

A continuación, un acercamiento a Procedimientos y criterios clave para asegurar éxito y calidad principales en el desarrollo de un juego.

Conocimientos y habilidades en diversos ámbitos, como la programación, el diseño, la narrativa, el arte, el sonido.

Diseño

- Decidir qué debe incluir el juego > brainstorming
- **Diseño de niveles:** Estructura que guíe al jugador y presente desafíos progresivos
- desarrollar personajes, roles, perfiles, instrumentos, herramientas, interfaces de usuario y sistemas de puntuación ...
- Considerar cómo debe reaccionar el juego en determinadas condiciones
- Diseño de Narrativa Creación de historias, guion, conceptualización, desarrollar personajes, roles perfiles, y construir mundos virtuales , finalidades de cada nivel (del nivel, destrezas, finalidad psicológicas, emocionales... sentido socio cultural)
- **Originalidad, innovación:** ¿El juego ofrece algo nuevo o una variación interesante de un concepto existente?
-

Narrativa y Ambientacion

- **Concepto central atractivo:** Premisa que capture la atención
- **Motivación del jugador:** Objetivos claros que impulsen la progresión
- **Mundo coherente:** Reglas y lógica interna consistentes
- **Historia (si aplica):** ¿Tiene un trasfondo interesante que motive a seguir jugando?
- **Diseño de personajes y mundos:** ¿Son atractivos y memorables?
- **Estilo visual:** Coherente con el tono y público del juego.
-

Arte y animación

- Desarrollar concept art, dibujo, ilustración y el diseño gráfico
- **Estética coherente:** Estilo visual y sonoro que refuerce la temática
- **Interfaz intuitiva:** Menús y controles comprensibles sin tutoriales extensos> UI/ UX
-
- Utilizar software de modelado 3D y animación > unity, blender, unreal.
- **Motor de juego:** Unreal Engine, Unity, Godot, etc.
- Cuidar al detalle elementos visuales y musicales
- **Animaciones fluidas:** Que refuercen la inmersión.

- **Plataforma:** PC, consola, móvil, VR, etc.
-

Diseño Sonoro

- Utilizar software de edición de audio y diseño sonoro > FL, audacity, audition
- Crear efectos de sonido realistas, música envolvente y diálogos cautivadores
- **Música y efectos de sonido:** Deben mejorar la experiencia sin ser repetitivos o molestos.
-

Mecánicas y Jugabilidad

- Ofrecer al usuario una experiencia de juego atractiva y envolvente
- **Mecánicas centrales claras:** Define las acciones básicas que realizará el jugador, Define cómo interactúa el jugador con el juego (movimiento, acciones, reglas).
- **Curva de aprendizaje equilibrada:** Fácil de aprender pero con profundidad para dominar
- **Sistemas de retroalimentación:** Recompensas y consecuencias inmediatas para las acciones del jugador
- **Equilibrio de dificultad:** Desafiante pero no frustrante
- **Objetivo Claro:** Define qué debe hacer el jugador y cómo gana o pierde.
- **Dificultad y curva de aprendizaje:** Debe ser desafiante pero accesible y con una progresión adecuada.
- **Rejugabilidad:** Que los jugadores quieran volver a jugarlo (niveles, estrategias, sorpresas).
-

Objetivos

- Explicar el objetivo del juego
- Que el objetivo esté alineado con los objetivos del proyecto y que no pierda la coherencia con la narrativa

Aspectos Técnicos

- Programación
- Aprender a programar en al menos un idioma, como C++, C# o Python
- Desarrollar la lógica del juego, implementar comportamientos de los personajes y desarrollar la mecánica de juego
- UX
- **Rendimiento optimizado:** Funcionamiento fluido en las plataformas objetivo
- **Ausencia de errores críticos:** Pruebas exhaustivas para eliminar fallos
- **Tiempos de carga razonables:** Minimizar esperas que rompan la inmersión

- **Optimización:** Buen rendimiento sin errores o tiempos de carga excesivos.
-

Audiencia y Mercado

- **Público objetivo definido:** Conocer a quién va dirigido el juego (Niños, adultos, gamers casuales, hardcore gamers).
- **Propuesta de valor única:** Qué ofrece tu juego que lo diferencie
- **Modelo de monetización apropiado:** Si es gratuito, premium o con compras internas
- **Monetización (si aplica) Modelo de negocio:** Pago único, free-to-play con compras, suscripción, anuncios.
- **Ética:** No abusar de micropagos o mecánicas tipo “pagar para ganar” (pay-to-win).
-

Planificación del Desarrollo

- **Alcance realista:** Definir objetivos alcanzables con los recursos disponibles
- **Hitos de desarrollo:** Puntos de control para evaluar el progreso
- **Plan de lanzamiento:** Estrategia para la distribución y promoción

Pruebas y Retroalimentación

- **Beta testing:** Jugarlo muchas veces y con diferentes personas para detectar errores.
- **Iteración:** Mejorar aspectos según la retroalimentación de los jugadores.

////////////////////

Nuestra propuesta, idea general:

Un juego de protesta social, rebeldía, antisistema, donde el jugador indignado por injusticias, represión, carencia de oportunidades, abuso de autoridad, desigualdad social, abuso político, abuso de las instituciones; se revela y emprende acciones (caminos, viajes, periplo) para luchar por defender, solucionar situaciones de sí mismo, su grupo...
juego/concientización.

GPT

Esa es una premisa potente y con mucho potencial. Puedes enfocarlo de distintas maneras según el tono que quieras darle:

1. **Estilo Narrativo y Reflexivo** – Un juego con una historia profunda, donde las decisiones del jugador afectan el desenlace (ej. *This War of Mine, Papers, Please*).
2. **Acción y Estrategia** – Donde el jugador organiza protestas, evade la represión y genera cambios sociales (ej. *Resistance, Democracy*).
3. **Sigilo y Hacktivismo** – Inspirado en grupos como Anonymous, donde el protagonista usa tecnología para exponer corrupción (ej. *Watch Dogs*).
4. **Arcade y Caos** – Un juego más directo y visceral donde el jugador enfrenta físicamente a las fuerzas opresoras (ej. *Freedom Fighters*).

¿Qué tono quieres darle? ¿Más realista o con un enfoque más simbólico/metafórico?

*En todo los ámbitos de desarrollo debe trabajarse el factor psicológico y psico social.
Que opina Santi.