



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

DOCUMENTOS EMPLEADOS EN EL CICLO DE VIDA DE UN VIDEOJUEGO

Ramón Mollá

rmolla at dsic.upv.es - ext. 73549

Grupo de Informática Gráfica

Departamento de Sistemas Informáticos y Computación

Objetivos de aprendizaje

Conocer las partes básicas que integran un pitch-doc

Conocer la composición de un documento de concepto

Conocer la estructura y contenido de un documento de diseño del Juego (GDD)

Conocer otros documentos que forman parte de la gestión de una empresa de videojuegos

Ciclo de vida del juego.

Documentos

Desarrollo del concepto

- El Concepto Abstracto

- La propuesta de juego ("Pitch Doc")

- El Doc. de Concepto

Preproducción (prueba de concepto)

- El Documento de Diseño del Juego

- El Plan de Producción de Arte

- El documento de diseño técnico

- El Plan del Proyecto

- Prototipo del juego

Desarrollo del concepto (I)

Todos los proyectos pasan por fases bien definidas

Norma en la industria

Comienza con una idea

Acaba cuando el videojuego entra en preproducción

Equipo formado por

El diseñador

El director técnico

Un artista conceptual

Un productor



Desarrollo del concepto (II)

Objetivos

- Decidir los principales elementos de juego

- Crear el arte conceptual

- Profundizar en la historia (si la hay)

Entregables

- Concepto abstracto

- Propuesta del juego ("pitch doc")

- Documento de concepto (GDD)



Desarrollo del concepto (III)

El Concepto Abstracto

Descripción del VJ en una o dos frases "gancho " que hace que el VJ sea

Emocionante

Diferente de la competencia

Durante la fase de desarrollo ayuda a decidir qué características incluir/excluir

La propuesta de juego ("Pitch Doc")

Díptico

Entregable confidencial para uso en reuniones de financiación

Resumen de lo que trata el juego

Por qué va a tener éxito

Cómo va a hacer dinero

Desarrollo del concepto (IV)

Documento de concepto (I)

Versión detallada del pitch doc

Extensión entre 10 y 20 páginas

Destinado al equipo editorial

Referencia y estudio posterior a reuniones

Se presenta en carpeta profesional tapas duras, con cubierta

llamativa y excelente arte del juego

Game Concept Document – original design *Mira Costa High School* **Introduction to Video Game Design and Development**

Create a Game Concept Document that will be presented to a game publisher or funding source. The teacher will play the role of game publisher.

Game Concept Document will be about 6 or more pages double-spaced containing discussions of each of the following with regard to your own game concept.

Game Overview

- **Title:** This may match the book title. You may also want a subtitle. For example if the book is "Animal Farm", a subtitle might be "Don't trust a living creature".
- **Theme:** What is the theme (usually philosophical) of your game? Are you trying to make a statement, promote an agenda, make a value judgment about good vs evil? Common themes include survival, redemption, transcendence, and temptation. Discuss the theme in a paragraph.
- **Summary:** Provide a short summary of this game. What is the main storyline and player goal?
- **Target Audience:** Discuss the market you believe would be most interested in this game. Is it by age group, gender, a family-oriented game, or parents with their children? Is the game educational? Is the game content for a broad enough audience in terms of sales? Is the game appropriate and within legitimate game-appropriate content, or does the game offend people by community standards?
- **Selling Points:** List unique features of your game. Will the art stand out? Are the characters compelling and attract interest? Is the story engaging due to its time-period or challenges?
- **Goals and Player Motivation:** What are your expectations for this game as an experience? What mood are you attempting to achieve? Make sure you go beyond the idea of "fun." Are you trying to provide excitement, tension, suspense, challenge, humor, nostalgia, sadness, fear, or a "warm fuzzy" feeling? Do you want players to create their own stories and characters? What will drive the player to actually play the game to the end? Discuss how the game will achieve these goals.
- **Competitive analysis:** Are there any game titles currently on the market that could be considered competitors of your game? Describe any of these titles and what competitive edge could your game have over this title.

Game Story (portions will be an update from previous assignments)

- **Challenges:** Gameplay is comprised of challenges or obstacles faced by players throughout the game. Players respond to these challenges by utilizing strategies, often represented by actions and player choices. Discuss some types of challenges and obstacles that a player character might face during your game. Some examples

Desarrollo del concepto (V)

Documento de concepto (II)

Debe contener las siguientes secciones

Concepto abstracto

Género

Jugabilidad (Gameplay)

Características

Historia (si la tiene)

Público objetivo

Plataformas de hardware

Cronograma estimado

Presupuesto

DAFO https://es.wikipedia.org/wiki/An%C3%A1lisis_DAFO

Equipo

Resumen

Preproducción. Prueba de concepto (I)

Objetivo

- Completar el diseño del juego
- Crear la biblia del arte
- Establecer la trayectoria de producción
- Redactar el plan del proyecto

Crear un prototipo

El prototipo también sirve para demostrar

- Equipo puede hacer el juego
- Juego vale la pena hacerse
- La viabilidad de cualquier nueva tecnología a incorporar

Preproducción. Prueba de concepto (II)

Los productos de esta fase son

- El documento de diseño del juego (GDD)

- El plan de producción de arte

- El documento de diseño técnico

- El plan del proyecto

Preproducción. Prueba de concepto (III)

El Documento de Diseño del Juego

Descripción exhaustiva de todos los detalles que van a suceder en el juego

Determinan los requisitos del plan de producción de arte y el plan técnico

Debe incluir información completa acerca de la jugabilidad, interfaz de usuario, historia, personajes, monstruos , AI,... hasta el más mínimo detalle

Ese documento sería del tamaño de una guía telefónica Dejarlo en formato wiki en la red interna

Preproducción. Prueba de concepto (IV)

El Plan de Producción Artística

Establece

- El aspecto del juego (Biblia del arte)

- Cómo se creará el arte (Itinerario de producción)

- Plan de trabajo y gestión del equipo humano

Itinerario de Producción

Proceso mediante el cual se pasa de concepto a la realidad

A partir de una idea/dibujo hay que obtener un modelo 3D, texturas, secuencias de animación, ponerle una IA, situarlo dentro del juego y ver cómo actúa

Cuidado: todas las herramientas de esta cadena de producción deben ser compatibles entre ellas

Preproducción. Prueba de concepto (V)

La biblia del arte

Creada por el diseñador, director de arte y artista conceptual

Establece el estilo artístico del juego

El artista conceptual genera la referencia para que otros artistas trabajen bajo un aspecto unificado

Asegura estilo consistente del producto final

Inicialmente montar una biblioteca de imágenes orientativas que reflejen la dirección que debe tomar el arte

Estas imágenes pueden provenir de revistas, libros de viajes, carteleras,...

Preproducción. Prueba de concepto (VI)

Documento de Diseño Técnico

Expone la manera en la que se transforma el diseño del juego en un programa

Muestra las tareas a realizar:

- Las asigna a los miembros del equipo

- Estima el tiempo de realización

Preproducción. Prueba de concepto (VII)

Documento de Diseño Técnico

Se describen las herramientas básicas que se utilizarán para construir el juego:

- Las que ya existen en la empresa

- Las que tienen que ser compradas

- Las que tienen que ser creadas

- Hardware y software

- La capacidad de

 - Almacenamiento

 - Copia de seguridad

 - Velocidad de red,...

Preproducción. Prueba de concepto (VIII)

Otros documentos de gestión empresarial

El Plan de

- Proyecto (diagramas de Gantt)

- Mano de Obra

- Recursos

- Seguimiento del proyecto

- Costes

- Ganancias y pérdidas

- Cronograma

- Hitos o milestones

Bibliografía

Cap. 10, appendix A. Game Design. Bob Bates. Thomson ISBN: 1-59200-493-8

Documentación generada por
Dr. Ramón Mollá Vayá
Sección de Informática Gráfica
Departamento de Sistemas Informáticos y Computación
Universidad Politécnica de Valencia

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5

Usted es libre de:

copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
hacer obras derivadas bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.