



Tecnológico de Monterrey

Campus Santa Fe

Construcción de software y toma de decisiones
(Gpo 501)

Entendiendo el GDD

Julia Maria Stephanie
Duenkelsbuehler Castillo - A01784399

19/04/2024

En lo que concierne al diseño del juego, los puntos que destaco son:

- La mecánica del juego trata de la funcionalidad de las cartas, la forma en la que se juega cada partida y se gana el juego a través de las mismas. Aquí también es importante describir aspectos relevantes del juego, como lo son los temas visuales, animaciones, sonidos y la física del juego.
- Por otro lado, es relevante el diseño de las cartas (específicamente si se habla de un TCG), del tablero de juego, los modos de juego, plataforma en la que se realiza el desarrollo del juego
- Los detalles sobre la historia, los personajes, escenario mecánica e interfaz de usuario se deben de diseñar teniendo en cuenta que se busca la mejor experiencia posible para el jugador.

Por otro lado, los aspectos técnicos son aquellas consideraciones que se deben tener en cuenta a la hora del desarrollo, los requisitos del sistema y su misma arquitectura. Es importante que todo se especifique dentro del GDD, sin ser demasiado técnico; esto para que sea sencillo que todas las partes involucradas comprendan el documento. También se deben incluir diagramas, imágenes y otros elementos visuales para que la comprensión sea más clara.

Para que todo fluya correctamente, se debe de tener un calendario que muestre cuándo se espera que se completen todas las distintas etapas del desarrollo del juego. En el GDD también se debe incluir un presupuesto que muestre el costo del desarrollo, así como la asignación de recursos de todo tipo (económico o no).

En cuanto a la colaboración en equipo, el artículo destaca que la discusión y familiarización con el equipo de desarrollo facilita un mejor trabajo colaborativo. También es importante que se realicen distintos prototipos del juego y que se prueben para entender qué funciona y qué debe de mejorar.

Los siguientes colaboradores van a hacer lo siguiente en el GDD:

Julia Maria Stephanine Duenkelsbuehler Castillo A01784399: Game Design (Summary, Gameplay, Mindeset), Sounds/Music, Level Design, Schedule.

Fernando Adrián Fuentes Martínez - A01028796: Controls, Mechanics, Sounds/Music, Schedule.

Javier Montero Urbina - A01026213: Graphics, Development, Schedule.