



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

Taller transversal de
Juego III: Escenarios
jugables

Módulo: III

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 4

Créditos educativos: 6

I) Propósitos de la unidad curricular

El Taller Transversal de Juego III: Escenarios Jugables, constituye un espacio de integración y desarrollo del proyecto orientado a ampliar la experiencia de juego mediante la incorporación de escenarios, mapas, entornos, interfaces y recursos de ambientación. La unidad articula los aportes de Game Design III, Modelado 3D I, Motores para Videojuegos I, Iluminación y Postproducción de Sonido I, integrando componentes visuales, espaciales y técnicos al desarrollo del videojuego. El taller profundiza la experiencia jugable incorporando elementos interactivables complementarios a mecánicas y sistemas, incluyendo mapas, entornos, menús, GUI, UX/UI, title cards y construcción de atmósferas, fortaleciendo la coherencia general del proyecto.

II) Logros de aprendizaje

1. Articula sistemas de juego con mapas, entornos, interfaces y recursos de ambientación, para ampliar la experiencia jugable y fortalecer la coherencia general del proyecto.
2. Diseña e implementa componentes interactivables vinculados al flujo, progresión y experiencia del jugador para profundizar la experiencia jugable mediante elementos complementarios a las mecánicas y sistemas del juego.
3. Organiza e integra activos visuales, espaciales y sonoros para construir escenarios y moods coherentes con la propuesta general.
4. Ajusta y define escenarios, mapas y componentes de experiencia a partir de pruebas e iteraciones, considerando restricciones técnicas, productivas y de integración, para asegurar la calidad, coherencia e integración del escenario en el contexto del proyecto.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Escenarios y mapas como ampliación de la experiencia jugable	Relación entre sistemas de juego, mapas y entornos. Función del escenario en el flow y orientación del jugador. Coherencia entre scope y propuesta del proyecto.	Integración de mapas, escenarios y elementos interactivables en experiencias jugables continuas. Evaluación de la relación entre espacio, flujo y experiencia.
Construcción de atmósferas y ambientación	Introducción en moods y creación de tono. Uso de iluminación, sonido y composición espacial. Relación entre recursos visuales y percepción del jugador.	Construcción de atmósferas mediante integración visual, sonora y espacial. Análisis del impacto de la ambientación en la experiencia jugable.
Interfaces y componentes de representación	Menús, GUI y title cards. Integración de UX/UI en el proyecto. Flujo y presentación de información al jugador.	Articulación entre interfaz, flujo y experiencia. Evaluación de claridad, jerarquía y función comunicacional.
Iteración e integración de escenarios en contexto productivo	Organización de activos y versiones. Integración en motor y pruebas funcionales. Ajustes según restricciones técnicas y alcance.	Priorización de mejoras según impacto en experiencia e integración. Documentación de cambios y evolución del escenario durante el módulo.

IV) Orientaciones pedagógicas

- Promover la construcción progresiva de escenarios y mapas como parte de la experiencia jugable y de la identidad del proyecto.
- Favorecer la integración de entornos, interfaces, iluminación, sonido y recursos de ambientación en situaciones reales de desarrollo.
- Articular decisiones espaciales, visuales y de navegación con la intención de diseño y la experiencia del jugador.
- Incorporar instancias de revisión colectiva sobre atmósfera, flujo y coherencia entre componentes interactivos.
- Priorizar procesos de iteración, ajuste y validación de escenarios considerando restricciones técnicas y productivas.

Orientaciones metodológicas específicas

- Organizar el trabajo a partir del desarrollo progresivo vinculado al proyecto transversal.
- Integrar elementos visuales de entornos, mapas, interfaces, ambientación, iluminación y sonido mediante prácticas de producción e implementación en motor.
- Promover metodologías iterativas basadas en prototipado, pruebas y ajuste de escenarios en contexto de uso.
- Favorecer el trabajo colaborativo entre las distintas unidades curriculares.
- Incorporar instancias de análisis y validación sobre flujo, atmósfera e interacción.

Orientaciones para la evaluación

Evidencias esperadas:

- Bitácora de pruebas funcionales e implementación de mapas, interfaces y recursos de ambientación en el motor.
- Diagnóstico de flujo y atmósfera identificando problemas de navegación, usabilidad, orientación e interacción en el escenario.
- Plan de mejoras y ajustes según su impacto en la experiencia del jugador y las restricciones técnicas del proyecto.
- Memoria de evolución que refleje los cambios y la evolución del proyecto desde el prototipo inicial hasta la versión final.

El proyecto final se podrá realizar en forma individual o grupal hasta un máximo de tres estudiantes.

Será tutorado por el/los docentes de las áreas técnicas (Game design IV, Motores de Videojuegos II, Modelado 3D II y Game Design Document)

El tribunal estará integrado por los docentes de todas las UC de Diseño de videojuegos, Motores y Game Design que también articulan el proyecto.

La defensa del proyecto podrá realizarse en forma presencial o en modalidad virtual.

- **VI) Bibliografía**

- Fullerton, T. (2024). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (5ta ed.)
- Hodent, C. (2017). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design.
- Kremers, R. (2009). Level Design: Concept, Theory, and Practice. CRC Press / A K Peters.

- **Bibliografía complementaria**

- Cook, D. (2007). The chemistry of game design. Game Developer / Gamasutra

<https://www.gamedeveloper.com/design/the-chemistry-of-game-design>

Versión Preliminar