



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

Game Design II

Módulo: II

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 5

Créditos educativos: 8

I) Propósitos de la unidad curricular

La Unidad Curricular Game Design II tiene como propósito profundizar el diseño de juegos a partir de la integración de mecánicas, reglas y sistemas en proyectos en desarrollo, fortaleciendo el pensamiento sistémico y la toma de decisiones de diseño en diálogo con los procesos de prototipado, desarrollo y producción de videojuegos.

En el marco del Módulo II de la tecnicatura, la unidad se orienta a que el estudiante diseñe sistemas jugables coherentes y viables, considerando criterios de experiencia de usuario, alcance productivo y contexto del proyecto. Game Design II articula con las unidades de Prototipado en Videojuegos, Desarrollo y Producción de Videojuegos y Diseño de UX/UI, consolidando el rol del diseño como eje organizador del desarrollo del videojuego en coordinación con el taller transversal de Juego II: Experiencia Jugables.

II) Logros de aprendizaje

1. Diseña sistemas de juego a partir de la integración de mecánicas y reglas, para estructurar experiencias jugables coherentes en proyectos de videojuegos en desarrollo.
2. Define y ajusta bucles de juego y progresión básica del jugador, para sostener la jugabilidad en relación con el alcance del proyecto y los procesos de producción.
3. Articula decisiones de diseño de juego con criterios de experiencia de usuario y prototipado, para garantizar la coherencia entre la intención de diseño y su implementación.
4. Analiza y reformula el diseño del juego a partir de instancias de testeo y retroalimentación, para fundamentar decisiones de diseño viables en etapas intermedias del desarrollo.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
1) Integración de mecánicas en sistemas interrelacionados Diseño sistémico aplicado a videojuegos en desarrollo	Prototipado funcional de sistemas de juego Iteración de mecánicas en media fidelidad	Modelado de sistemas de juego compuestos por múltiples mecánicas interdependientes. Análisis del comportamiento de la interacción entre reglas y variables.
2) Bucles de juego y progresión del jugador Relación entre diseño de juego y alcance productivo	Diseño de onboarding y feedback Iteración en diálogo con Producción y UX/UI	Diseño de progresión basada en la introducción de reglas y desafíos. Ajuste de ritmo y dificultad a partir de pruebas iterativas.

3) Relación diseño–UX–producción Toma de decisiones de diseño en contexto	Testing estructurado Documentación breve de decisiones	Fundamentación de decisiones de diseño en función del alcance productivo y la experiencia del usuario. Síntesis y documentación de sistemas y decisiones para su implementación en el equipo.
4) Iteración como parte del proceso de diseño Evaluación del diseño en función del jugador	Introducción al balance Reconocimiento inicial del ritmo del juego y de la curva de aprendizaje del jugador a partir de instancias de testeo.	Introducción al balance funcional mediante ajuste de variables y feedback sistémico

IV) Orientaciones pedagógicas

- Consolidación del rol del diseño como eje estructurante del desarrollo del videojuego, promoviendo el pensamiento sistémico aplicado a proyectos en curso.
- Priorización de la comprensión del juego como sistema dinámico donde las decisiones de diseño impactan en la experiencia del jugador y en la viabilidad productiva.
- Fomento de la articulación constante con Prototipado, Producción y UX/UI para fortalecer la toma de decisiones en contexto real de desarrollo.
- Promover una cultura de iteración fundamentada, donde el error y el ajuste forman parte del proceso profesional de diseño.
- Asentar la experiencia jugable como eje central, pero integrada ahora a criterios de progresión, ritmo y sostenibilidad del sistema.

Orientaciones metodológicas específicas

- Diseñar sistemas de juego integrando mecánicas interdependientes, explicitando sus relaciones funcionales.
- Formular hipótesis de comportamiento sistémico antes de realizar ajustes, identificando variables críticas y efectos esperados.
- Diseñar y evaluar bucles principales y secundarios considerando progresión y curva de aprendizaje.
- Utilizar el prototipo funcional como herramienta de validación del sistema, evitando desarrollos innecesarios que no aporten evidencia.
- Incorporar criterios básicos de experiencia de usuario (claridad, feedback, onboarding) en la toma de decisiones de diseño.
- Documentar de forma sintética las decisiones estructurales, justificando cambios a partir de instancias de testeo estructurado.
- Coordinar y registrar resultados en instancias de prueba con objetivos definidos (balance, ritmo, progresión).

Orientaciones para la evaluación

Modalidad: evaluación continua basada en el desarrollo progresivo de un sistema jugable integrado en el proyecto del módulo.

Evidencias esperadas

- Prototipo funcional con sistemas interrelacionados.
- Registro estructurado de testeo y ajustes de balance inicial.
- Documento sintético que describa sistema, bucles, progresión y decisiones fundamentadas.
- Presentación argumentada del diseño en relación con experiencia del jugador y alcance productivo.

VI) Bibliografía

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. AAAI Workshop.

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

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press.

Adicionales

Adams, E., & Dormans, J. (2012). Game Mechanics: Advanced Game Design. New Riders.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. AAAI Workshop.