



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA EN SOFTWARE

Periodo Académico: 2025-B

Fecha de Entrega: 17/11/2025

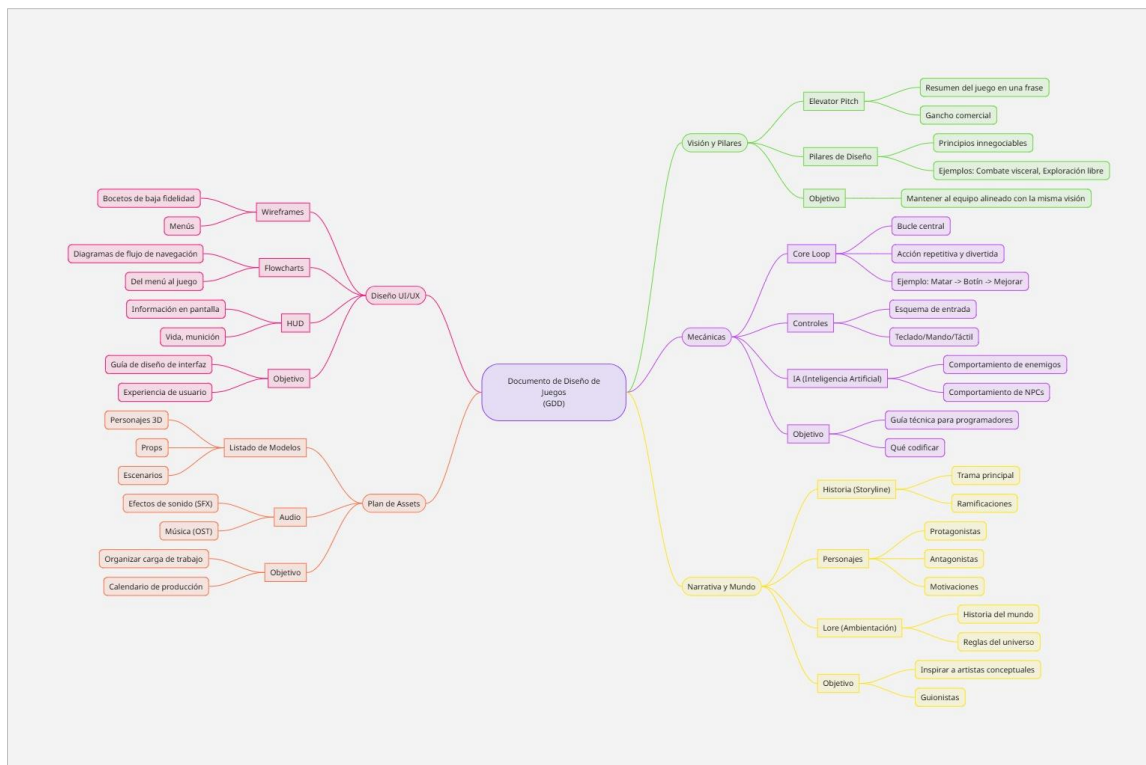
Asignatura: Desarrollo de Juegos Interactivos

Grupo: GR1SW

Integrantes: Guerra Sebastián

Taller Clase 007

1. Mapa mental de los puntos claves de los Game Design Documents



2. Comparación con un Ejemplo Real de la Industria: Minecraft

El desarrollo de Minecraft es un ejemplo famoso de cómo un juego puede crecer y definirse a sí mismo a lo largo del tiempo, con un GDD (o su equivalente inicial) que evolucionó de forma muy orgánica.

- **Alineación con "Visión y Pilares":** El "documento" inicial de *Minecraft* fue más una idea conceptual de Markus "Notch" Persson que un GDD formal. Su pitch se centraba en la Visión de un "juego de construcción basado en bloques" con elementos de supervivencia, inspirado en juegos como *Infiniminer*. Los Pilares iniciales eran la libertad creativa a través de la manipulación de un mundo voxel y la exploración infinita. A diferencia de un GDD tradicional, estos pilares se solidificaron y expandieron masivamente gracias a la retroalimentación temprana de la comunidad y la experimentación continua.
- **Evolución del Documento:** El GDD de *Minecraft* ejemplifica el concepto de "guía viva" llevada al extremo, casi como un proceso emergente. Durante su fase *Alpha* y *Beta* (el prototipado iterativo público), se tomaron decisiones cruciales que no estaban en un plan inicial detallado. Mecánicas como el *Nether*, el *End*, la *Redstone* o los Encantamientos() se añadieron gradualmente. La Visión de "libertad para crear" se mantuvo, pero las Mecánicas (Core Loop) se expandieron y el "Mundo" se enriqueció drásticamente con cada actualización, con el "GDD" actualizándose de forma incremental y a menudo comunitaria para reflejar estas evoluciones.