

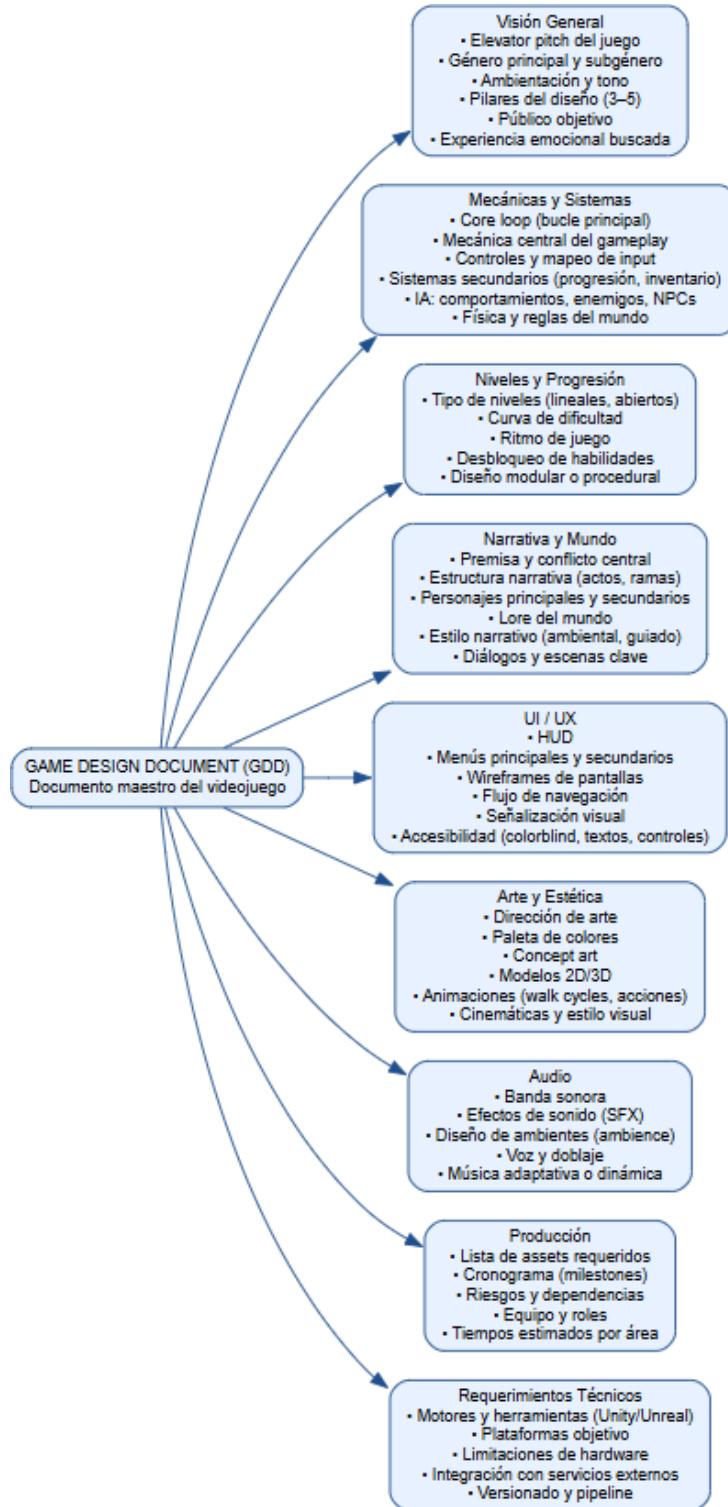


Escuela Politécnica Nacional
Desarrollo de Juegos Interactivos

Taller 1.4 (Asincrónico): El Diseño y Metodología en Gestión Ágil de Proyectos

Integrantes: Carlos Bayas, Ismael Toala

1. Mapa Mental





2. Comparativa

Para esta comparación, usaremos como referencia un GDD real de Blizzard North (conceptos del pitch de Diablo), ampliamente reconocido en la literatura de diseño de videojuegos.

Sección del GDD (según tu presentación)	Cómo lo describe tu presentación	Ejemplo real en la industria (caso: Diablo – Blizzard North)
Visión y Pilares	Elevator pitch, visión, pilares fundamentales.	El pitch de Diablo presenta su núcleo conceptual: “RPG oscuro, acción rápida, mazmorras aleatorias”. Establece pilares de tono y experiencia.
Mecánicas	Core loop, controles, IA, reglas del juego.	El documento real detalla combate, progresión del personaje, loot y generación procedural de niveles.
Diseño UI/UX	Wireframes, diagramas de flujo, navegación.	Diablo incluía mockups tempranos del HUD, inventario y cómo interactuar con objetos.
Narrativa y Mundo	Historia, personajes, lore.	El documento real define Tristram, el conflicto contra el Infierno y los roles de héroes y enemigos.
Plan de Assets	Modelos, música, sonidos, requerimientos de arte.	El pitch incluye referencias al arte gótico, tipos de criaturas, ambientación sonora y música oscura.
Iteración (Scrum/Kanban)	Prototipos rápidos, playtest, actualización constante del GDD.	Blizzard actualizaba el GDD a medida que probaban el “feeling” del combate y ajustaban la velocidad del juego. El proceso era altamente iterativo.
Filosofía de desarrollo	“Fallarlo rápido, barato, temprano”.	Diablo fue ajustado muchas veces tras pruebas internas (por ejemplo, velocidad del combate aumentó por feedback).



3. Conclusiones

El Game Design Document (GDD) constituye la columna vertebral de cualquier proyecto de videojuego, ya que centraliza la visión creativa, las directrices técnicas y las necesidades de producción en un único marco organizado. Su estructura detallada permite que todos los equipos —diseño, programación, arte, audio y producción— trabajen alineados bajo los mismos objetivos y criterios, minimizando confusiones y facilitando una comunicación fluida durante todo el ciclo de desarrollo.

Un GDD bien elaborado no solo describe lo que el juego será, sino por qué debe ser así y cómo debe lograrse. Esto se evidencia al comparar sus componentes con ejemplos reales de la industria: los pilares conceptuales influyen directamente en la narrativa y la estética, las mecánicas principales determinan la progresión y el ritmo del juego, y los requerimientos técnicos definen límites y posibilidades del diseño. En títulos profesionales, cada sección del GDD se convierte finalmente en un elemento tangible dentro del producto final.

Asimismo, el GDD es un documento vivo, destinado a evolucionar a medida que se realizan pruebas, prototipos y ajustes. Esta flexibilidad es esencial para mantener coherencia sin frenar la creatividad ni el descubrimiento natural del proceso de desarrollo.

En conjunto, el GDD no solo guía la creación del videojuego; también facilita la toma de decisiones, reduce riesgos, organiza la producción y garantiza que la experiencia final cumpla la visión original del equipo creativo.

4. Bibliografía

- [1] "JG - 03 Diseño y Metodología en Gestión Ágil de Proyectos", Presentations.ai. [En línea]. Disponible en: <https://app.presentations.ai/view/4qz3XnvWEq>. [Consultado: 20-nov-2025].
- [2] Fandom.com. [En línea]. Disponible en: https://diablo.fandom.com/wiki/Blizzard_North. [Consultado: 20-nov-2025].



Escuela Politécnica Nacional
Desarrollo de Juegos Interactivos

[1] M. Olguín Lacunza. “Videojuegos educativos vs videojuegos de entretenimiento - UNAM Global”. UNAM Global - De la comunidad para la comunidad. Accedido el 14 de noviembre de 2025. [En línea]. Disponible: https://unamglobal.unam.mx/global_revista/videojuegos-educativos-vs-entretenimiento/

[2]