



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

**Prototipado en
Videojuegos**

Módulo: II

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 4

Créditos educativos: 6

I) Propósitos de la unidad curricular

La Unidad Curricular *Prototipado en Videojuegos* integra y profundiza los contenidos abordados en *Narrativas Jugables* y *Game Design I*, incorporando los conocimientos y herramientas necesarias para la construcción de prototipos de videojuegos desarrollados por el o la estudiante. Su propósito es habilitar la materialización temprana de ideas de diseño mediante prototipos de distinta fidelidad, utilizando diversos soportes, aplicaciones y motores de videojuegos.

A lo largo de la unidad, se busca que el o la estudiante adquiera competencias para testear y validar hipótesis de diseño a través de procesos iterativos de prototipado y playtesting, considerando criterios de experiencia de usuario (UX), interacción (IX) y diseño de juego, en articulación con los contenidos de *Game Design II*. El desarrollo de estos saberes permitirá al perfil técnico analizar la viabilidad de las mecánicas propuestas, ajustar o descartar decisiones de diseño fuera de alcance y pivotar narrativas y sistemas de juego con solvencia técnica, en función de los objetivos y necesidades del prototipo.

II) Logros de aprendizaje

1. Diseña y construye prototipos funcionales de baja y alta fidelidad, en diferentes soportes, apps, y motores para validar rápidamente hipótesis de diseño
2. Analiza la viabilidad técnica y eficiencia de las mecánicas en contextos digitales para descartar desde las primeras iteraciones ideas fuera de scope.
3. Analiza ciclos de *playtesting* y la experiencia de usuario para fundamentar las decisiones, refinar la jugabilidad y definir un loop de progreso

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Diseña y construye prototipos funcionales, integrando recursos visuales 2D en distintos contextos y soportes (papel, digital y motores).	Uso de motores de desarrollo para la construcción de prototipos interactivos. Uso de escenas, objetos y componentes dentro del prototipo.	Definición de parámetros para lograr comportamientos jugables consistentes. Optimización básica para ejecución y prueba.
Analiza la viabilidad técnica y eficiencia de las mecánicas	Relación entre complejidad de la mecánica y recursos de desarrollo disponibles. Ajuste de soluciones técnicas para mantener la viabilidad del proyecto	Simplificación de sistemas de juego para mejorar estabilidad y rendimiento. Documentación de decisiones técnicas vinculadas al prototipo.

Analiza ciclos de <i>playtesting</i> y la experiencia de usuario	Preparación de sesiones de <i>playtesting</i> con objetivos de observación definidos. Análisis de la experiencia del jugador a partir de la interacción real con el prototipo.	Priorización de ajustes de diseño a partir de resultados de <i>playtesting</i> . Iteración y mejoras del prototipo en función de la experiencia del usuario.
--	---	---

IV) Orientaciones pedagógicas

- Integración con *Game Design II* y *Diseño de Experiencia de Usuario (UX)* y *de Interfaz de Usuario (UI)*.
- Uso de portafolios como soporte para documentar decisiones narrativas, evolución conceptual y materiales de comunicación inicial del proyecto.
- Trabajo por proyectos breves, con instancias de socialización y retroalimentación entre pares para fortalecer la claridad del concepto y la coherencia narrativa.
- Articulación con el *Taller Transversal de Juego II: Experiencias Jugables* para revisar cómo la narrativa del estudiante se ve afectada por pruebas de mecánicas y experiencias realizadas en ese espacio.

4.2 Orientaciones pedagógicas específicas

- Incorpora recursos visuales 2D (Personajes, escenarios, tipografía y animación básica) para representar elementos del juego en pantalla.
- Elaborar *pitch* y *high concept* breves para comunicar la intención narrativa en momentos clave del proceso.
- Trabajar con versiones sucesivas del Narrative Document, ajustando overview y progresión conforme evolucionan la mecánica y la intención del proyecto.
- Enfatizar el vínculo entre decisiones del jugador y construcción de sentido

narrativo dentro del sistema de juego, para aplicarlo en el prototipo desarrollado.

- Utilizar en coordinación con el taller transversal: Herramientas de simulación y análisis, maquetado en papel y maquetado digital básico 2D

Orientaciones para la evaluación

Modalidad: evaluación continua con entregas parciales y un documento integrador final.

Evidencias:

- High concept y pitch elevator que comuniquen de forma clara la intención narrativa del proyecto.
- Elaboración de un prototipo que recoja las validaciones realizadas y asiente en un documento el por qué de los cambios en las decisiones tomadas durante el proceso.

Criterios de evaluación:

- Coherencia entre estética, narrativa y mecánicas desarrolladas en *Game Design II*.
- Claridad y solidez en la comunicación del concepto de juego a través de high concept y pitch.
- Uso adecuado de herramientas de registro y documentación para fundamentar decisiones.

VI) Bibliografía

Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Morgan Kaufmann. (hay versión en español)

Rogers S. (2010). Level Up! The Guide to Great Video Game Design

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