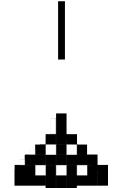


INTRODUCCIÓN A
LA CREACIÓN DE

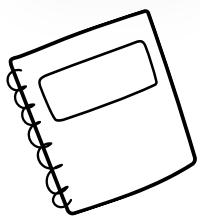
VIDEOJUEGOS

1/4



POR @LV.LACULINQUIETO

HOLA

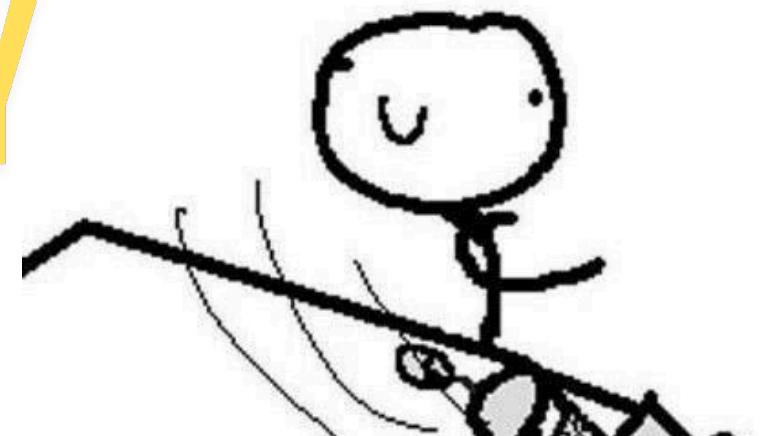


TECNICATURA EN PROGRAMACIÓN
(UTN-FRSN)

TECNICATURA EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS
(UPSO)

FULLSTACK DEVELOPER - ONG CILSA
DISEÑO UX UI / BSAS TALENTO TECH

SOY
LU.



TECNICATURA EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS (UPSO)

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS



TRABAJO INTEGRADOR

4 PRE-ENTREGAS

4 VIDEOS

1 VIDEOJUEGO

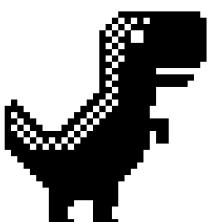


CONTENIDOS RELEVANTES

DE ESTE VIDEO !



- 1 INTRO-PRESENTACIÓN
- 2 QUE HACE A UN VIDEOJUEGO ÚNICO?
- 3 EL MODELO MDA (MECANICAS, DINAMICAS Y ESTETICAS)
- 4 NARRATIVA Y DISEÑO UX
- 5 MI VIDEOJUEGO
(TE MUESTRO COMO LO ESTRUCTURO)
- 6 HIGH CONCEPT



QUE HACE A UN VIDEOJUEGO ÚNICO?



INTERACTIVIDAD

SISTEMA DE
REGLAS Y
MECÁNICAS

OBJETIVOS Y
RECOMPENSAS

NARRATIVA Y CREATIVIDAD



(MECANICAS, DINAMICAS Y
ESTETICAS)

EMOCIÓN Y
ENGAGEMENT
EXPERIENCIA
SENSORIAL

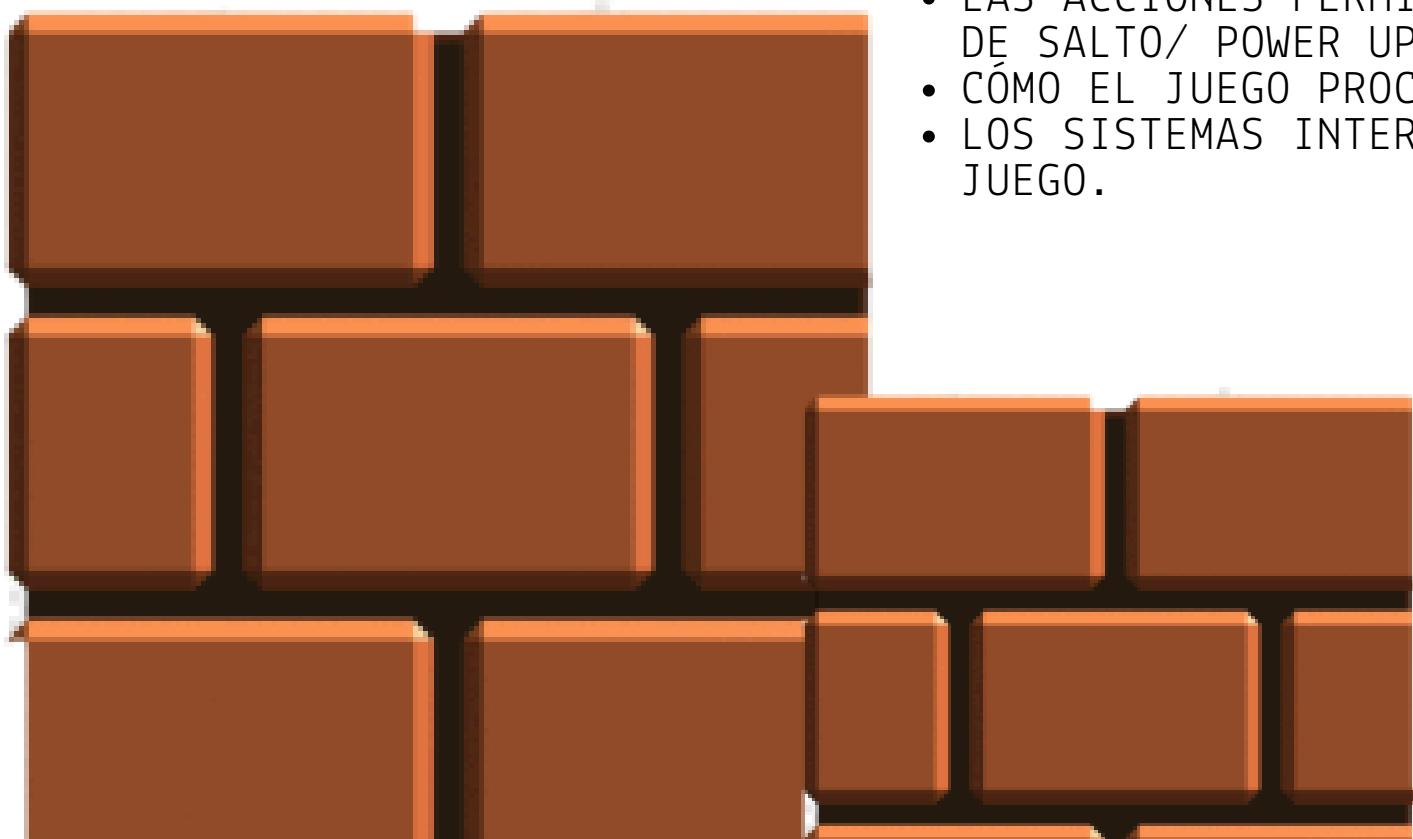


MECANICAS

SON LAS REGLAS Y SISTEMAS DEL JUEGO. DEFINEN QUÉ PUEDE HACER EL JUGADOR Y CÓMO SE EJECUTAN ESAS ACCIONES

CUALES SERÍAN?

- LAS ACCIONES PERMITIDAS AL JUGADOR (EJEMPLO: MECANICA DE SALTO/ POWER UP)
- CÓMO EL JUEGO PROCESA ESAS ACCIONES Y SUS RESULTADOS.
- LOS SISTEMAS INTERNOS QUE RIGEN EL COMPORTAMIENTO DEL JUEGO.



PREGUNTAS CLAVE:

- ¿QUÉ PUEDE HACER EL JUGADOR?
- ¿CÓMO INTERACTÚA EL JUGADOR CON EL MUNDO DEL JUEGO?
- ¿CUÁLES SON LOS OBJETIVOS EXPLÍCITOS?

DINÁMICAS

LAS DINÁMICAS SURGEN DE LA INTERACCIÓN DEL JUGADOR CON LAS MECÁNICAS.

SON EL COMPORTAMIENTO EMERGENTE DEL JUEGO EN RESPUESTA A LAS ACCIONES DEL JUGADOR, Y CÓMO ESTAS ACCIONES AFECTAN AL JUEGO A LO LARGO DEL TIEMPO.



CUALES SERÍAN?

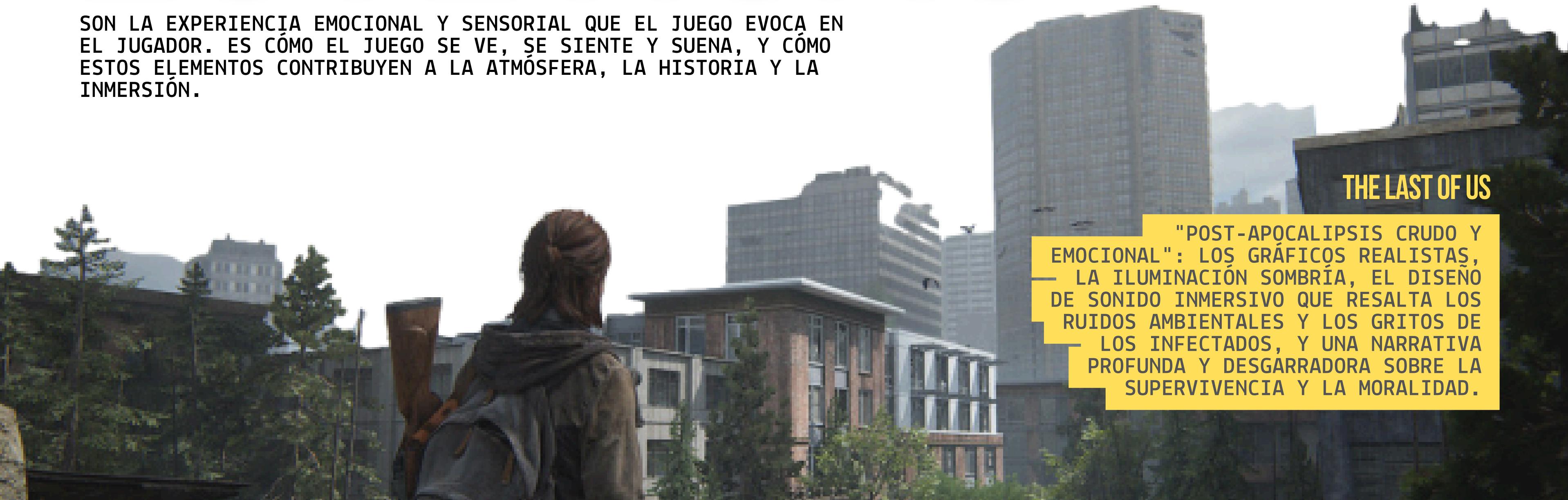
- CÓMO LAS MECÁNICAS INTERACTÚAN ENTRE SÍ Y CON EL JUGADOR
- LAS "SESIONES DE JUEGO" Y CÓMO SE DESARROLLAN
- LAS ESTRATEGIAS QUE LOS JUGADORES DESARROLLAN
(EXPLORACIÓN Y DESCUBRIMIENTO QUE MOTIVA AL JUGADOR A ENCONTRAR RECURSOS SECRETOS)

PREGUNTAS CLAVE:

¿QUÉ ESTRATEGIAS SE FORMAN? ¿CÓMO REACCIONA EL JUEGO A LARGO PLAZO?
¿CÓMO SE SIENTE JUGAR?

ESTÉTICAS

SON LA EXPERIENCIA EMOCIONAL Y SENSORIAL QUE EL JUEGO EVOCA EN EL JUGADOR. ES CÓMO EL JUEGO SE VE, SE SIENTE Y SUENA, Y CÓMO ESTOS ELEMENTOS CONTRIBUYEN A LA ATMÓSFERA, LA HISTORIA Y LA INMERSIÓN.



EMERGENTE RAMIFICADA

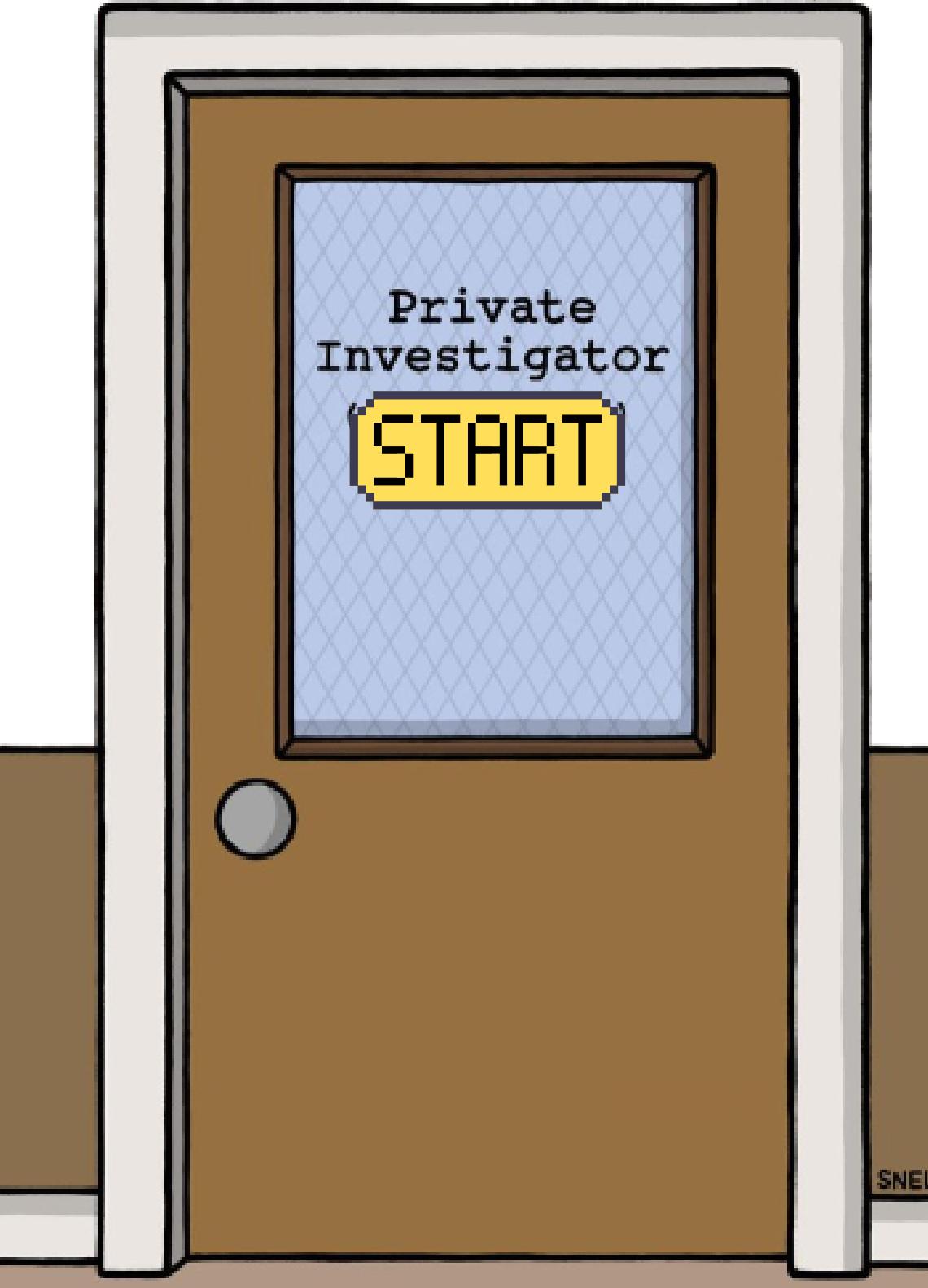
HISTORIA EVENTOS EN EL JUEGO TENSIÓN ESTRUCTURA LINEAL O NO LINEAL

NARRATIVA



ES LA FORMA EN QUE SE PRESENTA LA HISTORIA DENTRO DE UN ENTORNO INTERACTIVO. NO TODOS LOS JUEGOS NECESITAN UNA NARRATIVA PROFUNDA, PERO EN LOS QUE SÍ, PUEDE MEJORAR LA EXPERIENCIA DEL JUGADOR Y DARLE UN SENTIDO AL PROGRESO EN EL JUEGO.

LINEAL AMBIENTAL



- **INVESTIGACIÓN** ESTUDIAR JUEGOS CON MECÁNICAS SIMILARES/ CONOCER EL PÚBLICO OBJETIVO
- **WIREFRAMES Y PROTOTIPO** BOCETOS BÁSICOS DE PANTALLAS DE JUEGO, HUD Y MENÚS
- **TESTEO** ¿LOS JUGADORES ENTIENDEN LA INTERFAZ Y MECÁNICAS SIN EXPLICACIONES COMPLEJAS?
- **ACCESIBILIDAD** PENSAR EN JUGADORES CON DIFERENTES NIVELES DE EXPERIENCIA/SUBTÍTULOS, AJUSTES DE CONTROLES, ETC

DISEÑO UX

EXPERIENCIA DE USUARIO

LO QUE ME GUS TA



- VIDEOJUEGOS EN PIXEL ART (RETROS)
- INSPIRACIÓN DEL DOOM RETRO - MARIO - TERRARIA, ETC
- EN 2 D
- EN TERCERA Y PRIMERA PERSONA
- LOS VIDEOJUEGOS QUE ME ENSEÑEN ALGO
- SHOOTER / PUZZLE / TOWER DEFENSE



IDEAS

- GENERAR UN VIDEOJUEGO DE CARÁCTER "EDUCATIVO" QUE TENGA COMO OBJETIVO PRINCIPAL ENSEÑAR CONCEPTOS Ó PARADIGMAS DE PROGRAMACIÓN
- CON UNA HISTORIA QUE EN LO POSIBLE TENGA DIFERENTES FINALES
- POCOS NIVELES PARA QUE SEA VIABLE PARA HACER UNA SEGUNDA PARTE CON MÁS CONTENIDOS EDUCATIVOS
- QUE SE LE PUEDA SUMAR ALGUN MANUAL DE ESTUDIO
- ALTO ESTILO RETRO CON AMBIENTACIÓN FUTURISTA?

ESTRUCTURA DE MI VIDEOJUEGO





MECANICAS

- MOVIMIENTOS BASICOS (CORRER / CAMINAR / AGARRAR / ESQUIVAR)
- MECANICA DE COMBATE (? DISPARAR)
RECOMPENSA POR AVANCE



DINAMICAS

- DESCUBRE PISTAS RELEVANTES
- DECIDE UNO DE 3 FINALES
- ELIGE ESTRATEGIA PARA ENEMIGOS



ESTETICA

- 2D
- PIXEL ART
- RETRO - FUTURISTA
- CYBERPUNK
- CAMARA TERCERA Y PRIMERA PERSONA
- SONIDOS GLITCHES

NARRATIVA



- NARRATIVA NO LINEAL (CON MAS DE UN FINAL)

HISTORIA

- UN PERSONAJE PRINCIPAL, UN PERSONAJE QUE AYUDA, UN TRAIDOR, UN ENEMIGO.
- UN DEBATE CON LA DEPENDENCIA DE LA TECNOLOGIA / UNA HISTORIA DE REBELIÓN O CON ALGUN NUCLEO
- VARIOS ENEMIGOS Y PISTAS PARA ENCONTRAR
- DESAFIOS PARA RESOLVER Y APRENDER
- UNO O VARIOS FINALES ALTERNATIVOS

DISEÑO UX



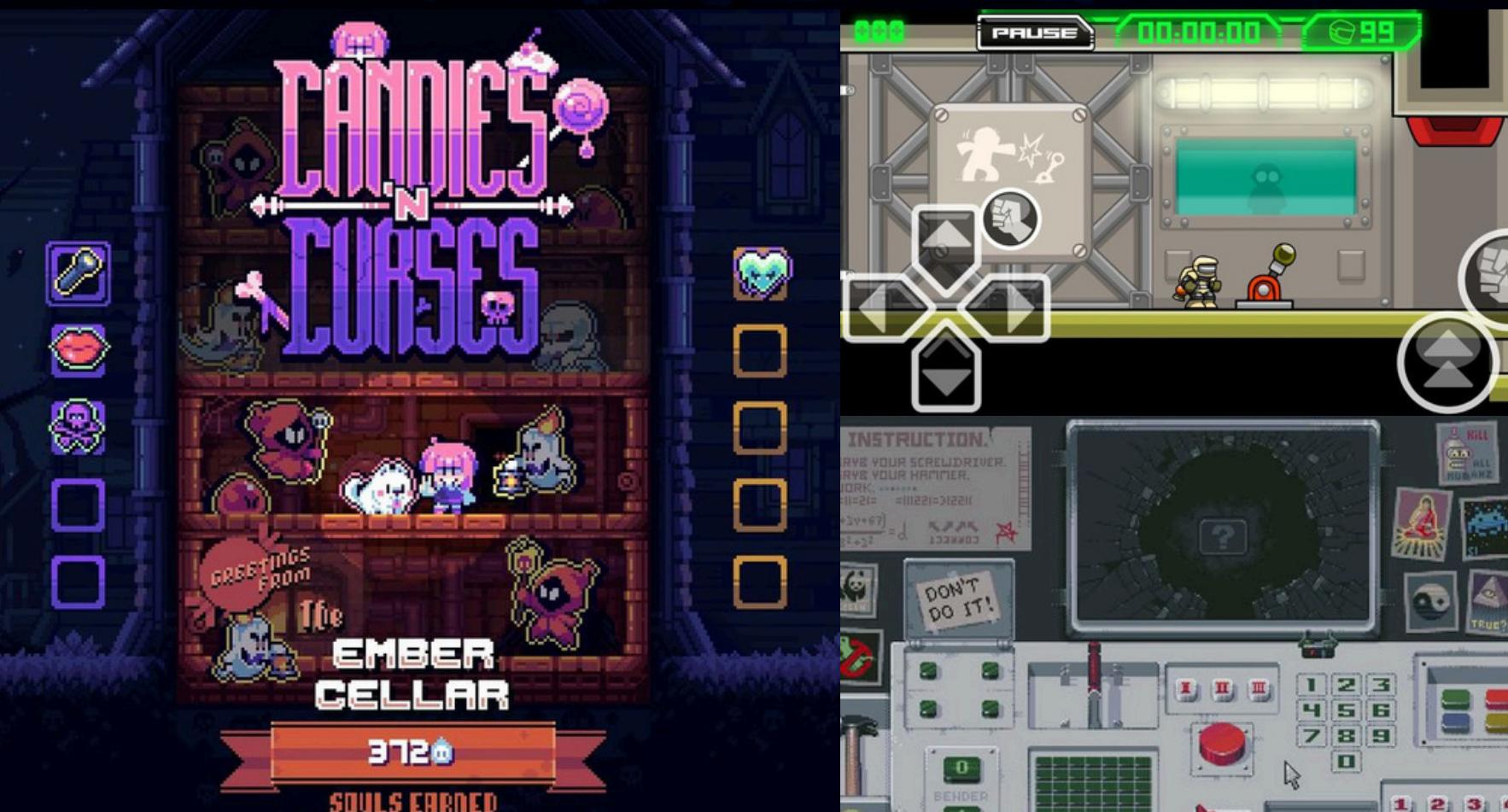
- HAY VARIOS JUEGOS ENFOCADO A ENSEÑAR, POCOS CON UNA HISTORIA MAS INMERSIVA
- PUBLICO OBJETIVO: PERSONAS QUE QUIERAN APRENDER JUGANDO, ESTUDIANTES DE PROGRAMACIÓN / VIDEOJUEGO - AMANTES DE LO RETRO

OTROS:

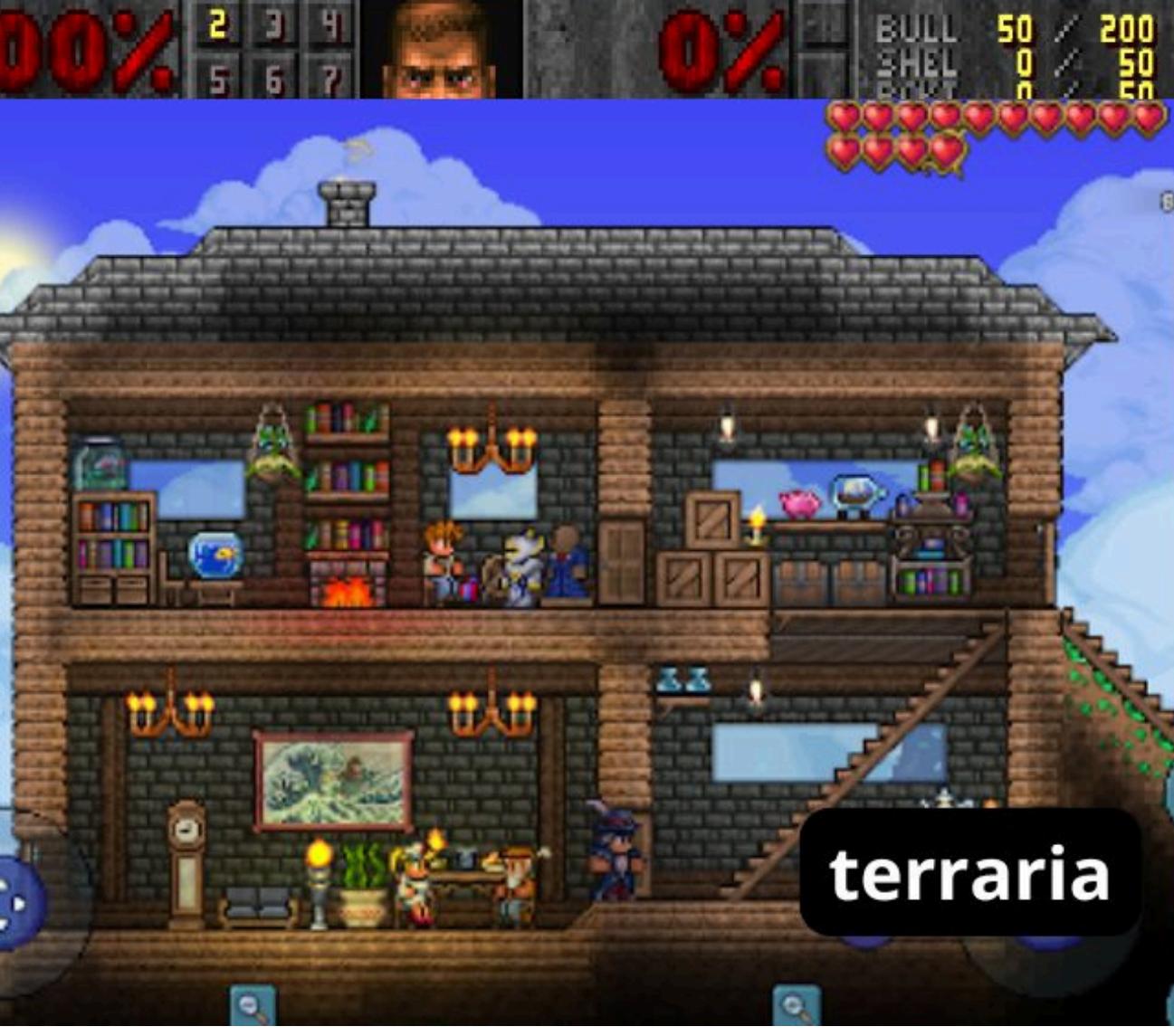
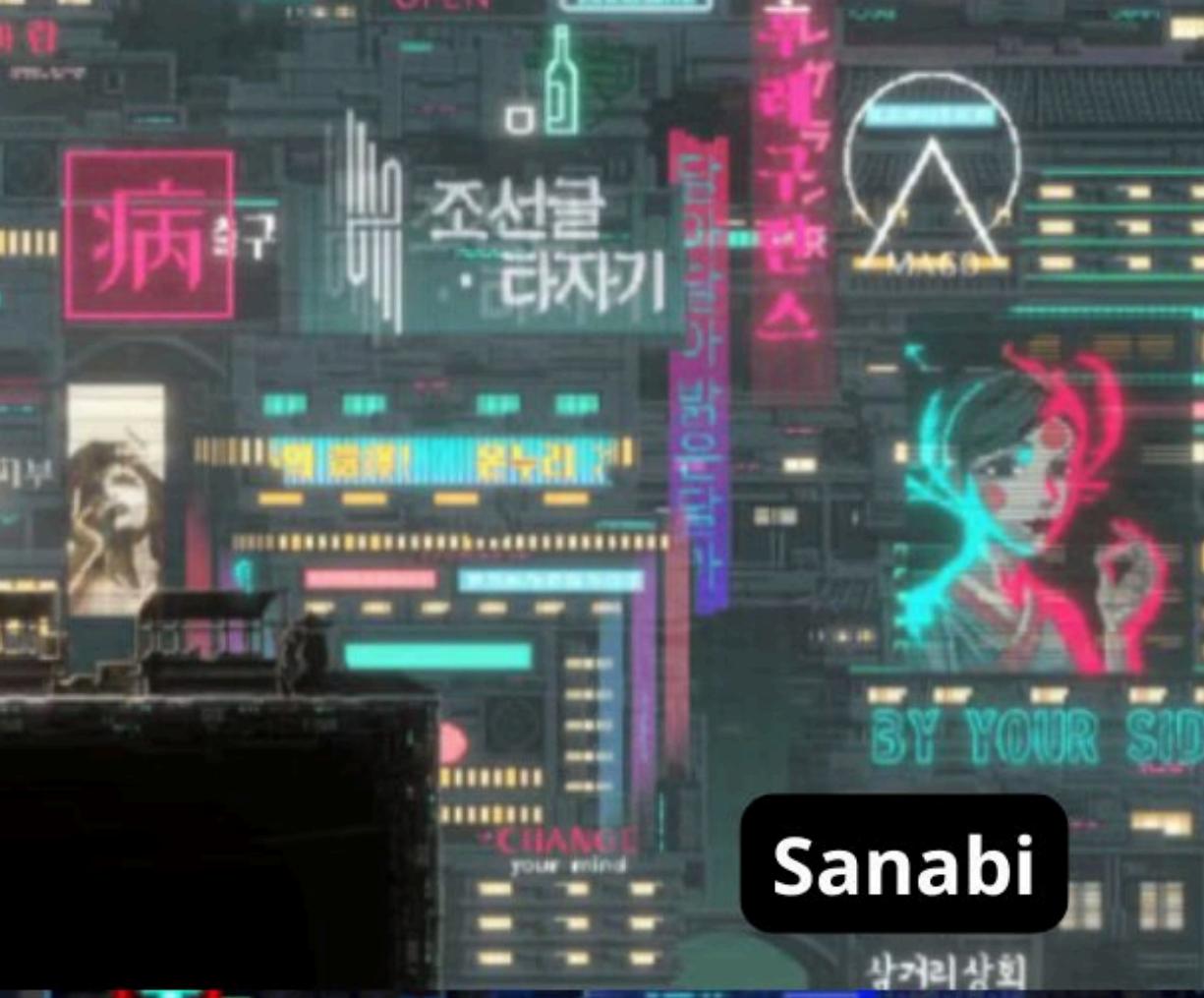
- (POCOS NIVELES / APTO PARA PC Y APP DE ANDROID QUE EXPLIQUE LO BASICO Y QUE SE PUEDA SACAR MAS DE UNA VERSION) - QUE SE PUEDA USAR EN CLASES PARA ANALIZARLO POR PARTES Y APRENDER ?



REFERENCIAS VISUALES

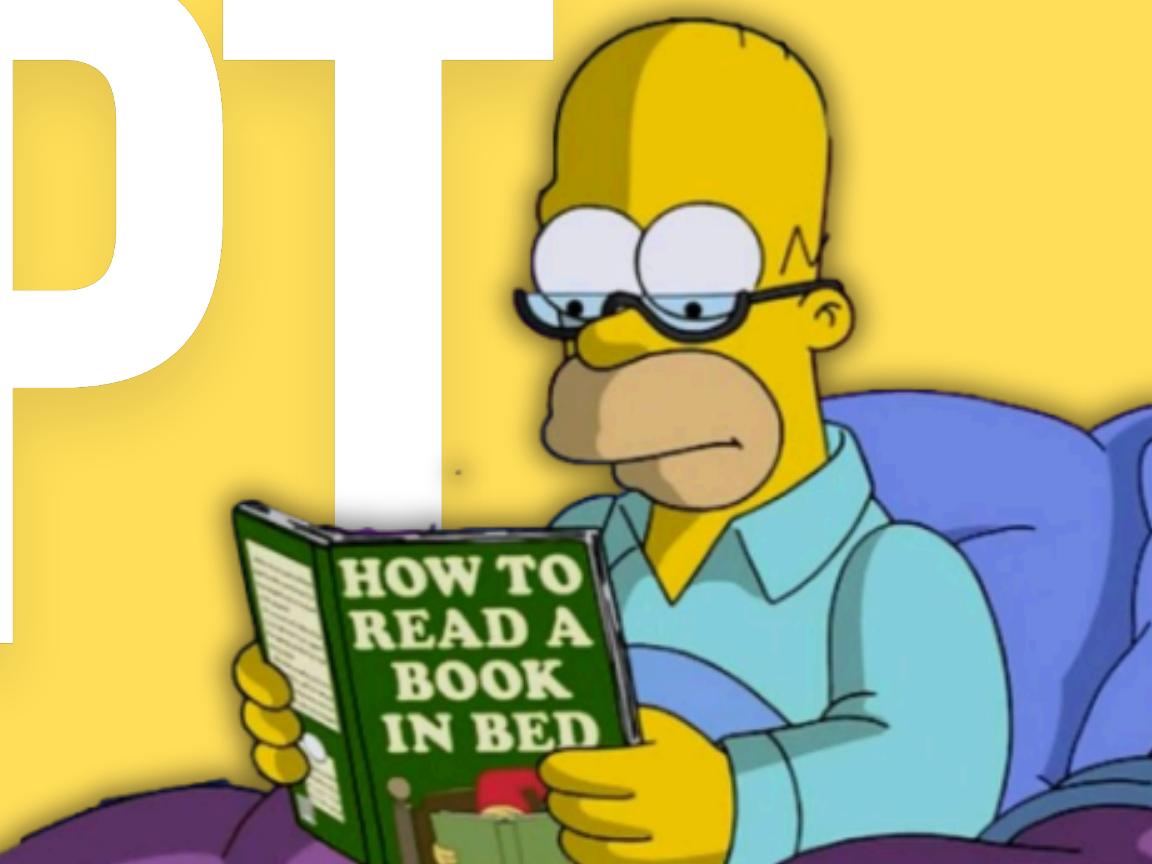


REFERENCIAS VISUALES DE VIDEOJUEGOS



HIGH
CONCEPT

DOCUMENTO



QUE ES?

- EL HIGH CONCEPT ES UNA IDEA CENTRAL QUE DEFINE DE MANERA CLARA, CONCISA Y ATRACTIVA LA ESENCIA DE UN VIDEOJUEGO (O CUALQUIER PRODUCTO CREATIVO).
- ES UNA FRASE O CONCEPTO TAN LLAMATIVO QUE PUEDE CAPTAR LA ATENCIÓN DE INMEDIATO, INCLUSO ANTES DE VER DETALLES COMO EL ARTE O LAS MECÁNICAS.

LO MÁS IMPORTANTE:

PARA QUÉ?

- COMUNICAR RÁPIDAMENTE LA ESENCIA DEL JUEGO
- GUIAR EL DESARROLLO DEL JUEGO
- DIFERENCIARSE EN EL MERCADO
- FACILITAR EL MARKETING



CARACTERISTICAS

- SIMPLE Y FÁCIL DE ENTENDER: SE EXPLICA EN UNA ORACIÓN O FRASE CORTA.
- ORIGINAL O CON UN GIRO INNOVADOR: AUNQUE PUEDE BASARSE EN ALGO CONOCIDO, LE AÑADE UN TOQUE ÚNICO.
- VISUALMENTE EVOCADOR: GENERA IMÁGENES MENTALES FUERTES.
- COMERCIALMENTE ATRACTIVO: TIENE POTENCIAL PARA INTERESAR A UNA AUDIENCIA AMPLIA.

LA FRASE DE HIGH CONCEPT ES EL NÚCLEO DE TU JUEGO, EL "GANCHO" QUE LO HACE IRRESISTIBLE DE INMEDIATO. DEBE SER CLARA, MEMORABLE Y EVOCADORA, CASI COMO UN ESLOGAN

LO QUE SE DEBE EVITAR

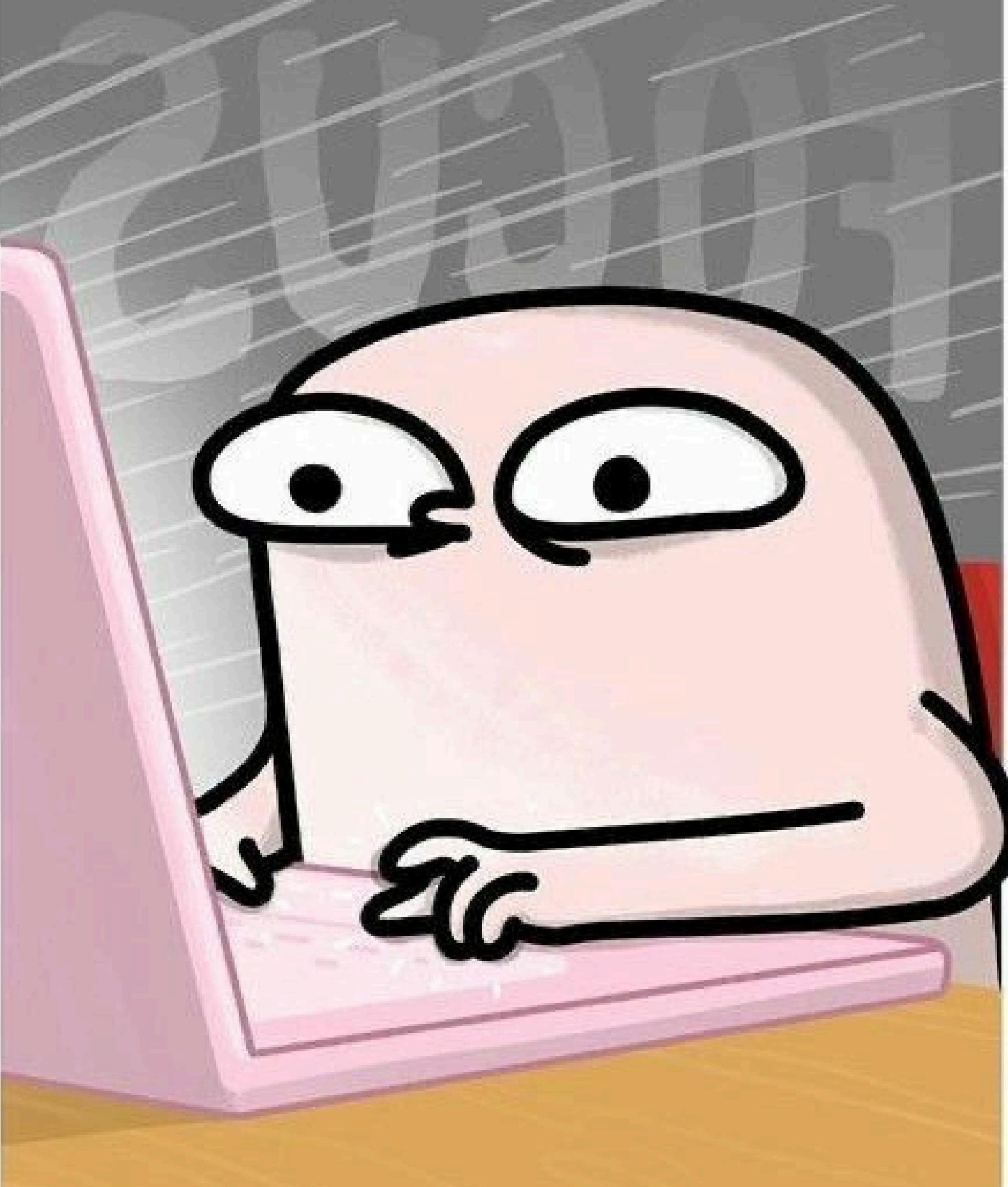
HIGH CONCEPT DEMASIADO LARGO
FALTA DE CONFLICTO O STAKES (APUESTA DRAMÁTICA)
COPIAR SIN INNOVAR
PROMETER ALGO IMPOSIBLE DE CUMPLIR
IGNORAR AL PÚBLICO OBJETIVO
USAR TÉRMINOS CONFUSOS

LO QUE DEBE TENER:

(COMO MÍNIMO)



- **DESCRIPCIÓN BREVE** UNA IDEA CLARA Y CONCISA QUE RESUME LA ESENCIA DEL JUEGO EN UNA SOLA FRASE
- **NARRATIVA** LA HISTORIA Y EL DESARROLLO DE LOS EVENTOS QUE GUÍAN LA EXPERIENCIA DEL JUGADOR DENTRO DEL MUNDO DEL JUEGO
- **CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES** LA HISTORIA Y EL DESARROLLO DE LOS EVENTOS QUE GUÍAN LA EXPERIENCIA DEL JUGADOR DENTRO DEL MUNDO DEL JUEGO
- **AMBIENTACIÓN** EL ESTILO VISUAL, SONORO Y TEMÁTICO QUE ESTABLECE LA ATMÓSFERA DEL JUEGO Y SU IMPACTO EN LA INMERSIÓN
- **REFERENCIAS VISUALES** INSPIRACIONES ARTÍSTICAS QUE AYUDAN A DEFINIR EL ASPECTO GRÁFICO, DESDE COLORES HASTA DISEÑO DE PERSONAJES Y ESCENARIOS
- **GAMEPLAY** LA FORMA EN QUE EL JUGADOR INTERACTÚA CON EL JUEGO, INCLUYENDO CONTROLES, MECÁNICAS Y FLUJO DE JUEGO
- **HISTORIA** LA LÍNEA ARGUMENTAL QUE CONECTA EVENTOS Y DESAFÍOS, PROPORCIONANDO CONTEXTO Y PROPÓSITO DENTRO DEL JUEGO
- **PERSONAJES** LOS PROTAGONISTAS, ANTAGONISTAS Y SECUNDARIOS QUE APORTAN PROFUNDIDAD NARRATIVA Y DESARROLLO DENTRO DEL MUNDO DEL JUEGO
- **MOTIVACIÓN DEL JUGADOR** RAZONES POR LAS QUE EL JUGADOR SE INVOLUCRA Y SIGUE JUGANDO, YA SEA POR NARRATIVA, PROGRESIÓN O DESAFÍOS.
- **GÉNERO** LA CATEGORÍA DEL JUEGO SEGÚN SU JUGABILIDAD Y MECÁNICAS, COMO RPG, ACCIÓN, ESTRATEGIA O AVENTURA.
- **PLATAFORMAS** LOS DISPOSITIVOS EN LOS QUE EL JUEGO ESTARÁ DISPONIBLE, COMO PC, CONSOLAS O MÓVILES.
- **PÚBLICO OBJETIVO** EL TIPO DE JUGADORES A LOS QUE ESTÁ DIRIGIDO EL JUEGO, CONSIDERANDO EDAD, EXPERIENCIA Y PREFERENCIAS
- **COMPETENCIA** JUEGOS SIMILARES EN EL MERCADO QUE PUEDEN INFLUIR EN EL DISEÑO Y DIFERENCIACIÓN DEL PROYECTO.
- **VALOR DIFERENCIAL** LO QUE HACE ÚNICO AL JUEGO Y LO DISTINGUE DE OTROS TÍTULOS EN SU GÉNERO.



GDD
2/4