



CARRERA: Tecnicatura - Diseño en Videojuegos

Game Design
Document

Módulo: IV

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 4

Créditos educativos: 6

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular **Game Design Document (GDD)** tiene como propósito acompañar al estudiante en un proceso de **síntesis, formalización y comunicación integral de un proyecto de videojuego**, mediante la elaboración de un documento estructurado y coherente. A partir de la integración de los aprendizajes desarrollados a lo largo de la tecnicatura, en particular los vinculados al diseño de juegos, la producción y desarrollo de videojuegos, los modelos de negocio y los talleres de juego, la UC propone consolidar la capacidad de **articular en un proyecto integral la propuesta lúdica, la experiencia del jugador, los aspectos técnicos y productivos, el modelo de negocio y las estrategias de circulación del videojuego**.

Asimismo, la unidad busca fortalecer la capacidad del estudiante para **justificar decisiones de diseño y producción desde una mirada situada**, considerando criterios de jugabilidad, experiencia de usuario, viabilidad, público, mercado y contexto de circulación, así como para comunicar y sostener dichas decisiones ante distintos interlocutores. En este sentido, el GDD se trabaja como una herramienta de planificación, comunicación y toma de decisiones, susceptible de revisión y ajuste a partir del testeo, la retroalimentación y las condiciones concretas del proyecto. La UC se articula directamente con el **Proyecto Final del módulo**, preparando al estudiante para presentar y sostener un proyecto de videojuego **coherente, viable y proyectable en contextos académicos, productivos y profesionales**, con especial atención a su inserción en el campo de las industrias culturales..

II) Logros de aprendizaje

Integra los saberes desarrollados a lo largo de la tecnicatura en un Game Design Document que articula diseño, experiencia del jugador, aspectos técnicos y productivos, modelo de negocio y estrategias de circulación.

Estructura y desarrolla la documentación integral de un proyecto de videojuego, organizando sus componentes de acuerdo con el alcance, los objetivos y las condiciones concretas de producción.

Fundamenta decisiones de diseño y producción considerando la propuesta de valor, el público objetivo, el modelo de negocio, la viabilidad y el contexto de mercado y circulación.

Comunica y sostiene el proyecto ante distintos interlocutores, utilizando documentación y recursos de presentación adecuados a contextos académicos, productivos y profesionales.

Revisa y ajusta la propuesta integral a partir de pruebas, retroalimentación y análisis de las condiciones de desarrollo, producción y circulación del proyecto.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
El proyecto de videojuego como propuesta integral.	Integración de diseño de juego, experiencia del jugador, narrativa, arte, tecnología y producción. Alcance y objetivos del proyecto.	Coherencia entre propuesta lúdica, recursos disponibles, modelo de negocio y posibilidades de desarrollo.
El Game Design Document como herramienta de planificación y comunicación	Estructura, componentes y funciones del GDD. Documentación de mecánicas, sistemas, experiencia, narrativa, estética, producción y modelo de negocio.	Adaptación del documento según etapa del proyecto, destinatarios y contexto profesional. Versionado y actualización como parte del proceso de desarrollo.

Producción y modelo de negocio aplicados al proyecto de videojuego.	Público objetivo, propuesta de valor, modelo de ingresos, plataformas, recursos, alcance y condiciones de producción.	Relación entre decisiones de diseño, viabilidad productiva y sostenibilidad del proyecto. Rol del productor en la toma de decisiones y priorización.
Circulación y posicionamiento del proyecto.	Estrategias de distribución, comercialización y visibilidad. Contextos de circulación y presentación de proyectos.	Adecuación de la propuesta a distintos públicos, mercados e interlocutores. Consideración del contexto local e internacional de las industrias culturales.
Revisión y fundamentación de la propuesta integral.	Testeo, retroalimentación, evaluación de decisiones y revisión del proyecto.	Ajuste de diseño, producción, modelo de negocio y estrategias de circulación a partir de evidencia y restricciones concretas.

IV) Orientaciones pedagógicas

Se recomienda abordar el Game Design Document como una herramienta integral de diseño, planificación, producción y comunicación, evitando su tratamiento como un documento meramente descriptivo o evaluativo. El trabajo deberá favorecer la articulación de los saberes desarrollados a lo largo de la tecnicatura, integrando las dimensiones de diseño,

desarrollo, producción, modelo de negocio y circulación del proyecto.

El desarrollo de la unidad deberá partir de proyectos de videojuego previamente concebidos, prototipados y trabajados en las distintas unidades curriculares, orientando el proceso hacia su sistematización, integración y consolidación. Se buscará que el estudiante pueda reconocer y resolver las relaciones entre las distintas dimensiones del proyecto, considerando su alcance, recursos, público, modelo de negocio y posibilidades de circulación.

Se sugiere estructurar el trabajo mediante instancias progresivas de elaboración, revisión y ajuste, que permitan integrar los distintos componentes del proyecto y detectar inconsistencias entre diseño, producción, viabilidad y estrategia de circulación. El GDD deberá entenderse como un documento dinámico, susceptible de actualización en función del desarrollo y de las decisiones que surjan durante el proceso.

Las devoluciones docentes deberán priorizar la fundamentación de las decisiones de diseño y producción, promoviendo el análisis de la relación entre propuesta lúdica, experiencia del jugador, recursos disponibles, modelo de negocio, público objetivo y contexto de circulación.

Se considera pertinente incorporar instancias de retroalimentación entre pares y con otros actores, orientadas a evaluar la claridad, coherencia y viabilidad de la propuesta, así como su capacidad de comunicar el proyecto a distintos interlocutores.

La unidad deberá articularse de manera explícita con el Proyecto Final, procurando que el GDD constituya un insumo central para su desarrollo, presentación y proyección.

Orientaciones metodológicas específicas

- Organizar el trabajo a partir de proyectos desarrollados previamente en la tecnicatura, evitando la generación de nuevas ideas de juego como objetivo principal de la UC.
- Trabajar el GDD mediante ciclos de **elaboración, revisión y ajuste**, integrando progresivamente las distintas dimensiones del proyecto.

- Utilizar el documento como herramienta para **tomar, registrar y fundamentar decisiones**, y no únicamente como registro posterior del proceso.
- Promover el análisis de la relación entre **diseño, producción, modelo de negocio y circulación**, identificando tensiones y realizando ajustes en función del alcance y los recursos disponibles.
- Incorporar instancias de presentación y retroalimentación que permitan evaluar la capacidad de **comunicar y sostener el proyecto ante distintos interlocutores**.
- Articular el trabajo con el Proyecto Final y con las demás unidades curriculares del módulo, favoreciendo la integración efectiva de los saberes desarrollados.

Orientaciones para la evaluación

La evaluación será **continua y procesual**, centrada en la construcción progresiva del proyecto y del GDD como herramienta integral. Se valorará la capacidad de integrar y fundamentar las decisiones de diseño, producción y modelo de negocio; la coherencia entre la propuesta, el público, el alcance y las estrategias de circulación; la claridad de la documentación y la capacidad de revisar y ajustar el proyecto a partir de retroalimentación y evidencia.

VI) Bibliografía

Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentos del diseño de videojuegos*. Pearson Educación.

Cámara Uruguaya de Desarrolladores de Videojuegos. (s. f.). *Informes y publicaciones del sector*.

Crawford, C. (1984). *El arte del diseño de juegos de computadora*. McGraw-Hill/Osborne Media.

Parente, D. (s. f.). *Game Design Document (GDD)*. Daniel Parente Blog.

Schell, J. (2019). *El arte del diseño de videojuegos: Un libro de lentes* (3.^a ed.). CRC Press.

Uruguay XXI. (2023). *Industria de videojuegos en Uruguay*.