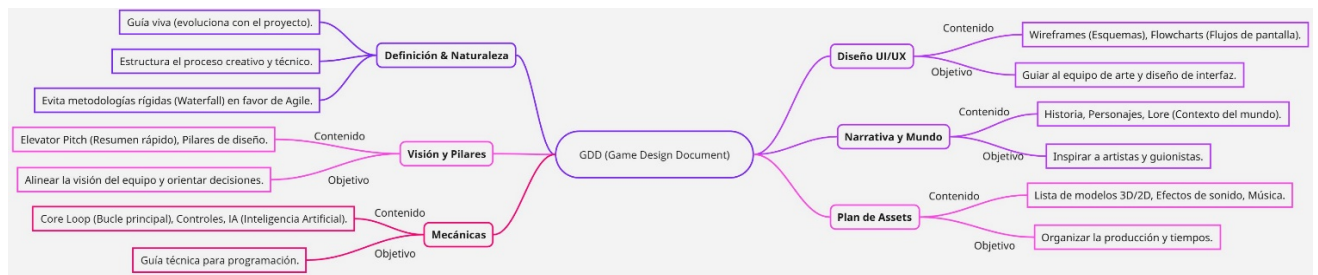




**Nombre:** Alejandro Álvarez  
**Materia:** Desarrollo de Juegos Interactivos  
**Grupo:** GR1SW

## Taller Clase N°7

### 1. Mapa Mental: Puntos Claves del Game Design Document



### 2. Tabla Comparativa: Teoría del GDD vs. Realidad en la Industria

A continuación, se contrasta la estructura teórica presentada en el material de estudio con la aplicación práctica en entornos de desarrollo modernos bajo metodologías Ágiles.

Sección / Aspecto	Teoría (Según diapositivas y GDD Estándar)	Realidad en la Industria (Ej. Estudios AAA / Indie Modernos)
Formato y Soporte	Se presenta como un "Documento" (GDD) estructurado con secciones fijas (Visión, Mecánicas, Arte, etc.) que sirve de guía central.	De Documento a Wiki Viva: En la práctica, rara vez es un archivo de Word o PDF único. Se utilizan Wikis colaborativas (Notion, Confluence) interconectadas que permiten control de versiones y acceso rápido por departamentos, evitando documentos estáticos obsoletos.
Mecánicas y Core Loop	Define las reglas, controles e IA antes de programar para servir como "guía técnica". Asume una planificación previa clara.	Prototipado sobre Documentación: Bajo metodologías Ágiles, la mecánica escrita a menudo cambia drásticamente tras los Playtests. El GDD se actualiza después de validar que el prototipo es divertido, sirviendo más como registro de decisiones que como manual de instrucciones inicial.
Plan de Assets	Listado de modelos, sonidos y música para "organizar la producción".	Gestión de Tareas (Backlog): El GDD define qué es el asset (ej. "Espada de Fuego"), pero la organización real no vive en el documento, sino en tableros de gestión como Jira o Trello, donde el asset se convierte en un "ticket" con estado (To Do, In Progress, Done).
Visión y Pilares	Elevator pitch y pilares para "alinear decisiones" y mantener el foco.	Cultura vs. Texto: En desarrollos largos, el equipo deja de leer el GDD. Para mantener la visión, los directores creativos imprimen los pilares en las paredes del estudio o los repiten en las reuniones diarias (Dailies), ya que el documento por sí solo no garantiza la alineación del equipo.



### 3. Conclusión

El Documento de Diseño de Juego es fundamental como mapa de ruta, pero no debe ser un contrato rígido (enfoque Waterfall). La industria demuestra que el GDD más efectivo es aquel que evoluciona en simbiosis con el prototipo, adaptándose a los hallazgos del desarrollo iterativo para priorizar la experiencia de usuario final sobre la planificación teórica.

### 4. Referencias

*Unity learn.* (n.d.). Unity Learn. <https://learn.unity.com/tutorial/fill-out-a-game-design-document>