

# Desarrollo de Videojuegos: Documento de Diseño

---

MARZO 2017

# Documento de diseño

---

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

---

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

## Resumen

### 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 que se tienen con el 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. Equipo del Proyecto

---

Roles, puestos e integrantes necesarios para construir el proyecto

# 4. 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.).

# 5. 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 jugador

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

## 2.2 Actividad

---

A partir de la actividad 2.1 definir el documento con las ideas y el alcance de la propuesta.