



Tecnológico de Monterrey

Pedro Mauri Mtz - A01029143

4.2.2 Actividad: Entendiendo el GDD

- Lee el artículo en la siguiente liga:
<https://www.gamedesigning.org/learn/game-design-document/>
- Escribe un pequeño reporte que contenga:
 - Resumen con los puntos más importantes del GDD
 - Lista qué partes de tu GDD son las que desarrollarás dentro de tu equipo.

Resumen:

En el artículo proporcionado se explica lo siguiente: Los documentos de diseño de juegos son herramientas fundamentales utilizadas por los desarrolladores para planificar, organizar y comunicar todos los aspectos de un juego antes de que se inicie la producción, desde la historia, mecánicas, gráficos, etc. Al usar estas herramientas se logra tener una visión clara del juego que sea fácil de comunicar a un equipo de trabajo extenso. El documento debe de tener ideas concretas para evitar interpretaciones variadas en el equipo de trabajo, debe ser flexible para que el plan de trabajo pueda adaptarse a las circunstancias del equipo, debe ser sujeto a revisiones para tener control de cambios y ajustes durante la producción, y por último, el artículo subraya la importancia de la colaboración entre los miembros del equipo de trabajo para que todos estén alineados a la visión del juego.

Lista de puntos importantes:

- **Descripción del juego:** Título, género, plataforma/distribución, público y sinopsis.
- **Mecánicas y jugabilidad:** Como los usuarios interactúan con el juego, con otros jugadores y/o entorno, y cómo sería su progreso en él.
- **Historia y personajes:** ¿El juego tiene una narrativa? Si es que la tiene ¿cuál sería?
- **Mundo del juego:** Escenarios, ambientación, elementos interactivos. (experiencias relevantes para el jugador)
- **Arte y gráficos:** Estilo de diseño del videojuego, diseño de personajes, de escenarios, efectos visuales.

- **Sonido y música:** Descripción de efectos de sonido y música de ambientación.
- **Interfaz de usuario:** Menús, controles, configuraciones, iconos, o cualquier elemento interactivo en la pantalla.
- **Flujo de juego:** Descripción de la progresión del juego, ¿como se sube de nivel/dificultad?, ¿como se consiguen más recompensas?
- **Etapas de Desarrollo y Cronograma:** Organización general para llevar a cabo el proyecto; fechas límite, asignación de recursos, administración de trabajo, etc.
- **Consideraciones técnicas:** Requisitos técnicos, retos, etc.
- **Notas finales:** Créditos o menciones