

# DISEÑO DE VIDEO JUEGOS



4 MESES



ESCUELA DE  
VIDEOJUEGOS  
ARTIGAMES

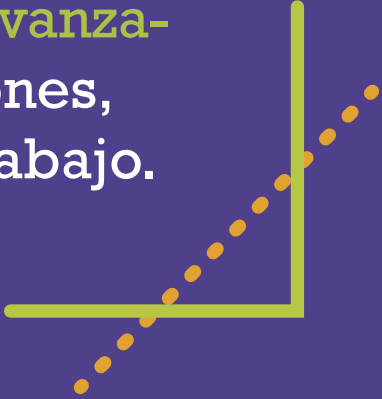


## INTRODUCCIÓN

---

El game design es la rama del desarrollo de videojuegos que se encarga de crear el concepto de un futuro videojuego, desde la jugabilidad, niveles, reglas y normas del mismo, hasta la historia, personajes y progresión del juego.

En este curso se enseñará conceptos de Game Design (Diseño de videojuegos) tanto básicos como avanzados, así como sus aplicaciones, herramientas y marcos de trabajo.

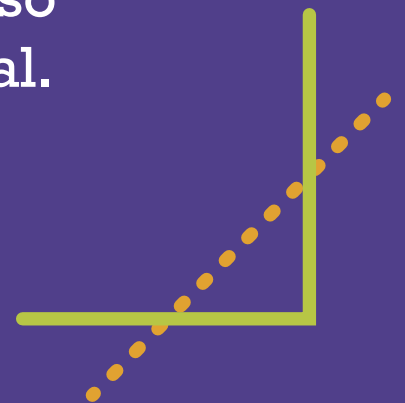


## MÉTODO DE TRABAJO

Cada clase consta de 2 horas, generalmente son mitad teóricas y prácticas (de acuerdo a la complejidad del tema).

En cada clase se presentará al alumno conceptos nuevos que se irán aplicando en el proceso de aprendizaje.

De esta manera el alumno podrá contar con herramientas conceptuales de forma progresiva que le permitira desenvolverse en el curso de forma más profesional.



# ► BLOQUE 1

(1 MES)

## Introducción

Objetivos  
Reglas generales  
Procesos

### + Semana 1 (Introducción al curso/Motivación)

- Motivación: ¿Por qué estamos aquí?
- Qué se espera aprender
- Experiencias jugando videojuegos
- Experiencias creando videojuegos
- Diferencias con otras industrias del entretenimiento

### + Semana 2 (Conceptos Básicos)

- Definiciones: ¿Qué es un Juego?
- ¿Qué es un videojuego?
- ¿Qué es ser "Gamer"?
- Dinámica: Nuestro primer videojuego

### + Semana 3 (Conceptos Básicos)

- Concepto: El círculo mágico
- Concepto: Tipos de Jugadores
- Conversatorio: ¿Por qué los juegos son mal vistos en la sociedad?
- Juegos y "no juegos"

### + Semana 4 (Game Business)

- Concepto: Gamification
- Concepto: Serious Games
- Conversatorio: Lanzamiento y Plataformas

## ► BLOQUE 2

(1 MES)

### + Semana 5 (Game Business)

- Conversación: Publishers y financiamiento
- Conversatorio: Plataformas y soporte
- Conversatorio: Comunidad y desarrolladores

### + Semana 6 (Conceptos Intermedios)

- Concepto: Géneros en los videojuegos y como no volver a inventar la rueda
- Concepto: Jugar como desarrollador
- Concepto: Jugar para aprender y analizar, no para divertirse

### + Semana 7 (Película y análisis)

- Indie Game the Movie: Historia de varios desarrolladores independientes y cómo lograron crear juegos a la altura de grandes empresas multimillonarias

### + Semana 8 (Introducción a Conceptos Avanzados)

- Concepto: Introducción al framework MDA para desarrollo de videojuegos.
- Roles en la industria de los videojuegos
- Diferencias entre Desarrolladores vs Jugadores

## ► **BLOQUE 3**

(1 MES)

### **+ Semana 9 (Conceptos avanzados)**

- Serious Games / No Games / Games that matters, y como utilizar los videojuegos para algo más que entretener.
- Flow/ Rewards y Engagement

### **+ Semana 10 (Conceptos avanzados)**

- Pensamiento divergente
- Creatividad y generación de ideas
- Dinámica: Creación de prototipos en base a cuadrados
- Game Design Documents

### **+ Semana 11 (Conceptos avanzados)**

- Conceptos: Tutoriales en los videojuegos y su importancia
- Como enseñar a jugar sin que tu jugador se dé cuenta

### **+ Semana 12 (Conceptos avanzados)**

- Desarrollo de historias: Historias Lineales y no lineales
- Repaso General y cierre del módulo 1
- Generación de Equipos para proyecto final y Desarrollo de idea inicial (GDD)

## ► BLOQUE 4

(1 MES)

### + Semana 13, 14, 15 y 16 (Proyecto)

- Desarrollo del proyecto

## ► EVALUACIÓN

Trabajos Semanales	40%
Participación	20%
Trabajo Final (2 Entregables)	45%

Se evaluarán trabajos y tareas semanales, la nota de participación saldrá de las actividades y conversatorios realizados en clase, así como en interés del alumno por los temas tratados.

El trabajo final consta de 2 entregables, el primero será el GDD entregado a finales de las semana 12, y el segundo será la presentación de su proyecto final.

