



TRABAJO INTEGRADOR

Cátedra: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Fecha: SEMANA 8 A 15

RÚBRICA

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/12rW2KjFRmuBDZ1UXdJ0fVKF6Sq-9zfp3QS0MBewMR8E/edit?usp=sharing>

OBJETIVOS

Este trabajo tiene como objetivos:

Aplicar y abordar por medio de la práctica los contenidos de las Unidades 1, 2 y 3

PRESENTACIÓN

En este proyecto final, deberás diseñar un videojuego original que aborde todos los aspectos fundamentales de la creación, desde la conceptualización hasta la presentación de un pitch final. El trabajo puede desarrollarse de forma individual (comunicar los motivos por mensajería privada) o en grupos de hasta X integrantes.

El proyecto se dividirá en las siguientes entregas:

Distribución de los grupos hasta el 21 de Mayo

Link para anotarse en grupo

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KAnP42I4RWN4FywaUGN0_DDZICevInclEq6eHlLgJqs/edit?usp=drive_link

Sorteo de orden de presentación grupos 21 de Mayo en clase

■

Trabajo integrador de contenidos

Asignatura: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS



¿Qué debo presentar?

High Concept: Fecha de pre- entrega 21-05 (Luego de la teoría)

Una breve descripción que capture la esencia del videojuego en una o dos frases. Debe incluir el género del juego, su ambientación, el tipo de jugador al que está dirigido y su diferencial o valor único.

Game Design Document (GDD): Fecha de pre entrega 28-05

Documento donde se detallará la estructura completa del videojuego.

Debes incluir:

- Descripción del gameplay
- Mecánicas de juego principales
- Descripción de niveles o fases
- Personajes
- Historia o narrativa
- Interfaces de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX)
- Arte conceptual y estilo gráfico sugerido (estilo, influencias, paletas de colores, tipografías)
- Presupuesto
- Impacto cultural/social del video/Juego

Teoría de juegos aplicada: Fecha de pre entrega 04-06

Explicación teórica sobre cómo los principios de la teoría de juegos están presentes en el diseño de las mecánicas y la interacción entre jugadores (si aplica).

Desarrollo y prototipado: Fecha de pre entrega 11-06

Debes presentar un prototipo jugable que muestre la funcionalidad básica del videojuego. El prototipo puede realizarse con herramientas como Unity, Unreal Engine, Godot, o cualquier otra plataforma de desarrollo accesible para el curso.

■



Pitch digital: Fecha de pre entrega 18-06

Importante esa semana se cierra el drive de entrega para que tod@s los estudiantes tengan la misma posibilidad de presentar.

Presentación en formato digital (video de 5 a 10 minutos), que incluya:

Resumen del High Concept

Explicación del GDD

Prototipo jugable en acción (capturas o video)

Argumentación sobre la viabilidad comercial o el impacto cultural/social del videojuego.

Entrega final del 18-06/28-05

En el mes de Junio irán exponiendo sus trabajos en clases de manera grupal o individual, la organización de las fechas dependen de la cantidad de grupos o individualidades.

Criterios de Evaluación:

- Entrega en tiempo y forma de las pre entregas

En la entrega final

- Creatividad y originalidad en el concepto del videojuego
- Claridad y coherencia del High Concept
- Calidad técnica y exhaustividad del GDD
- Aplicación efectiva de la teoría de juegos
- Funcionamiento básico del prototipo
- Capacidad de comunicación en el pitch digital

■



Bibliografía

- Barnaby Berbank-Green, et al. (2008). Videojuegos.: Manual para diseñadores gráficos.

Editorial Gustavo Gili, S.L.

- González, Carlos, et al. (2012). Desarrollo de Videojuegos: Programación Gráfica. Escuela Superior de Informática. Universidad de Castilla-La Mancha. Editorial Cursos en español.

- R. Koster (2005) A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press, Scottsdale, Arizona

- Schell, Jesse. (2015) The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton, Crc Press.

- Sethi, Maneesh. (2003) Game Programming for Teens. Course Technology Ptr.