



CARRERA: Tecnólogo en Industria
Audiovisual - énfasis:
*Diseño en Videojuegos

Game Design III

Módulo: III

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 5

Créditos educativos: 8

I) Propósitos de la unidad curricular

Profundizar en el Game Design desde la dimensión espacial, el ritmo de juego (pacing) y la progresión del jugador, capacitando al estudiante para traducir entornos tridimensionales y recursos atmosféricos en experiencias jugables estructuradas. La unidad curricular aborda el diseño de niveles (Level Design), la organización de la experiencia en el espacio y las economías internas como ejes que articulan la interacción del jugador. Se comienza a valorar y contemplar en este proceso las restricciones técnicas y el alcance productivo del proyecto.

Se coordina directamente con Modelado 3D I, Motores para Videojuegos I, Iluminación, Postproducción de Sonido I y Modelo de Negocios en Videojuegos, consolidando las decisiones de diseño dentro del Taller Transversal de Juego III: Escenarios Jugables.

II) Propósitos específicos

- Aportar metodologías de diseño de niveles (Level Design) que permitan transformar entornos tridimensionales en espacios con intencionalidad jugable, flujo y orientación del jugador.
- Introducir criterios de ritmo de juego (pacing), tensión y distribución de desafíos en el espacio a interactuar, articulando decisiones de diseño con recursos de Mood (iluminación y sonido).
- Desarrollar capacidades para modelar sistemas de progresión, recursos y economías internas, considerando el alcance productivo del proyecto y su articulación con Modelo de Negocios en Videojuegos.
- Fomentar la iteración basada en las posibilidades de comportamiento del jugador y del entorno, ajustando decisiones de diseño en función de la experiencia, el alcance y las restricciones técnicas del proyecto.

III) Logros de aprendizaje

Diseña niveles, escenarios y sistemas de progresión articulando organización espacial, ritmo de juego y experiencia del jugador en proyectos de videojuegos en desarrollo.

1. Integra factores de diseño, narrativa, producción y estilo para construir propuestas coherentes con los objetivos del proyecto y su alcance productivo.
2. Desarrolla y evalúa prototipos digitales en contextos de uso reales, utilizando evidencia de juego para fundamentar decisiones de diseño e iteración.
3. Elabora y utiliza documentación de diseño vinculada a niveles, sistemas, flujos de experiencia y progresión para comunicar, validar y proyectar el desarrollo del videojuego.

IV) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
1) Diseño de niveles y organización espacial de la experiencia	Introducción al diseño de niveles (Level Design). Relación entre mecánicas, navegación y entornos. Flujo del jugador, orientación y organización del recorrido.	Diseño de entornos jugables orientados a objetivos y experiencias específicas. Evaluación de la relación entre espacialidad, navegación y experiencia del jugador.
2) Ritmo de juego, atmósferas y construcción de la experiencia	Ritmo de juego (pacing) y flows. Uso de iluminación, sonido y diseño de entornos en la experiencia jugable. Relación entre mood y comportamiento.	Integración de recursos espaciales, visuales y sonoros para construir experiencias coherentes y significativas. Ajuste del ritmo y la tensión a partir de pruebas e iteraciones.
3) Sistemas de progresión y economías internas	Recursos, recompensas y progresión del jugador. Introducción a economías internas en videojuegos. Relación entre progresión, experiencia y alcance productivo.	Diseño de sistemas de progresión articulados con el ciclo de juego. Evaluación del impacto de recursos y recompensas sobre la experiencia del jugador y los objetivos del proyecto.
4) Validación e iteración del diseño en contexto productivo	Testing de niveles y escenarios. Registro y análisis de evidencia de juego. Documentación sintética de diseño y comunicación de decisiones.	Reformulación de niveles, sistemas y progresión a partir de evidencia obtenida en pruebas. Priorización de ajustes considerando alcance, restricciones técnicas y viabilidad del proyecto.

V) Orientaciones pedagógicas

- Promover el diseño coherente de niveles y escenarios como disciplina de articulación entre mecánicas, sistemas, recursos audiovisuales y experiencia jugable.
- Favorecer el análisis de la relación entre organización espacial, navegación, ritmo de juego y comportamiento del jugador en contextos de uso.
- Integrar los procesos de diseño con los desarrollos realizados en Modelado 3D I, Motores para Videojuegos I, Iluminación, Postproducción de Sonido I y Taller Transversal III: Escenarios Jugables.
- Incorporar instancias tempranas de validación mediante prototipos funcionales que permitan fundamentar decisiones de diseño a partir de evidencia de juego.
- Promover la reflexión sobre la relación entre progresión, experiencia del jugador, alcance productivo y sostenibilidad de los proyectos en el marco de las industrias culturales

Orientaciones metodológicas específicas

- Organizar las actividades en torno al diseño, implementación y validación de niveles y escenarios vinculados al proyecto transversal del módulo.
- Promover el análisis de la relación entre organización espacial, navegación, progresión y experiencia del jugador mediante prototipos funcionales.
- Integrar recursos de iluminación, sonido, interfaces y entornos como componentes activos del diseño de la experiencia.
- Favorecer procesos iterativos de diseño, prueba y ajuste fundamentados en evidencia obtenida durante las sesiones de juego.
- Incorporar herramientas de documentación de diseño para comunicar, registrar y validar decisiones vinculadas a niveles, progresión y sistemas de juego.

Orientaciones para la evaluación

Evidencias esperadas:

- Documentación de diseño vinculada a niveles, progresión, flujo de experiencia y organización espacial del proyecto.
- Propuestas fundamentadas de sistemas de progresión y economías internas articuladas con los objetivos del juego y el alcance productivo definido.
- Registros de pruebas de juego y análisis de navegación, orientación, ritmo y experiencia del jugador en escenarios tridimensionales.
- Prototipos funcionales integrados en motor que evidencien la implementación y validación de niveles, sistemas de progresión y componentes de experiencia.

VI) Bibliografía

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.

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