



ISWD823 - DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

CHUNCHO JIMÉNEZ ÁNGEL DAVID

VELASCO CAMPOZANO ELIATH SEBASTIAN

2025B

GAME DESIGN DOCUMENTS

Objetivo

Definir un mapa mental (individual) de los puntos claves de los Game Design Documents, y comparar con un ejemplo real en la industria.

Comparación con Ejemplo Real de la Industria

Para ilustrar la diferencia entre la teoría y la práctica, el desarrollo de Hades (Supergiant Games) ejemplifica perfectamente el uso de un GDD como una "guía viva" en lugar de un manual rígido. Aunque el equipo comenzó con una visión estructural clara —un rogue-like narrativo basado en la mitología griega—, no redactaron todo el contenido en piedra antes de empezar. En su lugar, aprovecharon el lanzamiento en Early Access para aplicar una metodología ágil, donde el documento de diseño evolucionaba constantemente; elementos cruciales como la personalidad del protagonista o el balance de las armas no se definieron solo en papel, sino que se ajustaron iterativamente tras validar qué era realmente divertido para la comunidad.

Este enfoque permitió transformar el GDD en una herramienta de comunicación dinámica entre los departamentos de arte, programación y narrativa, evitando el estancamiento de las metodologías tradicionales. Al priorizar el feedback real sobre la planificación teórica, el equipo pudo descartar rápidamente mecánicas que no funcionaban y potenciar las que sí, demostrando que un diseño exitoso no es aquel que se sigue al pie de la letra, sino el que tiene la flexibilidad de adaptarse a las necesidades del juego y de los jugadores durante todo el ciclo de producción.



coggle
made for free at coggle.it

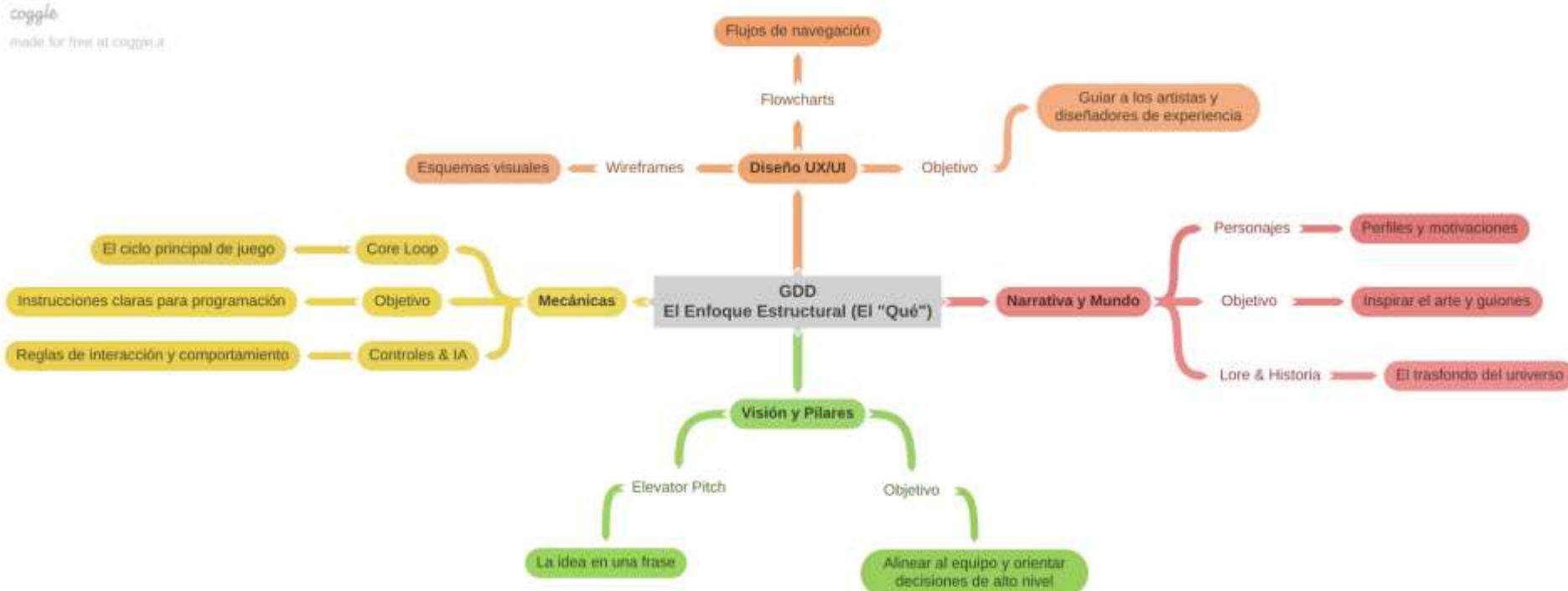


Fig. 1 Mapa Mental 1: El Enfoque Estructural (El "Qué")

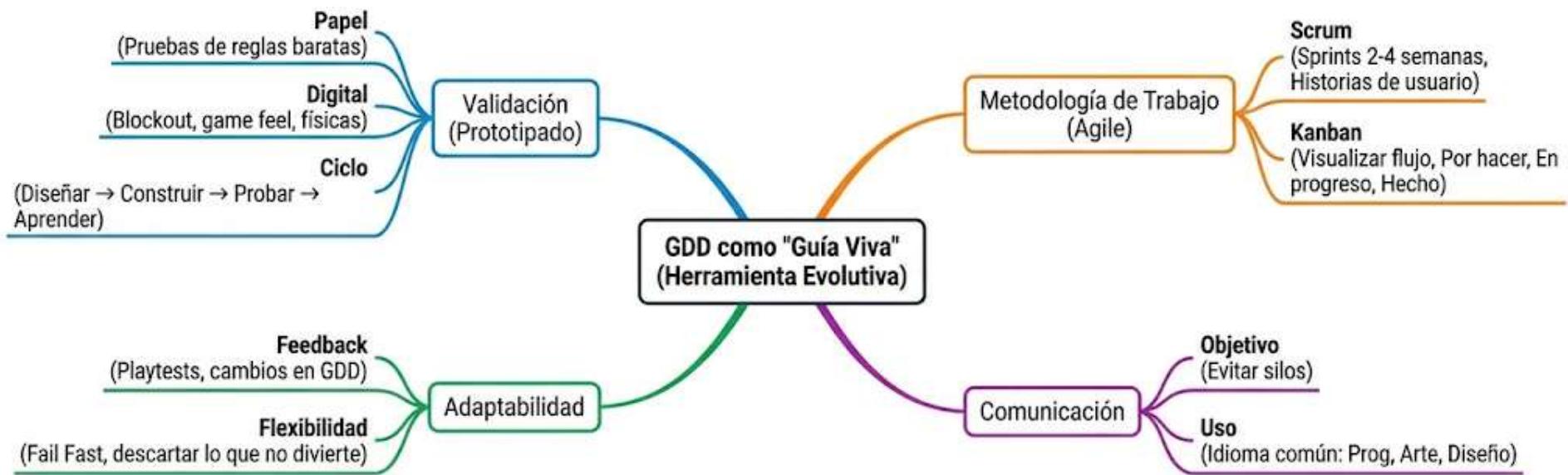


Fig. 2 Mapa Mental 2: El Enfoque de Proceso Ágil (El "Cómo")