisis climáticas causadas por el calentamiento global. La raza humana con ayuda de la tecnología es capaz de sobrevivir a dichos cambios, pero lamentando no haber hecho nada en el pasado por evitar esa catástrofe.

Es el año 2101 y científicos, en su desaliento por volver a revivir a los animales, crean un portal, capaz de traer la información del ADN de los animales pasados y tratar de volver a traerlos a vida. Designan a un niño llamado Kellun, hijo de uno de los científicos, que tendrá la misión de comunicarse con las generaciones jóvenes y que serán las encargadas de ayudar, además de advertir sobre los riesgos para poder evitar este futuro tan trágico.

Kellun se logra comunicar a través del portal, este es capaz de enviar la señal a través de los dispositivos móviles. Cuando logra comunicarse con un niño, le explica cuál es la misión por la cual está ahí y a su vez, le pide ayuda a este niño para poder recolectar la información de los animales que lo rodea. El niño solo tiene que buscar a los animales y escanearlos para poder enviar la información al futuro”.



Objetivos:

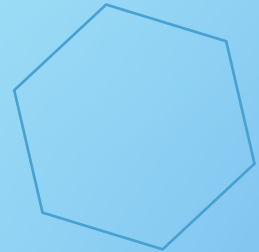
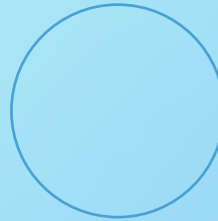
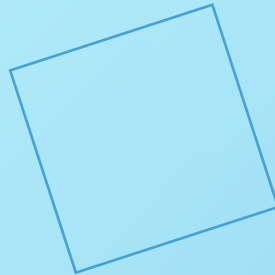
- Recorrer la ciudad en búsqueda de los animales e ir recolectando la mayor cantidad de información sobre ellos para completar el registro.
- Los niños y jóvenes aprendan acerca de la fauna que los rodea, con ello reconozcan por cuenta propia qué animales hay a su alrededor y el valor que los tienen a partir del estado de conservación en el que se encuentren.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Formas técnicas:

Las formas técnicas que se realizara el juego es una vista de 2D, mezclado con imágenes en la vida real, dado que ese aplica la Realidad aumentada donde se puede ver los animales como si estuvieran en la vida real.

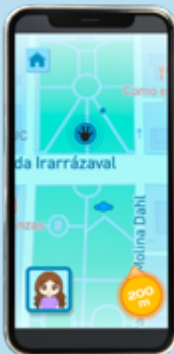


Vista:

Se verá en primera persona y en tercera persona.



Primera persona



Tercera persona

Plataformas:

Las plataformas en las que se podrá conseguir será por medio de iOS y Android.



Dispositivo:

La aplicación está hecha para ser jugada en dispositivos móviles, principalmente celulares, pero no descartando tablets.



GAMEPLAY

Existe una lista de animales, los cuales tiene que ir completando la información conforme vaya avanzando, es decir, el niño debe salir a buscar los animales alrededor de su sector para ir rellenando la información de estos. Los cuales parecen en un mapa. Cuando el niño lo encuentre tiene que tocarlo para saber qué animal es y extraer la información.

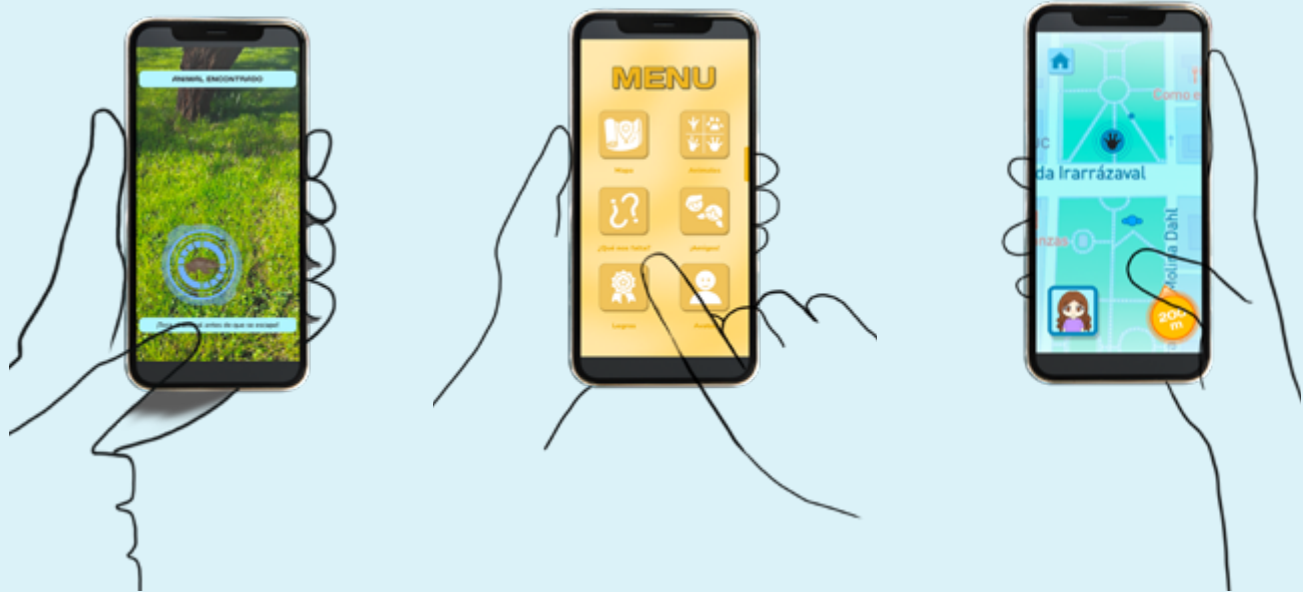
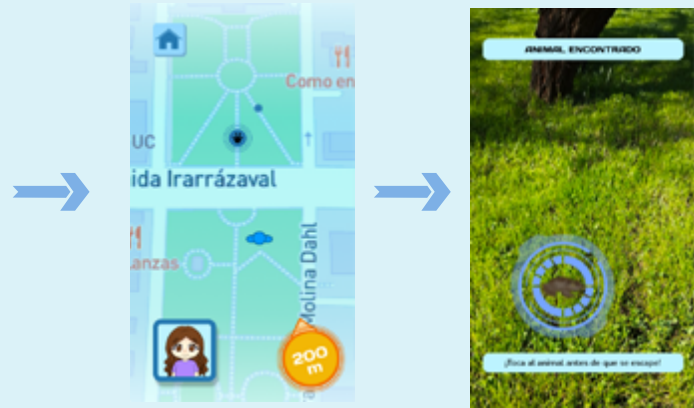
El animal aparecerá borroso y moviéndose por todos lados, por lo que el niño debe tocarlo antes de que escape. Una vez tocado debe de dejar el dispositivo quieto para que se identifique que animal es. Este se volverá nítido y una voz dirá cuál es el animal encontrado.

Cada animal dejará información al respecto de él, estos datos saldrán totalmente al azar, en consecuencia no se aprende siempre la misma información, va cambiando con respecto a lo que ya se tiene y a lo que falta.



Abriendo el juego:

Al abrir el juego (después de todos los procesos previos correspondientes) se enviará directamente al mapa principal donde se comenzará la aventura.

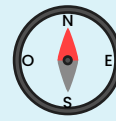


El juego debe de ser jugado con las manos mientras recorre por las ciudades, en su dispositivo como se puede apreciar en las vistas anterior

Controles

Los controles no existen como tal, dado que como es usado la geolocalización de los dispositivos para que el jugador avance por el mapa, entonces cuando el jugador se mueva el personaje en el juego se moverá.

Persona caminando



Se puede observar que camina en dirección norte con lo que se va moviendo en la pantalla del celular

Se puede observar que camina en dirección sur con lo que se va moviendo en la pantalla del celular



Persona caminando



MECÁNICAS:

Reglas

- El jugador deberá tener acceso a internet y acceso de GPS en su celular, el cual guiará la aventura, ya que debe tener geolocalización.
- El jugador puede tener su propio dispositivo móvil u ocupar el de sus tutores.
- Necesita tener su propia cuenta para almacenar los registros a menos que sea menor de edad, lo cual la cuenta deberá ser creada por sus padres/tutores.
- El jugador deberá recorrer calles, pasajes, plazas, etc., de su ciudad y recorrerla para ir buscando animales que comenzarán a aparecer a su alrededor. Con el dispositivo móvil deberá apuntar al animal, lo cual dependiendo de la rareza incrementa la dificultad en reconocer, de forma que el animal se moverá más.
- El jugador deberá recorrer calles, pasajes, plazas, etc., de su ciudad y recorrerla para ir buscando animales que comenzarán a aparecer a su alrededor. Con el dispositivo móvil deberá apuntar al animal, lo cual dependiendo de la rareza incrementa la dificultad en reconocer, de forma que el animal se moverá más.
- Siempre se tendrá acceso a esa ficha ya la información de esta, ya que estará disponible en el menú



Común

FP, fuera de peligro
LC, preocupación menor



Poco común

VU, vulnerables



Raro

R, rara
NT, Casi amenazados



Glorioso

EN, en peligro
CT, En peligro Crítico



Mítico

EX, extintos
E, Extintos en estado silvestre

Resultado o recompensa:

- Completar la ficha del animal cada vez que este es encontrado.
- Por otro lado, existiría un sistema de logros, en el cual le dará una medalla o pequeña insignia para que sepa que ha completado un objetivo oculto.
- Sistema de recompensas en la vida real, con conexiones con museos, zoológicos o puntos de interés dentro de las comunas.

Habilidades requeridas:

- **Contiene habilidades físicas y cognitivas:**
- Físicas: habilidades físicas es la posibilidad de moverse, no necesariamente ampliamente, la capacidad mínima de movimiento para recorrer lugares.
- Cognitivas: capacidades de escuchar, analizar sonidos, pensar, leer y aprender

Patrones de interacción:

- Constantemente tienen que ir buscando animal por animal de un lado a otro.
- Ir reuniendo información hasta completar la ficha.

Actividad física necesaria para jugar:

- Es necesario que el niño que esté manejando la aplicación salga fuera de su casa, en compañía de un adulto, y recorra su vecindario haciendo un esfuerzo físico limitado a lo que quiera recorrer y donde quiera llegar.

Control parental:

- Contará con un control parental el cual será activado cada cierto tiempo para que haya un límite de tiempo en uso de la aplicación, este tiempo límite será definido por los padres o por el tutor a cargo del infante.

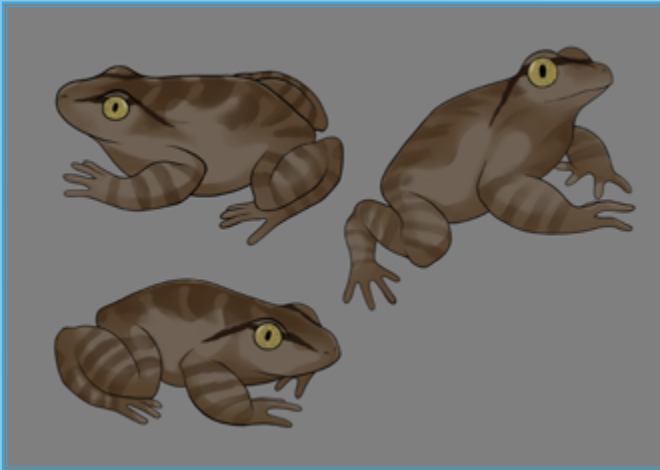


Dinámicas:

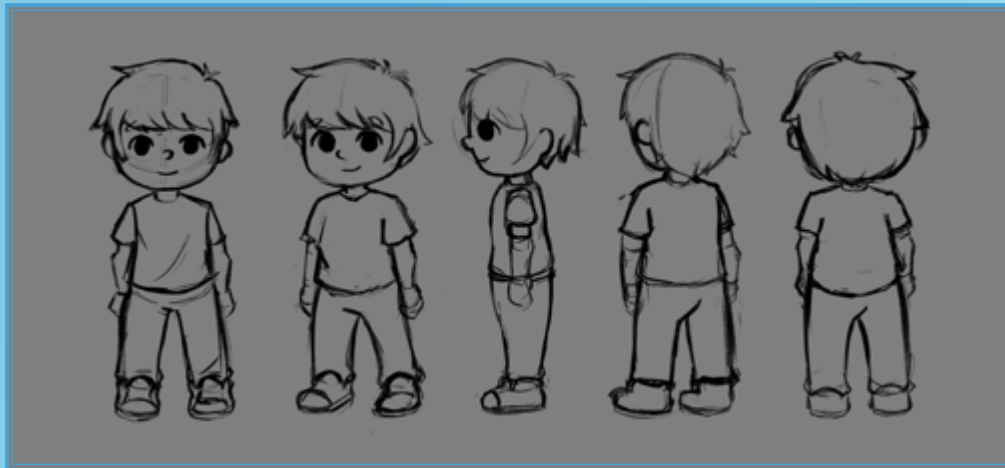
Las dinámicas van por parte de las decisiones que tome el jugador a la hora de jugar. Estas pueden ser, qué logró completar, que animal capturar primero, ya que la idea es que se vaya capturando animales, por donde recorrer para encontrar animales, en qué gastar sus objetivos para ir al museo o al zoológico.

ESTÉTICA:

Visual: La estética visual de los animales recae en un estilo semi-realista con mezcla caricatura, dado que deben verse como son en la vida real, pero amigables para los niños.



La estética del niño y los "avatares" es un estilo "chibi", inspirado en el estilo de Japón, que se utiliza para caracterizar a los personajes de una manera tierna e inocente.



Con respecto al Ui del videojuego, la estética a usar son un estilo simplificado. Los botones deben ser simples, redondeados en las esquinas con una sombra dura.

ABRIR EL PORTAL



Iconos a ser utilizados



Recursos utilizados



Colores principales

#f2b705



#f27405



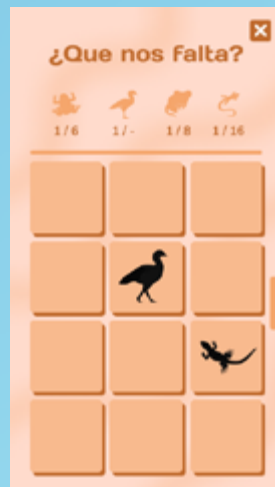
#abd904



#4bd4f2



Aplicaciones de los colores



Fondos de colores simples con tonalidades sutiles de los colores principales. Para los detalles a destacar, se usaron los colores duros.

Sonidos: Los sonidos serán creados y recopilados basándose en los conceptos de naturaleza y ciencia ficción



Escanear para poder escuchar la base de los sonidos (sin editar)

Sonidos utilizados en la prueba de sonido recolectados en repositorios, dan una idea de lo que se piensa que se puede utilizar dentro de la aplicación.

Diagrama de flujo del juego

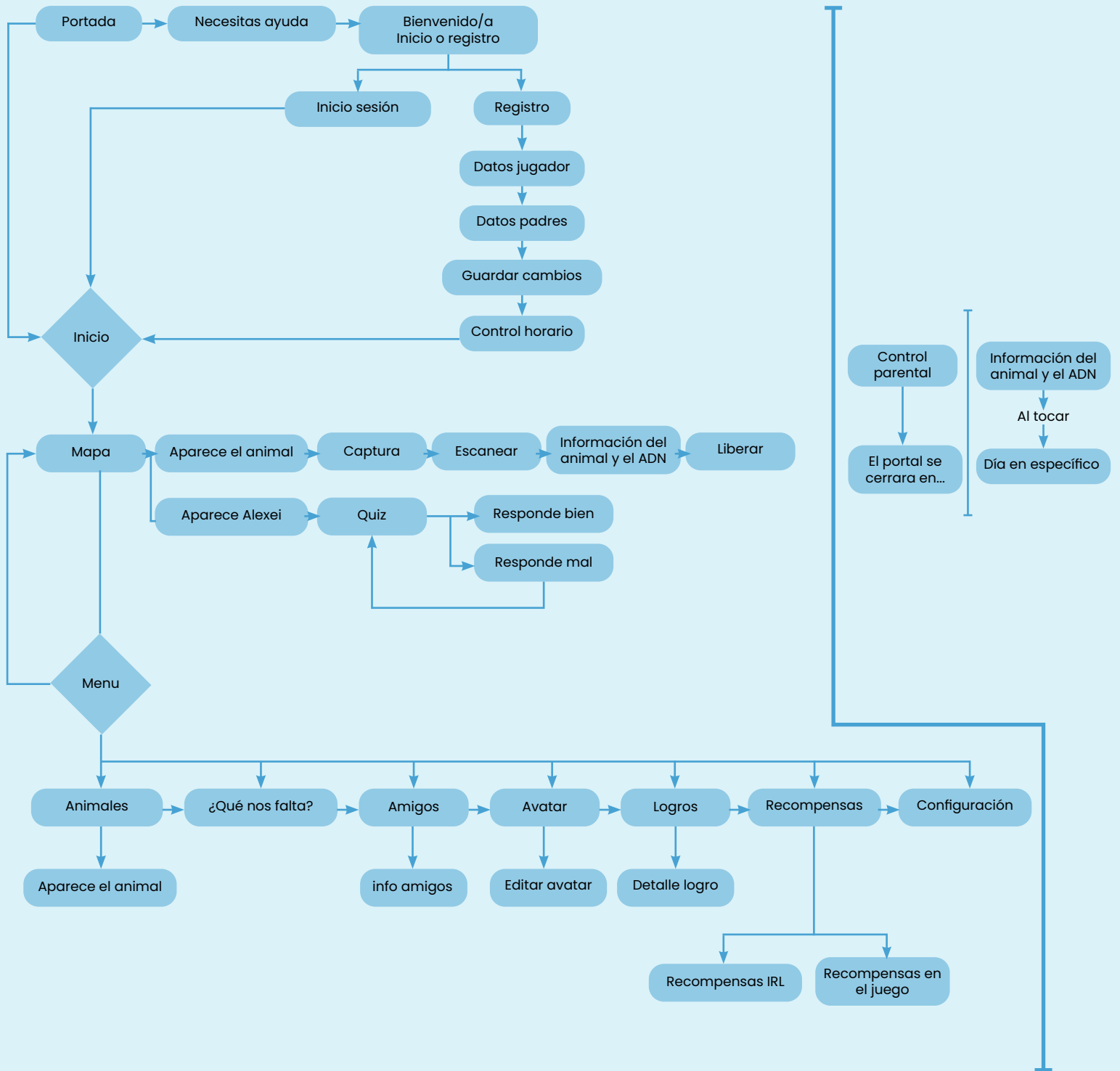
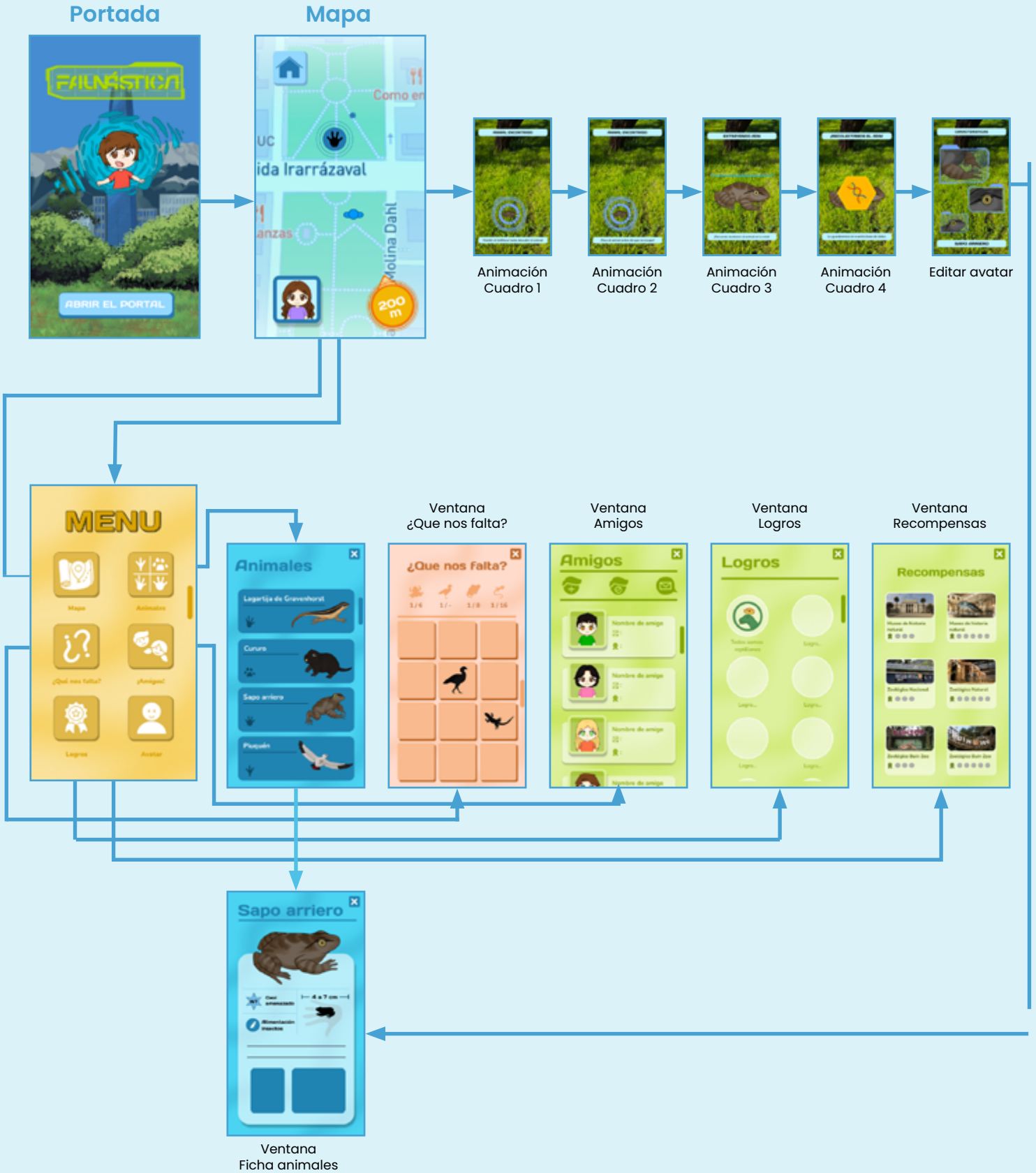


Diagrama de flujo del juego principal



USUARIO

Esta dirigida a todo publico pero específicamente a niños a partir de 7 años.

Definición del usuario:

Para todo público, enfocado en niños, a partir de 7 años, por lo que el usuario se definirá con las características de niños desde esa edad.

A la edad de 7 años ya tienen un acceso y manejo respectivo a los dispositivos móviles, algunos ya poseen su propio dispositivo móvil para poder entretenerse o buscar vídeos en YouTube.

Buscan: Entretenimiento, diversión, objetivos, cosas que no sean repetitivas, descubrir cosas nuevas (curiosidad de niños).

No les gusta: Saber que aprenden, obligación escolar.

Pasatiempos: Jugar, pasar tiempo con amigos

Responsabilidad: Tareas, Jornada escolar



Limitaciones del usuario :

Al ser menores de edad tienen como limitación la lectura, por lo que el tamaño de la letra no puede disminuirse a menos de 14 pts.

Otro límite de la lectura es que no siempre leen todo lo que ven, por lo que algunas instrucciones deben de estar en audio.

Se considera que los niños no siempre tienen acceso total a sus dispositivos. Por ello existe un control en la aplicación, por lo que no pueden estar jugando todo el tiempo

INTERFAZ DE USUARIO (UI)

Se puede revisar la interfaz realizada en Figma para visualizar de mejor manera el diseño de esta. Con ello la idea es seguir con ese modelo todas las ventanas para que no falte ninguna de ellas y queden de correcta manera en el proyecto.



Escanear para poder revisar
el prototipo

RECURSOS DEL GDD

Sonidos: www.Pixabay.com

Mock up: www.freepik.com

Logos appstores:

[es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:App_Store_\(iOS\).svg](http://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:App_Store_(iOS).svg)

www.stickpng.com/es/img/dibujos-animados/wacky-races/logotipo-y-simbolo-de-la-app-store