



Game Design Document en la Industria - Fortnite

Elemento del GDD	Implementación en la Industria (<i>Fortnite</i>)
Visión	Juego competitivo y accesible como servicio vivo, centrado en acción, expresión del jugador y eventos constantes.
Pilares de Diseño	Construcción rápida, combate dinámico, evolución continua del contenido.
Público Objetivo	Audiencia masiva y multiplataforma (casual y competitivo).
Core Loop	Caer al mapa → Buscar recursos → Combatir → Sobrevivir → Obtener recompensas cosméticas.
Mecánicas y Sistemas	Sistemas iterativos que cambian por temporadas (armas, mapas, habilidades).
UI / UX	Interfaz clara y adaptable a consola, PC y móvil, ajustada por datos de uso.
Narrativa y Mundo	Narrativa emergente mediante temporadas, eventos en vivo y colaboraciones.
Plan de Assets	Producción continua de skins, animaciones, mapas y efectos visuales.
Gestión del GDD	Documento modular y dinámico, actualizado según métricas y feedback.
Métricas Clave	Retención, tiempo de juego, adopción de pases de batalla.