



Tecnológico de Monterrey

Campus Santa Fe

Construcción de software y toma de decisiones (Gpo 501)

4.2.2 Actividad Entendiendo el GDD

Alumno:

Eduardo Porto - A01027893

Profesores:

Gilberto Echeverría Furió

Octavio Navarro Hinojosa

Esteban Castillo Juarez

Fecha:

19 de abril de 2024

Resumen: “How to Write Your First Game Design Document”

El Game Design Document (GDD) es un documento de seguimiento en el desarrollo de un videojuego, que establece la visión objetivo por parte del equipo de trabajo, plantea las mecánicas, genera un ambiente o historia y otros aspectos fundamentales del juego.

El artículo que se nos dejó leer plantea argumentos tanto a favor como en contra del uso del Game Design Document (GDD) en el desarrollo de videojuegos. Así como por una parte existen conocedores que señalan que el GDD tiende a volverse obsoleto rápidamente, que no es utilizado ni actualizado por el equipo, y que esto puede conducir a confusiones, el artículo sostiene que el GDD puede ser extremadamente útil si se realiza correctamente.

Principalmente como desarrolladores, buscamos que el GDD sirva como una referencia para todo el equipo de desarrollo, especialmente en proyectos más complejos como Halo. Es responsabilidad de todos entender la idea planteada en el documento para caminar de la mano y no desviarnos con suposiciones que no fueron planteadas desde un principio.

Mientras que en un juego simple la idea podría ser manejada solo con comunicación verbal, en proyectos más grandes y complejos como Halo, el GDD se vuelve esencial para mantener a todos los miembros del equipo en la misma página y garantizar la cohesión y consistencia del juego.

Se busca que el documento transmita de manera detallada y específica el objetivo y la razón del proyecto, es importante de algún modo saber si tiene sentido el planteamiento de un juego que sea disfrutable; por lo que este documento permite plasmarlo logrando que un equipo de personas construya de forma coherente y consistente, reduciendo la incertidumbre y la duda.

Aunque puede requerir un esfuerzo considerable para elaborarlo, el artículo sugiere que el trabajo inicial vale la pena a largo plazo, especialmente para conceptos de juegos complicados.

El proceso de creación del GDD implica etapas como el brainstorming, la discusión y la experimentación, seguidas por la consolidación de ideas en un documento final. Es esencial mantener el documento actualizado y claro, utilizando un lenguaje técnico pero accesible que refleje la pasión y la personalidad del equipo, sin olvidar por supuesto la continua comunicación entre los integrantes del equipo encargado.

Por último nos señala que existe un camino ideal para la organización del “Game Design Document Outline” que sigue una serie de pasos para la correcta creación del documento donde se agrega todo lo ya mencionado y los puntos claves del desarrollo en el entorno colectivo, destacando la importancia de establecer un informe de estado del proyecto para monitorear el progreso y mantener a todos en el equipo informados y en sintonía con los objetivos del juego.

Mis partes a desarrollar dentro del equipo:

Después de discutirlo con mis compañeros, hemos decidido distribuir el trabajo de elaboración del GDD de manera que aproveche nuestras habilidades individuales. Esto nos permitirá realizar cada parte del documento de la mejor manera posible y luego compartirlas eficazmente con los demás.

Mis tareas asignadas serán las siguientes:

Technical: Me encargaré de describir las pantallas del juego, los métodos, las mecánicas técnicas tanto funcionales como no funcionales, y la parte de lógica que se implementarán.

Level Design: Seré responsable de definir los aspectos que manejaremos como las oleadas, el funcionamiento de cada turno, los elementos del ambiente y su impacto en el jugador así como la fluidez del juego a lo largo de una partida y antes de acceder a esta.

Schedule: Todos los integrantes colaborarán en la definición del cronograma y establecerán las fechas límite (esperadas) para cada tarea objetivo que será renovada con los días para buscar cumplir con las metas apuntadas en el KANBAN del proyect.