

# Desarrollo de Videojuegos: Documento de Diseño

Diciembre 2013

# Documento de diseño (1/2)

- Para la construcción de un videojuego es importante tener un documento que defina rigurosamente todos los detalles del juego
- Es fundamental establecer alcances y límites de la idea



# Documento de diseño (2/2)

- Un documento con la idea, los alcances y las limitaciones del videojuego podría servir para:
  - Dar a conocer la idea entre los patrocinadores
  - Tener una visión más clara de lo que se busca

# 1era Parte

## La idea y sus límites

# 1. Resumen del proyecto (descripción general)

## – Descripción de contenidos

- Carácter del juego, conceptos básicos, tipos de personajes, objetivos, tiempo de juego, género
- Su función es orientativa
- Características relevantes
- 20 líneas aprox.

## – Descripción básica del juego

- Descripción en una línea de la esencia básica del juego

# 1. Resumen del proyecto (descripción general)

## – **Características relevantes del juego**

- Hacer una síntesis con los aspectos más relevantes del juego
- Aspectos dramáticos del juego: personajes, mundos, descripción de las interfaces (funcionamiento, estética)
- Elementos imprescindibles para comprender el juego

## – **Objetivos del juego**

- Descripción resumida de los objetivos del juego

## 2. Proyección en el mercado (1/3)

- Después de la descripción general del juego se debería analizar la situación actual con respecto al mercado
- Documentarse con respecto a juego similares (presente/pasado)
- Estudiar el público potencial

## 2. Proyección en el mercado (2/3)

- Género del Juego
  - Puede considerar uno o varios géneros
  - Es útil para que los usuarios sin experiencia tengan una idea de lo que puede tratar
- Público al que va dirigido
  - Hacer una valoración del público al que va dirigido, considerando edades, capacidad económica, hábitos de consumo
  - Muchas veces los juegos se crean para el público más radical, ya que son los que más dinero invierten



## 2. Proyección en el mercado (3/3)

- Competencia y elementos diferenciadores
  - Deben ver el pasado y presente
  - Conociendo el panorama general podrían asegurar el éxito del juego
  - Pensar en lo que no se encuentra en ningún juego
  - Aquí radica la creatividad del diseñador de videojuegos

# 3. Construcciones técnicas

- Las restricciones son las que acotan el juego
  - Complejidad de gráficos
  - Velocidad del proceso
  - Capacidad y complejidad de la información
- Es importante citar las plataformas a las que el público tiene acceso (XBOX, PS, etc.)
- Hacer mención de los miembros destacados del equipo
- Mencionar la tecnología de software que se va a emplear durante el desarrollo (motores, lenguajes de programación, herramientas de diseño, etc.).

## 4. Presupuestos y plazos de ejecución

- Es importante ser conscientes de que los diseñadores de juegos están exentos de realizar presupuestos
- Sin embargo, si se desarrolla una idea desde cero es importante tener un presupuesto detallado para difundir el proyecto entre los patrocinadores

# Errores frecuentes en el diseño (1/3)

- Subestimar complejidad del proyecto
  - Partir desde una estructura simple
- Falta de modularidad y posibilidad de expansión
  - Un sistema modular simplifica el periodo de pruebas, optimiza la adaptación y alarga la vida del producto
- Falta de consciencia del tiempo de pruebas

# Errores frecuentes en el diseño (2/3)

- Desatención de la experiencia del jugador
  - La experiencia del jugador es lo más importante
- No se debe centrar solo en aspectos técnicos, sino que debe ser en conjunto con la experiencia del usuario
- Se debe buscar una experiencia capaz de sumergir al jugador en un mundo virtual al que desee volver una y otra vez

# Errores frecuentes en el diseño (3/3)

- Sobrevaloración del contenido
- Es importante tener el documento de diseño terminado antes de comenzar la programación del videojuego
- Durante la programación del videojuego se debe ir calibrando y probando