



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

Taller Transversal
Proyecto de juego

Módulo: IV

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 4

Créditos educativos: 6

I) Propósitos de la unidad curricular

Integrar y consolidar los saberes desarrollados en las distintas unidades curriculares del Módulo IV mediante el desarrollo, implementación e iteración de un proyecto de juego, articulando diseño, arte, tecnología y producción en un proceso de trabajo colaborativo orientado a la concreción de un proyecto jugable y viable.

II) Logros de aprendizaje

- Integra los saberes desarrollados en las distintas unidades curriculares del módulo en la producción de un proyecto de juego jugable, articulando diseño, arte, tecnología y producción.
- Implementa y ajusta los componentes del proyecto en un entorno de desarrollo, verificando su funcionamiento mediante ciclos de prueba, análisis y resolución de problemas.
- Organiza y sostiene un proceso de producción colaborativo, coordinando tareas, recursos, tiempos y decisiones en función del alcance y los objetivos del proyecto.
- Evalúa y mejora el proyecto a partir de pruebas de juego y retroalimentación, fundamentando decisiones de ajuste y priorización.
- Presenta y documenta el proyecto de juego integrando sus principales decisiones de diseño, producción y desarrollo, de acuerdo con criterios de comunicación profesional.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Integración del proyecto de juego	Articulación de diseño, programación, arte, sonido y demás componentes del proyecto. Coherencia entre propuesta jugable y recursos desarrollados.	Integración de los aportes de las distintas UCs del módulo en una experiencia jugable coherente, funcional y acorde al alcance definido.
Producción y organización del proyecto	Planificación de tareas, distribución de responsabilidades, gestión de recursos y seguimiento del desarrollo. Organización de versiones y entregables.	Toma de decisiones de producción en función del alcance, los recursos disponibles, los tiempos y las prioridades del proyecto.
Implementación, prueba e iteración	Integración en motor. Prototipado funcional. Playtesting. Identificación y resolución de problemas.	Iteración del proyecto a partir de evidencia de uso, priorizando ajustes según su impacto en la experiencia, la funcionalidad y la viabilidad del desarrollo. .
Presentación y comunicación del proyecto	Documentación del proceso. Presentación del proyecto. Comunicación de decisiones de diseño y producción.	Preparación y presentación de una versión jugable que permita comunicar la propuesta, sus características principales y el proceso de desarrollo ante distintos interlocutores.

IV) Orientaciones pedagógicas

- Promover un aprendizaje basado en proyectos, tomando como eje el desarrollo progresivo de un proyecto de juego común y articulando los saberes trabajados en las distintas unidades curriculares del módulo.
- Favorecer el trabajo colaborativo e interdisciplinario, distribuyendo responsabilidades y promoviendo la coordinación entre las distintas áreas que intervienen en el proyecto.
- Trabajar mediante ciclos iterativos de producción, integrando implementación, prueba, revisión y ajuste como parte constitutiva del proceso.
- Priorizar la toma de decisiones fundamentadas, considerando de manera conjunta la experiencia de juego, las posibilidades técnicas, los recursos disponibles y el alcance del proyecto.
- Fomentar progresivamente la autonomía y las habilidades profesionales, fortaleciendo la comunicación, la organización del trabajo, la resolución de problemas y la capacidad de recibir e incorporar retroalimentación.
- Articular el proyecto como proyecto susceptible de circulación y desarrollo real en un circuito profesional favoreciendo la comprensión del videojuego como producción cultural.

Orientaciones metodológicas específicas

- Organizar el taller en ciclos cortos de producción con objetivos concretos por sesión, alternando implementación, prueba colectiva y revisión del estado del proyecto, incorporando herramientas básicas de gestión de tareas como parte del trabajo cotidiano.
- Establecer desde el inicio un alcance claro y acotado, coordinando entre docentes instancias de revisión integrada que evalúen la coherencia entre diseño, arte y tecnología, ajustando prioridades sin perder coherencia con la propuesta original.
- Promover instancias regulares de playtesting y documentación progresiva del proceso, incorporando retroalimentación como insumo sistemático y registros de decisiones en articulación con la UC Game Design Document.
- Propiciar presentaciones parciales ante el grupo y referencias del ecosistema de desarrollo independiente, vinculando el proceso formativo con contextos reales de producción y circulación de videojuegos.

Orientaciones para la evaluación

La evaluación será continua y procesual, integrada al desarrollo del proyecto del módulo. Se valorará la coherencia e integración de los componentes del proyecto, la calidad del proceso de producción, la capacidad de iterar a partir de pruebas y retroalimentación, y la presentación fundamentada del proyecto ante distintos interlocutores. La documentación del proceso constituirá evidencia central de la evaluación, en articulación con la UC Game Design Document.

VI) Bibliografía

Lemarchand, R. (2021). *A Playful Production Process: For Game Designers*. MIT Press

Schreier, J. (2017). *Blood, Sweat, and Pixels*. Harper Paperbacks.

Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop*

Wong, L. (2022). *América Latina juega*.