



CARRERA: Curso Técnico Terciario **Diseño en Videojuegos**

Game Design I

Módulo: I

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 5

Créditos educativos: 8

Dirección Técnica de Gestión Académica

Programa de Educación Terciaria

Departamento de Desarrollo y Diseño Curricular

I) Propósitos de la unidad curricular

Propósito general

Introducir los fundamentos del diseño de juegos para que el estudiante pueda construir y analizar mecánicas simples orientadas a la creación de experiencias jugables coherentes. La UC desarrolla las bases del pensamiento sistémico aplicado a juegos, mediante la producción de prototipos análogos y digitales simples orientados a la validación temprana de la experiencia de juego. Se articula con *Narrativas Jugables*, *Pensamiento de Diseño* y el *Taller Transversal de Juego I*, constituyendo el eje mecánico del proyecto del semestre.

Propósitos específicos

- Aportar a la ruta formativa capacidades para diseñar mecánicas, reglas y sistemas básicos que estructuren la experiencia del jugador.
- Introducir métodos para representar, probar y ajustar mecánicas mediante prototipos tempranos.
- Preparar para unidades posteriores de prototipado y diseño avanzado mediante la comprensión de bucles, interacciones y estructura sistémica del juego.
- Articular con *Narrativas Jugables* para asegurar coherencia entre mecánica, narrativa interactiva y alcance del proyecto.

II) Logros de aprendizaje

Diseña mecánicas de juego simples para construir experiencias coherentes en prototipos tempranos.

Modela reglas y sistemas básicos para determinar el funcionamiento interno del juego.

Prototipa mecánicas análogas y digitales simples para evaluar su viabilidad y comportamiento.

Realiza ciclos rápidos de testing para identificar problemas de usabilidad y proyectar ajustes de diseño.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Mecánicas, reglas y sistemas	Tipos de mecánicas. (acción, gestión, estrategia, azar, etc.) Interacciones básicas. Condiciones de victoria/derrota. Bucles de juego.	Ajustes mecánicos basados en pruebas tempranas. Relación entre dinámica del jugador y estructura del sistema.
Prototipado temprano	Prototipos análogos. Prototipos digitales simples (2D). Herramientas de representación básica.	Selección del tipo de prototipo según el objetivo de prueba. Pulido de mecánicas derivado de la observación y evidencia de prueba.
Testing y análisis	Pruebas entre pares. Observación. Registro de fallos y oportunidades.	Interpretación de evidencia para fundamentar decisiones de diseño. Integración con el trabajo del Taller Transversal I.
Coherencia mecánica–narrativa	Mecánica como soporte de la experiencia. Conexión con intención narrativa.	Ajustes de mecánicas basados en elementos narrativos definidos en Narrativas Jugables.

IV) Orientaciones pedagógicas

- Enfoque basado en el aprendizaje activo mediante experimentación mecánica y producción de prototipos simples orientados a validación.
- Alineación constante con *Pensamiento de Diseño* para fundamentar decisiones y registrar procesos.
- Integración con *Narrativas Jugables* para garantizar coherencia entre sentido, mecánica y experiencia de jugador.
- Articulación con el *Taller Transversal de Juego I* como espacio de prueba y observación del comportamiento del jugador.
- Uso de ejercicios iterativos que permitan comprender causa–efecto en sistemas lúdicos.

Orientaciones metodológicas específicas

- Descomponer la experiencia deseada en elementos mecánicos concretos (acciones, reglas, recursos, objetivos).
- Construir prototipos análogos antes de pasar a prototipos digitales simples, priorizando aprender sobre el comportamiento mecánico.
- Formular objetivos claros de prueba para cada prototipo: qué se quiere verificar y por qué.
- Registrar resultados mediante herramientas simples de observación y análisis.
- Iterar de forma breve y frecuente: modificar, probar, comparar.
- Analizar la relación entre la mecánica y los elementos narrativos definidos en *Narrativas Jugables* para mantener coherencia conceptual.
- Evitar desarrollos complejos o estéticos avanzados: el foco es exclusivamente mecánico.
- Socializar prototipos entre pares para obtener retroalimentación rápida y diversa.

Orientaciones para la evaluación

Modalidad: evaluación continua basada en proyectos mecánicos breves y un prototipo integrador.

Evidencias esperadas

- Prototipos análogos funcionales.
- Prototipos digitales simples (2D).
- Registros de testing y análisis.
- Documento breve que explique la mecánica, su intención y los ajustes realizados en función de las pruebas.
- Los lectores de este archivo pueden ver los comentarios y las sugerencias

Criterios de evaluación

- Coherencia interna de las mecánicas diseñadas.
- Adecuación del prototipo a la intención de prueba.
- Capacidad para analizar evidencia y fundamentar ajustes de diseño.
- Articulación con narrativa e intención del proyecto del semestre.
- Claridad en la comunicación de funcionamiento y resultados.

VI) Bibliografía

Fullerton, T. (2024). Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games (5ª ed.). Routledge.

Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Morgan Kaufmann. (hay versión en español)

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press.

Adicionales

Cook, D. (2008). Game design theory: A new philosophy for understanding games.

Juul, J. (2005). Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. MIT Press.

Figma. (s. f.). Curso de Figma desde cero: Clase 1 - Bases fundamentales (2025, con UI3). <https://www.figma.com/community/file/1482399010726516577>

Construct. (s. f.). Documentación oficial de Construct.

<https://www.construct.net/en/make-games/manuals/construct-3>

Godot Engine. (s. f.). Documentación 2D de Godot. <https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/2d/>