

**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**DESARROLLO DE JUEGOS ITERATIVOS**  
**CLASE 07**

**Nombre:** Tatiana Gualpa

## **1. Tema**

**Definición de puntos clave del Game Design Document (GDD) y su validación frente a casos de la industria.**

## **2. Objetivos**

- **Objetivo General:**

Estructurar los componentes esenciales de un GDD basándose en metodologías ágiles y contrastar esta teoría con la evolución de un proyecto real de la industria de los videojuegos.

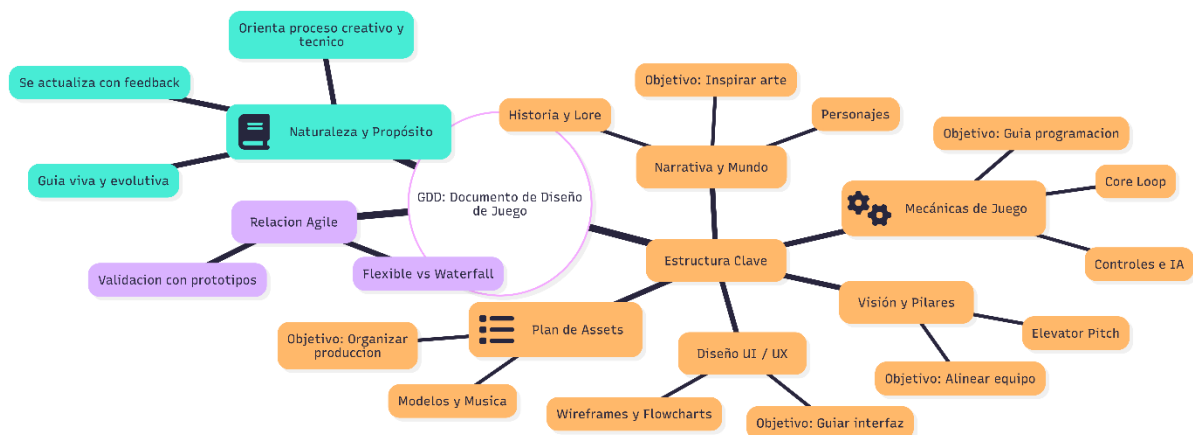
- **Objetivos Específicos:**

1. Identificar las secciones críticas del GDD (Visión, Mecánicas, UI/UX, Narrativa y Assets) y sus propósitos específicos.
2. Comprender el rol del GDD como una "guía viva" que evoluciona a través del prototipado iterativo y el feedback, en contraposición a documentos estáticos.
3. Comparar la teoría de la flexibilidad del GDD con el caso de desarrollo de *Diablo (1996)*, analizando cómo los cambios en las mecánicas impactaron el documento original.

## **3. Desarrollo**

### **3.1. Mapa Mental**

Para la elaboración del mapa mental, se han extraído los siguientes puntos clave de la presentación base. El GDD no es solo un manual, es una herramienta de comunicación que estructura el proceso creativo y técnico.



### 3.2. Análisis Comparativo: Caso Real en la Industria (Diablo)

A continuación, comparamos la teoría expuesta en las diapositivas con el desarrollo histórico del videojuego *Diablo* (Blizzard North), famoso por un cambio radical en su diseño a mitad de producción.

| Aspecto del GDD                 | Teoría (Presentación)   | Caso Real (Diablo GDD)  | Análisis de la Comparación   |
|---------------------------------|---|---|--|
| <b>Naturaleza del Documento</b> | El GDD es una "guía viva" que evoluciona con el proyecto.   | El GDD original definía un juego <b>por turnos</b> (estilo RPG clásico). Durante el desarrollo, decidieron cambiarlo a <b>tiempo real</b> .                 | Confirma la teoría. Si el equipo se hubiera apegado rígidamente al GDD inicial (estilo Waterfall), el juego habría fracasado en capturar la diversión visceral que lo hizo famoso. |
| <b>Validación de Mecánicas</b>  | Se debe prototipar para probar y validar la diversión; "fallar rápido para descubrir la diversión". | El cambio a tiempo real se decidió tras probar un prototipo rápido. Al ver que era más divertido golpear esqueletos en tiempo real, se actualizó el diseño. | Valida la importancia del "Prototipado Iterativo". El documento se subordinó al hallazgo de la diversión.  |

|                          |   |  |  |
|--------------------------|---|--|--|
| <b>Gestión de Assets</b> | El "Plan de Assets" organiza la producción. | El plan original incluía monstruos y niveles que nunca salieron. Se recortaron por tiempo. | En la práctica, el plan de assets del GDD suele ser ambicioso y se reduce drásticamente, lo cual es normal en metodologías ágiles donde se prioriza lo esencial. |
|--------------------------|---|--|--|

#### 4. Conclusiones

1. Las metodologías tradicionales (Waterfall) asumen requisitos fijos, lo cual es peligroso en videojuegos donde "detectar la diversión" es un proceso de descubrimiento. El GDD debe permitir cambios estructurales sin que esto se considere un fracaso de planificación.
2. Más allá de ser un repositorio técnico, el objetivo transversal de todas las secciones del GDD (desde Narrativa hasta UI) es alinear a equipos multidisciplinarios (arte, código, sonido) bajo una misma visión, evitando que cada departamento trabaje en direcciones opuestas.

#### Bibliografía

Eguez. A. (2025). JG - 03 Diseño y Metodología en Gestión Ágil de Proyectos. Recuperado de: <https://app.presentations.ai/view/4qz3XnvWEq>