



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

Game Design IV
Módulo: IV

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 5

Créditos educativos: 8

I) Propósitos de la unidad curricular

Game Design IV consolida el recorrido formativo de la secuencia de Game Design, integrando los fundamentos mecánicos desarrollados en Game Design I, la integración de sistemas y la toma de decisiones de diseño de Game Design II, y la dimensión espacial, el pacing y la progresión del jugador trabajados en Game Design III, para habilitar al estudiante a ejercer un rol de dirección dentro del proceso total de desarrollo. La unidad curricular tiene como propósito que el estudiante diseñe, supervise y evalúe la experiencia de un juego completo, validando de forma objetiva la integración de mecánicas, sistemas, estética y economía alcanzada a lo largo de los módulos anteriores. Asimismo, se busca que el estudiante planifique y dirija ciclos de testing avanzados, y analice métricas y datos de desempeño del juego, para tomar decisiones informadas que equilibren la visión creativa, la experiencia de usuario y la eficiencia productiva. De este modo, Game Design IV consolida el rol del diseño como eje de dirección y evaluación del proyecto, en articulación con Modelado 3D II.

II) Logros de aprendizaje

1. Diseña, supervisa y evalúa la experiencia de un juego completo, para dirigir el proceso de desarrollo de manera integral
2. Evalúa de forma objetiva la integración de mecánicas, sistemas, estética y economía del juego, para validar la coherencia del producto final
3. Planifica y dirige ciclos de testing avanzados, para validar los procesos de desarrollo y sustentar decisiones de mejora sobre el producto
4. Analiza métricas y datos de desempeño del juego, para tomar decisiones informadas que equilibren la visión creativa, la experiencia de usuario y la eficiencia productiva.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
El Game Design Document como herramienta de diseño, comunicación y producción.	Propósito, estructura y funciones del GDD. Relación con el prototipo y el proyecto final. Principales componentes del documento.	Integración de aprendizajes previos. Adaptación del GDD según etapa, destinatarios y contexto profesional. Versionado y actualización del documento.
Comunicación del diseño aplicada a proyectos de videojuegos.	Criterios para evaluar decisiones de diseño. Relación entre intención, experiencia y solución de diseño. Uso de referentes, pruebas y retroalimentación.	Consideración de restricciones productivas, culturales y de mercado. Argumentación crítica y toma de decisiones frente a <i>trade-offs</i> de diseño.

Fundamentación del diseño en videojuegos.	Uso de referentes, pruebas previas y feedback como sustento argumental. Consideración del contexto cultural, social y de mercado. Viabilidad productiva y coherencia con el alcance del proyecto.	Argumentación crítica del diseño frente a restricciones reales. Posicionamiento del proyecto dentro de un contexto de producción independiente. Toma de decisiones conscientes frente a trade-offs de diseño.
Revisión y mejora iterativa del GDD.	El GDD como síntesis del proceso de diseño. Coherencia y consistencia del documento. Incorporación de resultados de testeo y validación.	Lectura crítica y ajuste de alcance, foco y prioridades. Evaluación del GDD como base del proyecto final y como documento de continuidad.

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 II, Motores para Videojuegos II, Taller de Fotografía, y Taller Transversal IV: Proyecto de Juego.
- 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 (5th ed.). CRC Press.

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.

Schell, J. (2019). The Art of Game Design: A Book of Lenses (3rd ed.). CRC Press.

Nystrom, R. (2014). Game Programming Patterns. Genever Benning.

Versión Preliminar