

# Diseño de videojuegos

## GameJams

Alejandro Romero Hernández

02 de Junio de 2017

# Contenido

Consideraciones previas

Juego

Presentación

Diseño de  
videojuegos

Alejandro Romero  
Hernández

Consideraciones  
previas

Juego

Presentación

## Consideraciones previas

# Temática

Diseño de  
videojuegos

Alejandro Romero  
Hernández

Consideraciones  
previas

Juego

Presentación

1. Lo mas innovadora posible
2. Original
3. Abierta

1. Clave para los siguientes pasos
2. Definición al detalle
  - 2.1 Pulgadas
  - 2.2 potencia mínima . . .

# Publico objetivo

- ▶ Rangos de edad
- ▶ Tipos de jugadores
- ▶ Analisis de mercado

Diseño de  
videojuegos

Alejandro Romero  
Hernández

Consideraciones  
previas

Juego

Presentación

# Juego

# Modo(s) de juego

- ▶ Single Player
- ▶ Multiplayer
- ▶ Modo historia

Diseño de  
videojuegos

Alejandro Romero  
Hernández

Consideraciones  
previas

Juego

Presentación



# Contexto

Diseño de  
videojuegos

Alejandro Romero  
Hernández

Consideraciones  
previas

Juego

Presentación



- ▶ Historia del juego
- ▶ ¿Pocede?

# Mecánicas

Diseño de  
videojuegos

Alejandro Romero  
Hernández

Consideraciones  
previas

Juego

Presentación

1. Una mecanica principal
2. Mecanicas secundarias complementarias a la principal
3. No se debe saturar al jugador con muchas mecánicas



# Presentación

# Presentación

Diseño de  
videojuegos

Alejandro Romero  
Hernández

Consideraciones  
previas

Juego

Presentación

1. Forma de venderlo
2. Imoactante
3. Suficientemente clara y explicatva