

## GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

Documento que evoluciona durante todo el desarrollo, y orienta y estructura todo el proceso

propósito

Mantener al equipo sincronizado hacia objetivos comunes

### Secciones del GDD

1. Visión y pilares
2. Mecánicas
3. Diseño UI/UX
4. Narrativa y Mundo
5. Plan de Assets

### Metodología Ágil

- Documento flexible
- Actualización iterativa
- Trabajo en Sprints
- Prototipado continuo

### Proceso de validación

- Prototipos de papel
- Prototipos digitales
- Playtest
- Iteración constante

### Proceso iterativo

1. Diseño experimental
2. Elaborar Mecánica en GDD
3. Construir Prototipo
4. Realizar Playtests
5. Aprender y Decidir
6. Actualizar GDD