



**Universidad
Andrés Bello®**
Conectar • Innovar • Liderar

Desarrollo de Videojuegos

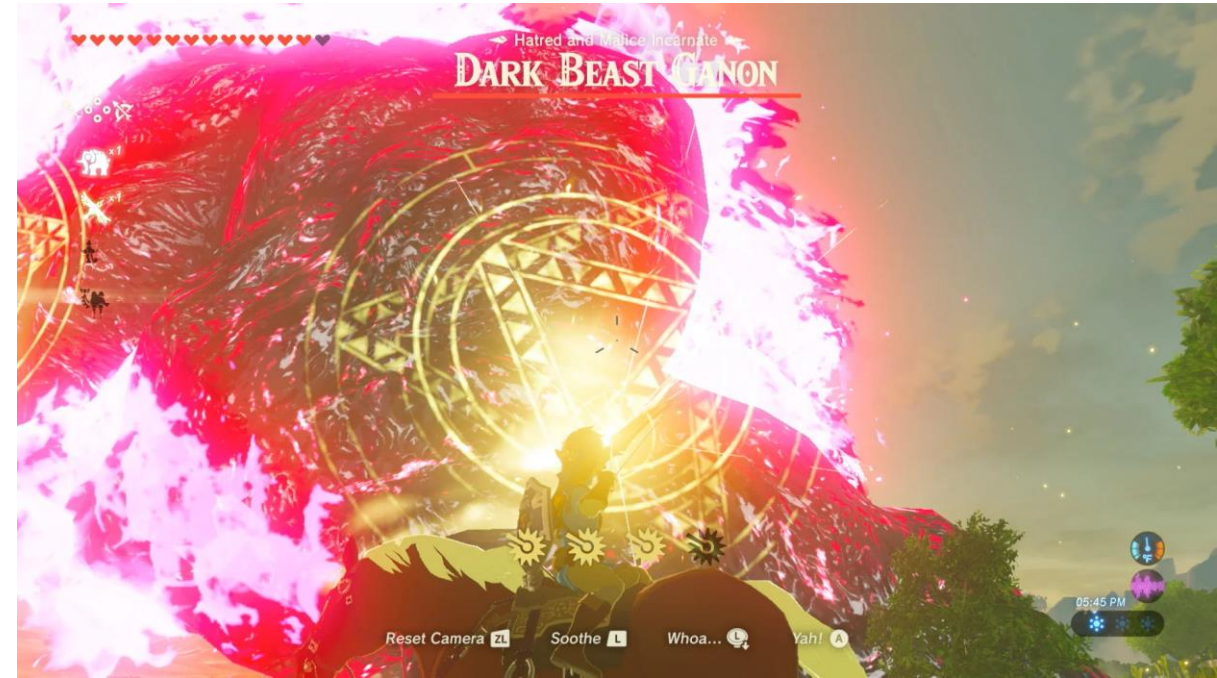
Primer Semestre 2020



<https://gdconf.com/gdc-2020-virtual-talks>

Ejercicio

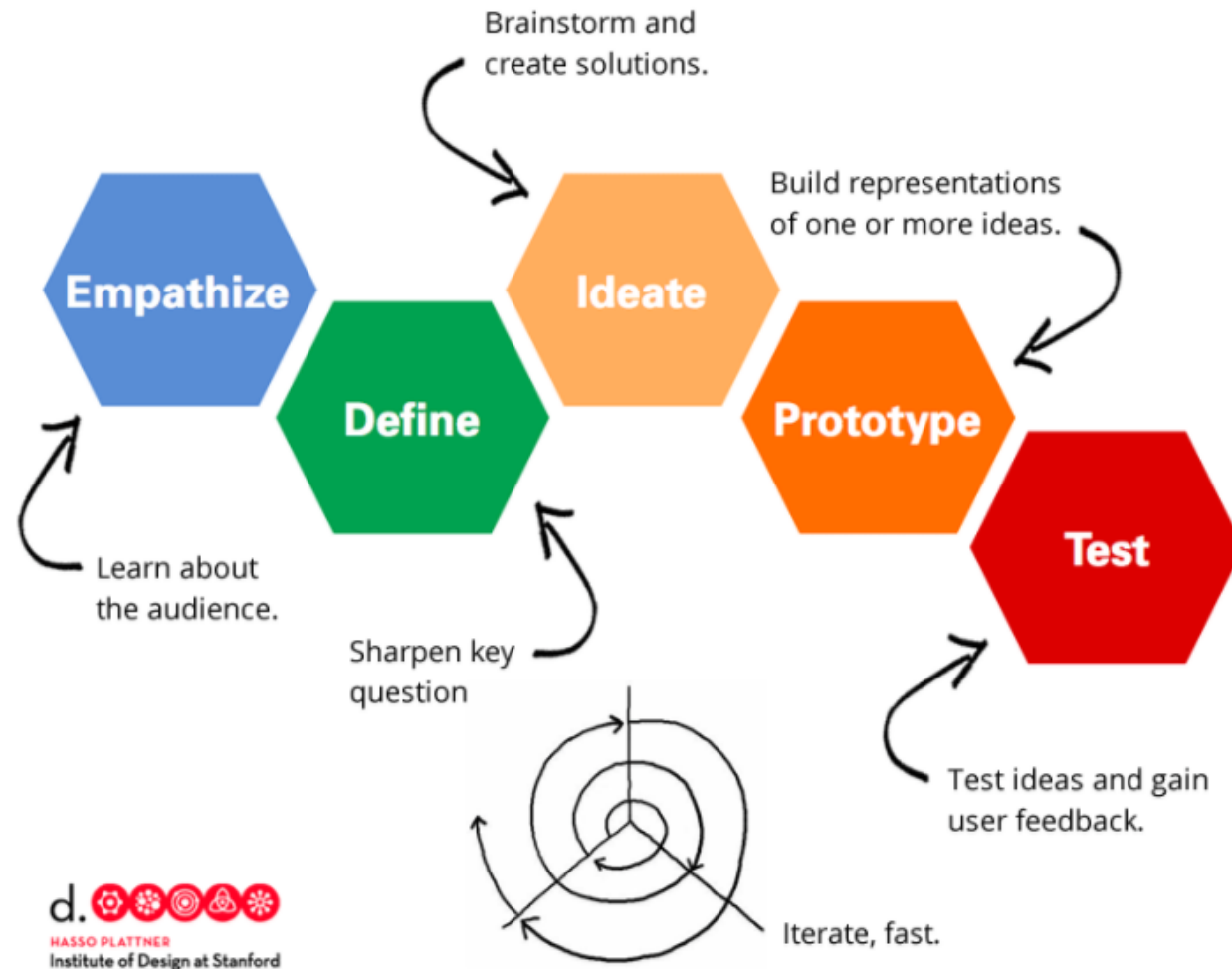
Escoge un juego que te guste y piensa que cambio de reglas harías para que el objetivo del juego fuera más fácil de lograr. Identifica también que restricción puso el diseñador del juego para hacer que sea divertido intentar lograr el objetivo.



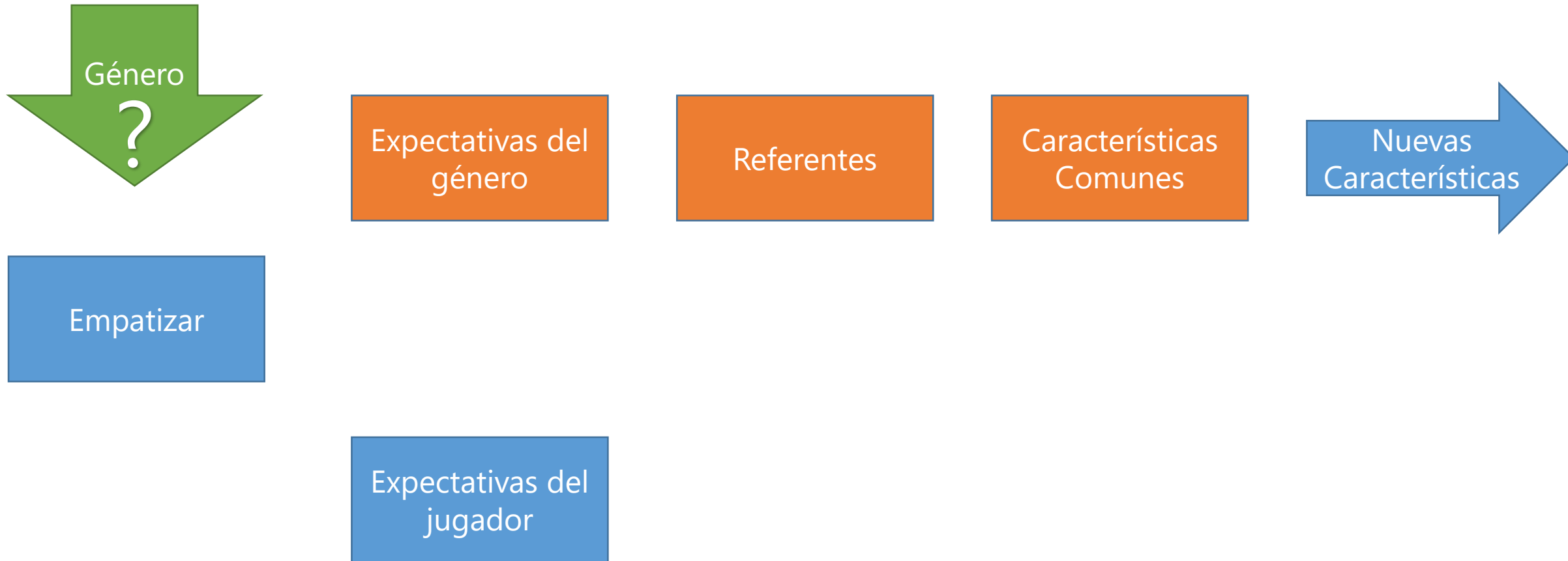
Diseño de Videojuegos: Human Centered Design (IDEO)



Proceso de Diseño



Diseño de un Videojuego



Diseño de Videojuegos

Géneros de Videojuegos y sus expectativas

Género: Acción - Platformer



Género: Acción - Pelea



Género: Acción - Shooter



Género: Acción/Aventura



Género: Estrategia



Género: Role Playing Games



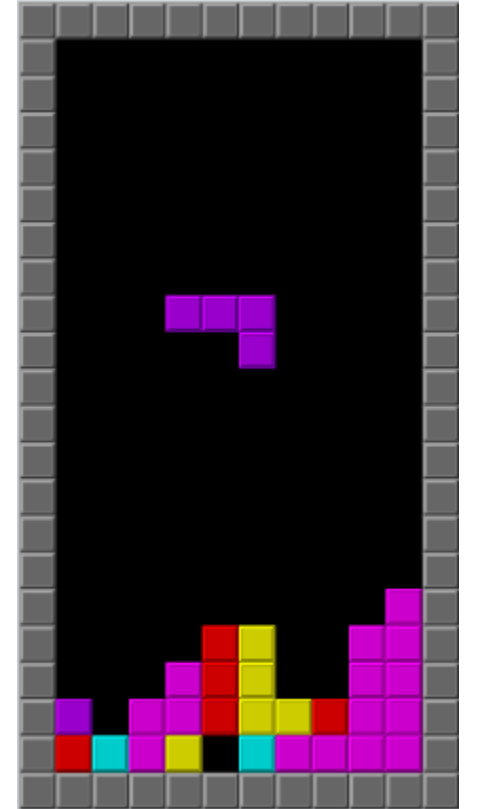
Género: Puzzle



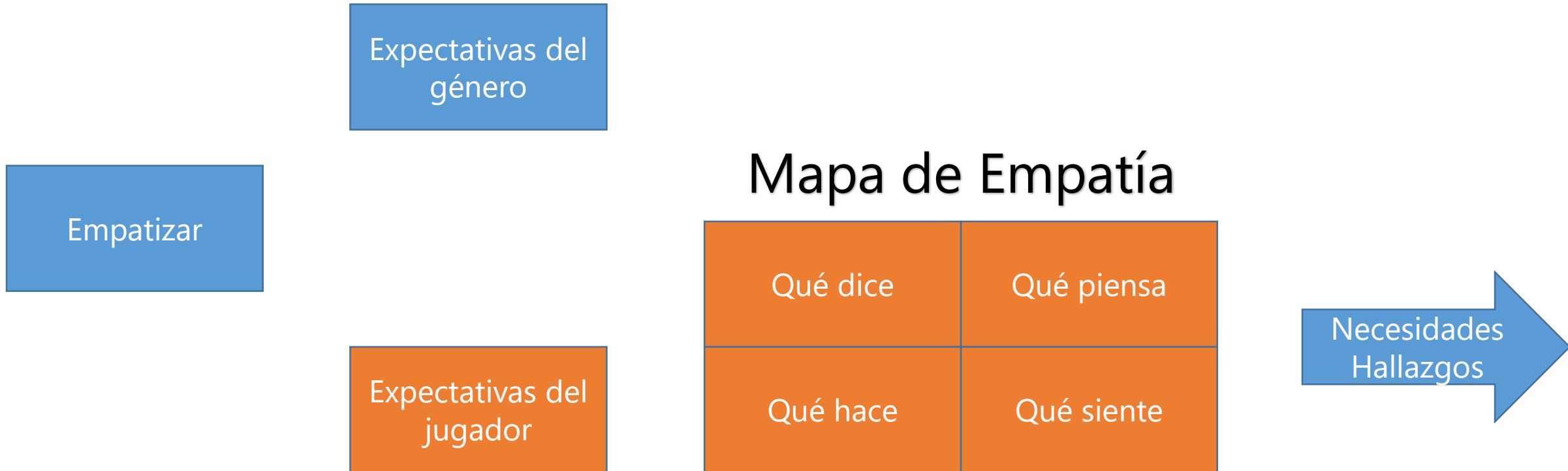
Física



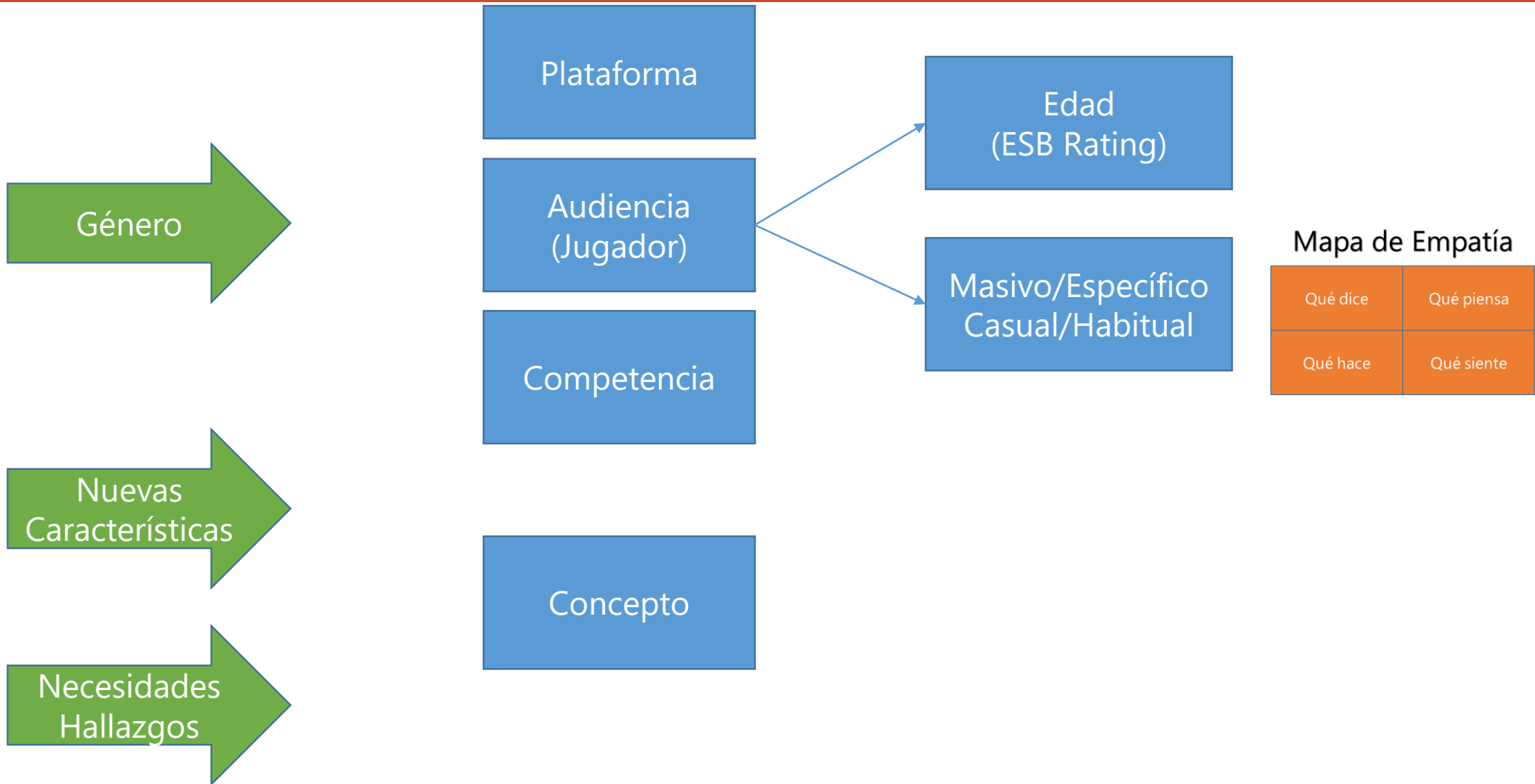
Tile-matching



Diseño de un Videojuego



Diseño de un Videojuego: Definir



Diseño de un Videojuego

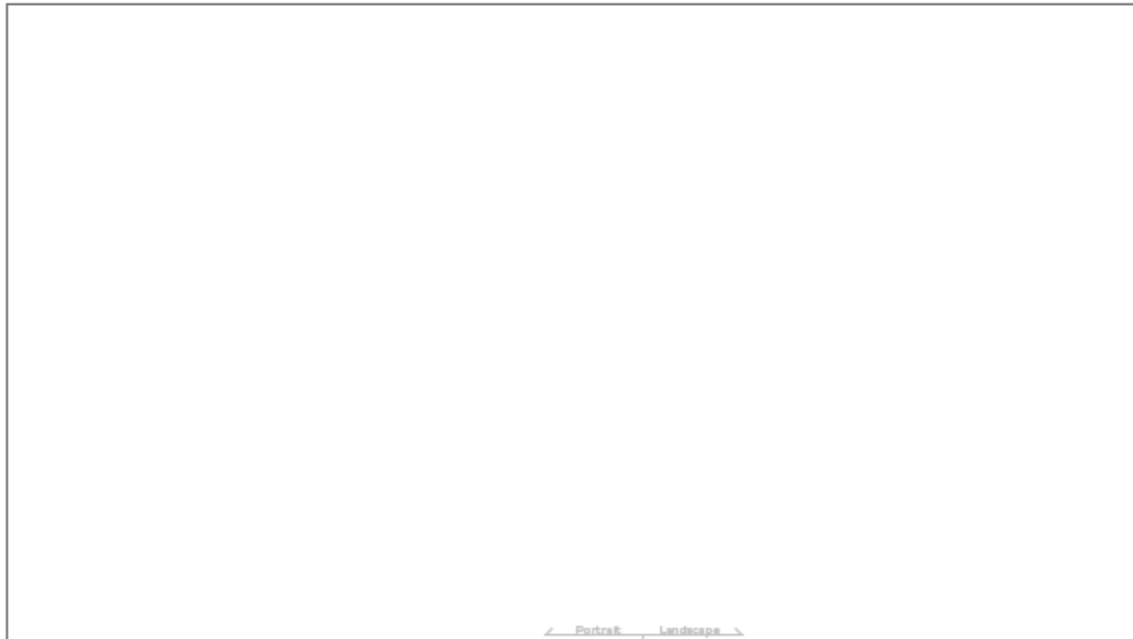
Rogers, S. (2014). Level Up! The guide to great video game design. John Wiley & Sons.

1xGDD

Proposition name

Designer

Sketch / Concept / Screenshot Show us your drawing skills!



Aspect ratios →

9:16

10:16

2:2

2:4

4:3

↖ Portrait ↗

1:1

↘ Landscape ↙

5:4

4:3

2:3

16:10

16:9

Description in a tweet How would you describe this game to a friend and in 140 characters or less?

<http://pixelatto.com/1xgdd/>

Diseño de un Videojuego: Definir

Concepto

Objetivos del
Gameplay

Modos del
Gameplay

Selling Points

¿Qué hace el jugador en el juego?

¿Cómo?

¿Por qué?

¿Dónde? ¿Con qué/quién?

Diseño de un Videojuego: Definir

Sistemas de
Gameplay

Cámara

Movimiento

Control



Diseño de un Videojuego: Definir

Sistemas de
Gameplay

Cámara

Movimiento

Control



Diseño de un Videojuego: Definir

Sistemas de
Gameplay









Cámara

Movimiento

Control



Diseño de un Videojuego: Definir

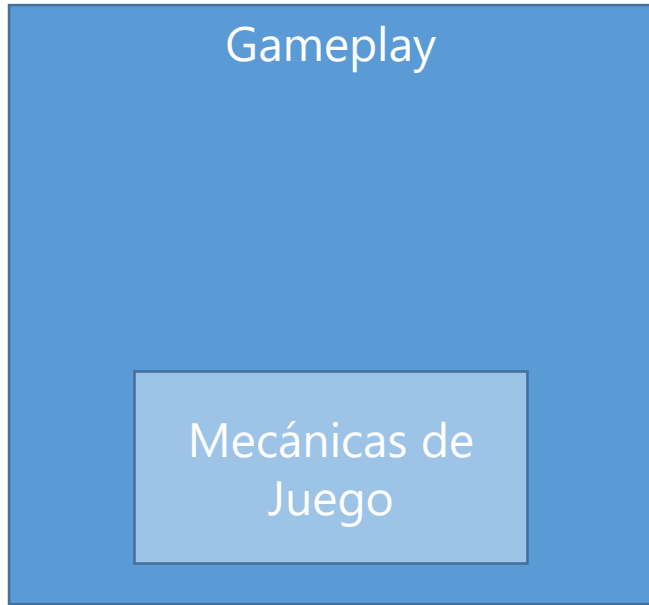
 Story What does the game tell?	 Goals What are your objectives in the game?
 Items What kind of items can you achieve in this game?	 Routines What are the most repeated tasks?
 Aesthetics How does it look, sound and feel like?	 Social How do you interact with other people?
 Gameplay How do you interact with the game?	 Contexts How do you see the game's world?

Ejercicio

Escoge un juego que sea competitivo y conviértelo en un juego cooperativo. ¿Cómo cambian las reglas del juego y su objetivo?



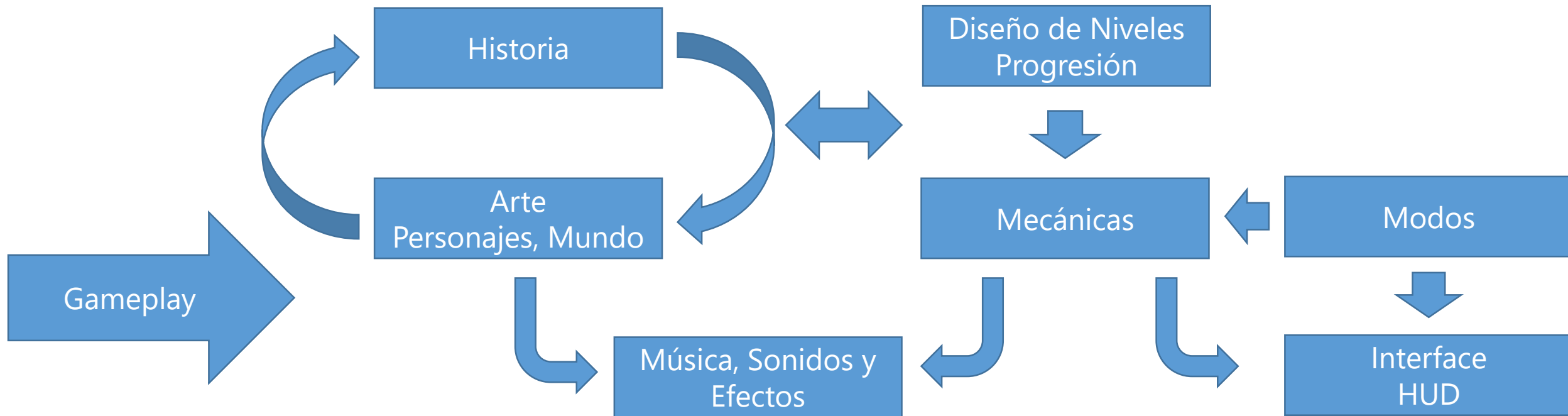
Diseño de un Videojuego: Idear el Gameplay



Son las reglas
de interacción del juego

Experiencia de jugar el juego

El Gameplay es la experiencia del juego



Prototipado rápido de juegos

Construct 2

Preguntas



¡Muchas Gracias!

Ejemplos de Creación de Juegos 2D en Unreal

<https://ue4resources.com/2d-templates>