



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

Metodología de
diseño

Módulo: I

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

Brindar fundamentos de pensamiento de diseño para que el estudiante pueda comprender, organizar y comunicar el proceso de creación de un videojuego en etapas tempranas. La unidad curricular introduce principios del design thinking aplicados al diseño de videojuegos, abordando sus fases iniciales (comprender, definir, idear) y estableciendo las bases metodológicas que se profundizarán en el Módulo II a través de la unidad curricular UX y UI, donde se desarrollarán las fases avanzadas de prototipado y validación.

Propósitos específicos

- Introducir enfoques de diseño centrados en el jugador para orientar decisiones iniciales del proyecto.
- Aportar métodos simples para definir problemas de diseño, generar alternativas y justificar elecciones.
- Desarrollar capacidades para registrar procesos, analizar observaciones y sostener ciclos iterativos en diálogo con otras UCs del módulo (*Game Design I*, *Narrativas Jugables* y *Taller Transversal I*).
- Preparar para las etapas de prototipado y validación que se trabajarán en la UC *UX y UI* del Módulo II.

II) Logros de aprendizaje

Define problemas de diseño iniciales **para** orientar la construcción del concepto de juego desde una perspectiva centrada en el jugador.

Genera alternativas de solución **para** seleccionar enfoques mecánicos y narrativos coherentes con el desarrollo del proyecto del módulo.

Analiza decisiones y observaciones registradas **para** sostener ciclos iterativos integrados al trabajo de *Game Design I* y el *Taller Transversal I*.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

| Saberes Estructurantes | Saberes Asociados | Saberes de profundización |
|--|---|--|
| Fundamentos del pensamiento de diseño | Diseño centrado en el jugador. Problemas de diseño. Intención del proyecto. Fases tempranas del design thinking (comprender, definir, idear). | Elaboración de problemas de diseño y oportunidades en etapas iniciales del desarrollo del juego. Continuidad metodológica del design thinking hacia la UC UX/UI (Módulo II). |
| Generación y selección de alternativas | Ideación básica. Exploración de soluciones. Comparación y selección. | Justificación de decisiones según coherencia con mecánica, narrativa y experiencia buscada en el proyecto. |
| Procesos y registro del diseño | Bitácoras. Mapas simples del proceso. Síntesis y comunicación. | Análisis de observaciones provenientes del trabajo en Game Design I y Taller Transversal I para informar decisiones e iteraciones. |

IV) Orientaciones pedagógicas

- Centrarse en el **proceso** de diseño como herramienta para organizar pensamientos, decisiones y objetivos.
- Integrar el marco del **design thinking** en sus fases tempranas (comprender, definir, idear) adaptadas al nivel del Módulo I.
- Utilizar herramientas de registro (bitácoras, mapas, listas, esquemas) para documentar decisiones y evolución del proyecto.
- Trabajar en articulación directa con *Game Design I* y *Narrativas Jugables*, favoreciendo coherencia conceptual y claridad en el propósito del juego.
- Alinear con el *Taller Transversal I* para observar el impacto de las decisiones de diseño en la experiencia del jugador.
- Dejar explícito que las fases avanzadas del design thinking (prototipado, testeo formal, validación estructurada) se desarrollan en la unidad curricular **UX y UI** del Módulo II.

Orientaciones metodológicas específicas

- Formular problemas de diseño basados en la intención del juego y en necesidades básicas del jugador identificadas conceptualmente.
- Aplicar fases tempranas del design thinking (comprender, definir, idear) para organizar el proceso de diseño del proyecto.
- Diseñar ejercicios de ideación breve para generar alternativas que afecten mecánicas, narrativa o estructura del juego.
- Utilizar herramientas visuales simples (mapas de decisiones, flujos conceptuales, listas jerarquizadas) para organizar y comunicar el razonamiento de diseño.
- Registrar el proceso de manera sistemática mediante bitácoras o portafolios que integren decisiones, revisiones y fundamentos.
- Analizar observaciones obtenidas del trabajo en *Game Design I* y *Taller Transversal I*, sin realizar prototipado dentro de esta unidad curricular.
- Valorar consecuencias narrativas, mecánicas y experienciales de cada decisión de diseño antes de avanzar a etapas posteriores.
- Articular el trabajo metodológico con materiales de comunicación del proyecto

(high concept, intención narrativa, elementos estéticos).

Orientaciones para la evaluación

Modalidad: evaluación continua basada en entregas parciales y un documento integrador del proceso metodológico.

Evidencias esperadas

- Definición clara del problema de diseño del proyecto.
- Registro de alternativas exploradas y criterios de selección.
- Bitácora o portafolio con registros organizados del proceso y análisis de observaciones.
- Síntesis final del proceso metodológico aplicado al juego del semestre.

Criterios de evaluación

- Claridad y pertinencia en la formulación del problema de diseño.
- Variedad y coherencia de alternativas generadas.
- Capacidad para justificar decisiones de diseño.
- Integración de observaciones provenientes de otras UCs del módulo.
- Calidad y organización del registro del proceso.

VI) Bibliografía

- Brown, T. Change by Design: Libro de Tim Brown (2009), enfocado en principios de design thinking como empatía, ideación e iteración.
- Buxton, B. Sketching User Experiences: Obra de Bill Buxton (2007), sobre exploración temprana mediante sketching para interfaces ricas.
- Fullerton, T. Game Design Workshop: Libro auténtico de Tracy Fullerton (ediciones múltiples), centrado en procesos iterativos y análisis de decisiones.
- Schell, J. The Art of Game Design: Texto de Jesse Schell (2008), que aplica "lentes" para identificar problemas y oportunidades en diseño.

Referencias Adicionales

- Blythe, M. et al. se asocia con investigaciones en game design practice-based, como métodos críticos y reflexivos. Las documentaciones de Miro, FigJam y Whimsical son recursos oficiales para planificación visual colaborativa, con plantillas para mapas mentales, wireframes y flujos.