



CARRERA: Curso Técnico Terciario

Diseño en Videojuegos

Desarrollo y
producción de
Videojuegos

Módulo: II

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

La Unidad Curricular Desarrollo y Producción de Videojuegos tiene como propósito introducir al o la estudiante en la producción como rol profesional de coordinación dentro del desarrollo de videojuegos, comprendiendo cómo se articulan diseño, programación, arte y experiencia de usuario en un marco de trabajo organizado y orientado a resultados. En el Módulo II, la unidad consolida la comprensión del videojuego como producto cultural y técnico que requiere planificación, definición de alcance y toma de decisiones eficientes para avanzar desde el prototipo hacia un desarrollo funcional viable.

A través del trabajo por proyectos, se promueve que el o la estudiante incorpore herramientas básicas de planificación, organización del trabajo, priorización y gestión de iteraciones, fortaleciendo un perfil técnico con énfasis en diseño pero con capacidad para asumir responsabilidades de coordinación en equipos pequeños o roles combinados, considerando tiempos, recursos y contexto productivo.

II) Logros de aprendizaje

1. Proyecta un videojuego funcional dentro de un alcance definido, organizando su producción para avanzar desde el prototipo hacia una versión coherente y viable en términos técnicos y productivos.
2. Planifica y coordina el proceso de producción de un videojuego mediante metodologías de trabajo por proyectos, definiendo etapas, prioridades, roles y flujos de trabajo acordes a equipos pequeños o contextos de desarrollo combinado.
3. Analiza, prioriza y ajusta decisiones de diseño y producción a partir de iteraciones, testeo y retroalimentación, optimizando recursos y mejorando la experiencia de juego en función de criterios de viabilidad y coherencia sistémica.
4. Comunica y registra el estado de avance del proyecto utilizando herramientas y formatos de seguimiento propios del desarrollo de videojuegos, facilitando la toma de decisiones, la coordinación del equipo y la continuidad del proceso productivo.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Integración de sistemas de juego como unidad funcional dentro de un proceso de producción organizado. Relación entre diseño, implementación y alcance definido. Comprensión del videojuego como producto cultural que requiere coherencia sistémica y viabilidad técnica.	Estrategia de implementación de mecánicas en motores de desarrollo. Ajuste de prototipos en función de restricciones reales. Integración básica de elementos visuales y sonoros. Uso del prototipo como herramienta operativa dentro del flujo productivo.	Gestión del alcance (scope) aplicado a sistemas de juego. Toma de decisiones de simplificación o recorte sin afectar la experiencia central. Balance entre ambición creativa y factibilidad técnica
Producción de videojuegos como proceso planificado y coordinado. Definición de alcance en relación con objetivos y recursos disponibles. Coordinación de roles en equipos pequeños o contextos de trabajo combinado. Relación entre creatividad, organización y eficiencia productiva..	Aplicación de metodologías en proyectos de videojuegos. Definición de tareas, hitos y prioridades. Uso de herramientas de planificación y seguimiento. Ajuste del plan frente a limitaciones reales. Coordinación del trabajo individual y colectivo.	Priorización estratégica de tareas. Gestión básica de tiempos y recursos. Toma de decisiones bajo restricciones productivas.

Iteración como eje organizador del desarrollo. Evaluación de decisiones de diseño en función de recursos y valor general. Relación entre esfuerzo productivo y resultados significativos. Resolución de problemas en contextos de producción.	Playtesting aplicado a proyectos en desarrollo. Análisis de feedback cualitativo. Identificación de cuellos de botella productivos. Priorización de ajustes y descartes.	Trade-offs entre calidad, tiempo y alcance. Balance básico de sistemas bajo restricciones. Reformulación del proyecto ante desvíos productivos.
Comunicación operativa del estado de producción. Registro del proceso como herramienta de coordinación. Presentación del videojuego como proyecto en desarrollo. Preparación del proyecto para continuidad en módulos posteriores.	Bitácoras de avance y seguimiento de tareas. Presentaciones de builds funcionales. Uso de herramientas colaborativas digitales. Comunicación oral y visual en contextos profesionales.	Sistematización del proceso para evaluación externa. Construcción de reportes de avance claros y sintéticos. Organización del material para futuras etapas de negocio y publicación. Los lectores de este archivo pueden ver los comentarios y las sugerencias

IV) Orientaciones pedagógicas

La unidad se desarrollará bajo una lógica de aprendizaje basado en proyectos, entendiendo el videojuego como producto cultural que requiere organización, toma de decisiones y coordinación en contextos reales de producción. Se promoverá una práctica situada que integre diseño y producción, priorizando la gestión del alcance, la planificación y la eficiencia en el uso de recursos.

Se fomentará la comprensión de la producción como rol profesional articulador, promoviendo la toma de decisiones fundamentadas frente a restricciones técnicas, temporales y organizativas. El trabajo en equipos pequeños o en roles combinados permitirá simular dinámicas propias del sector, favoreciendo la responsabilidad compartida y la comunicación efectiva

Orientaciones metodológicas específicas

Desarrollo de un proyecto de videojuego con alcance definido desde el inicio del módulo.

Trabajo iterativo con entregas parciales.

Uso de herramientas de planificación y seguimiento (tableros, cronogramas, backlog).

Instancias periódicas de revisión y ajuste del alcance.

Registro sistemático del proceso productivo.

Simulación de dinámicas reales de coordinación y toma de decisiones bajo restricciones.

Orientaciones para la evaluación

Coherencia entre alcance definido y desarrollo logrado.

Capacidad de planificación y coordinación del trabajo.

Gestión de iteraciones y toma de decisiones fundamentadas.

Eficiencia en el uso del tiempo y los recursos.

Calidad funcional del videojuego desarrollado.

Claridad en la comunicación del estado de producción.

VI) Bibliografía

Casey O'Donnell (2014). Developer's Dilemma: The Secret World of Videogame Creators. MIT Press.

Aphra Kerr (2017). Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era. Routledge.

Richard Lemarchand (2021). A Playful Production Process: For Game Designers (and Everyone). MIT Press.

Versión Preliminar