



Diseño de Videojuegos

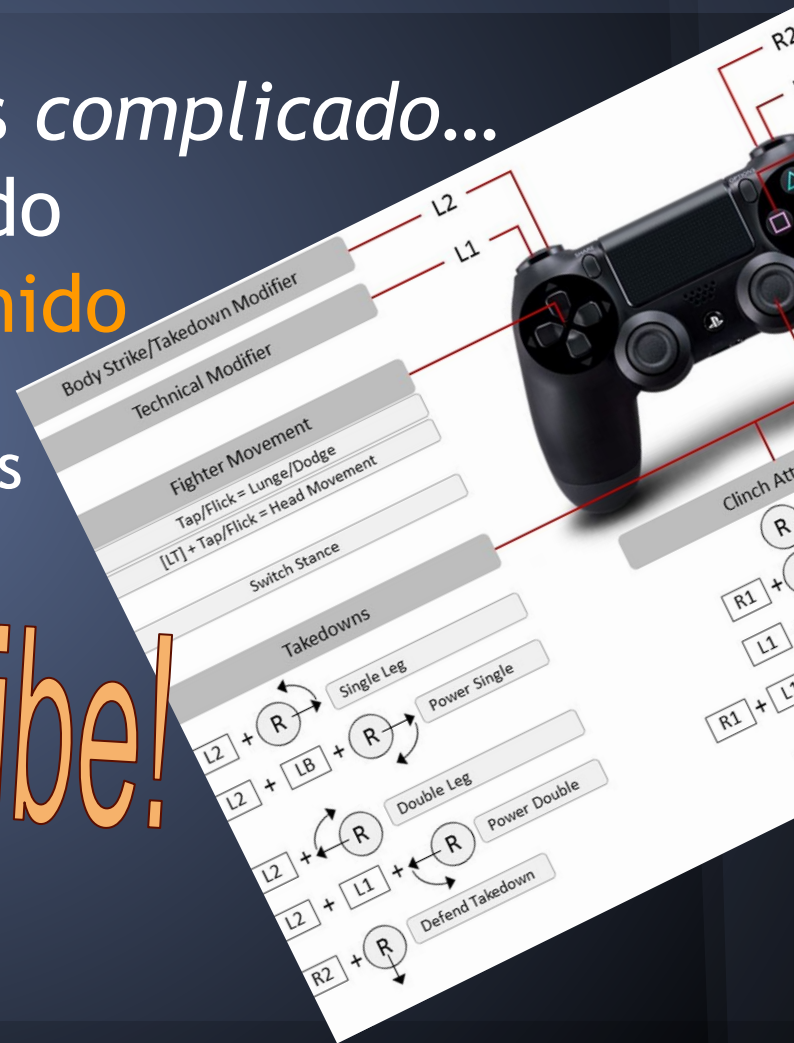
Introducción

Producción y documentación

Motivación

- Producir un videojuego es *complicado...*
- Diseñarlo es ir concretando su **jugabilidad** y su **contenido**
 - La prueba es que vas siendo capaz de *comunicarlo* a otros

¡Habla, dibuja y escribe!



Jugabilidad

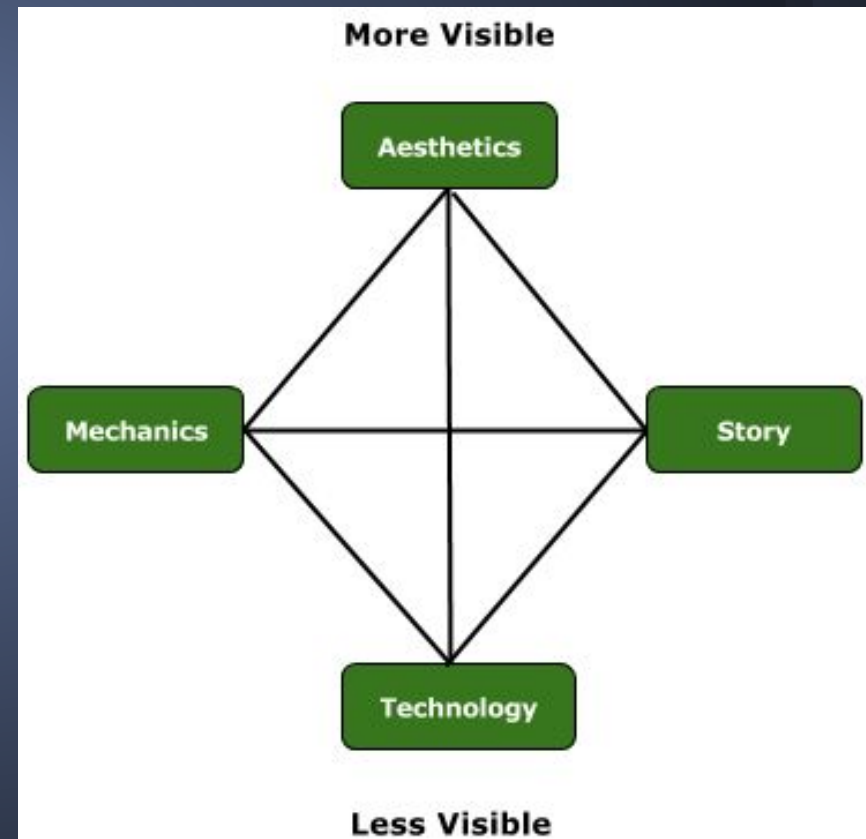
GAMEPLAY

- Término algo *vacío* (¿es jugable este juego?)
 - Referencia a lo **propio** o **distintivo** de una experiencia de juego
 - Referencia también a su **calidad**, la satisfacción que encuentran los jugadores en dicha experiencia



Jugabilidad

- Una teoría: **Tetraedo elemental** de Schell
 - Cuatro elementos que conforman un juego
 - Tecnología
 - Mecánica
 - Historia
 - Estética
 - Intenta englobar el contenido y la parte más “física” del juego (la plataforma)



Mecánica, dinámica y estética

MECHANICS, DYNAMICS AND AESTHETICS

- Otra teoría: En clase usaremos MDA, el *modelo Mechanics-Dynamics-Aesthetics*

- Mecánica
- Dinámica
- Estética



Hunicke, LeBlanc y Zubek 2004

- Divide la jugabilidad en “capas” que sostienen la experiencia de juego y se pueden estudiar en ambos sentidos (Diseñador<->Jugador)

Mecánica

- Conjunto de **acciones y reacciones** que *pueden darse dentro* del **mundo virtual** y en la **interacción** entre los **usuarios** y la **simulación**, más todas las **reglas y condiciones** que las rigen
 - Estos elementos se agrupan en **sistemas** independientes (ej. **movimiento**, **combate**...)
 - Se diseña **especificando estructuras de datos y algoritmos** que modelen las posibilidades **lógicas y físicas** del mundo virtual y la simulación



Ej. Setas andantes que mueren si hago que el fontanero caiga sobre ellas (Super Mario Bros. 1985)

Ejemplo



Dinámica



Ej. Un jugador experto haciendo que su avatar corra hasta la meta *sin parar a coger monedas* porque *se acaba el tiempo* (Super Mario Bros. 1985)

- Conjunto de **comportamientos de los jugadores** (decisión, estrategia, interacción social...) con respecto a la **propuesta o planteamiento lúdico** y a la **mecánica** del juego
 - Se diseña esa propuesta lúdica **anticipando posibles comportamientos** de los jugadores (sean humanos o **bots**) antes varias situaciones de juego
 - Se intenta **adecuar el contenido** a *cierto grupo de jugadores potenciales*, siempre según la propuesta lúdica del juego

Ejemplo



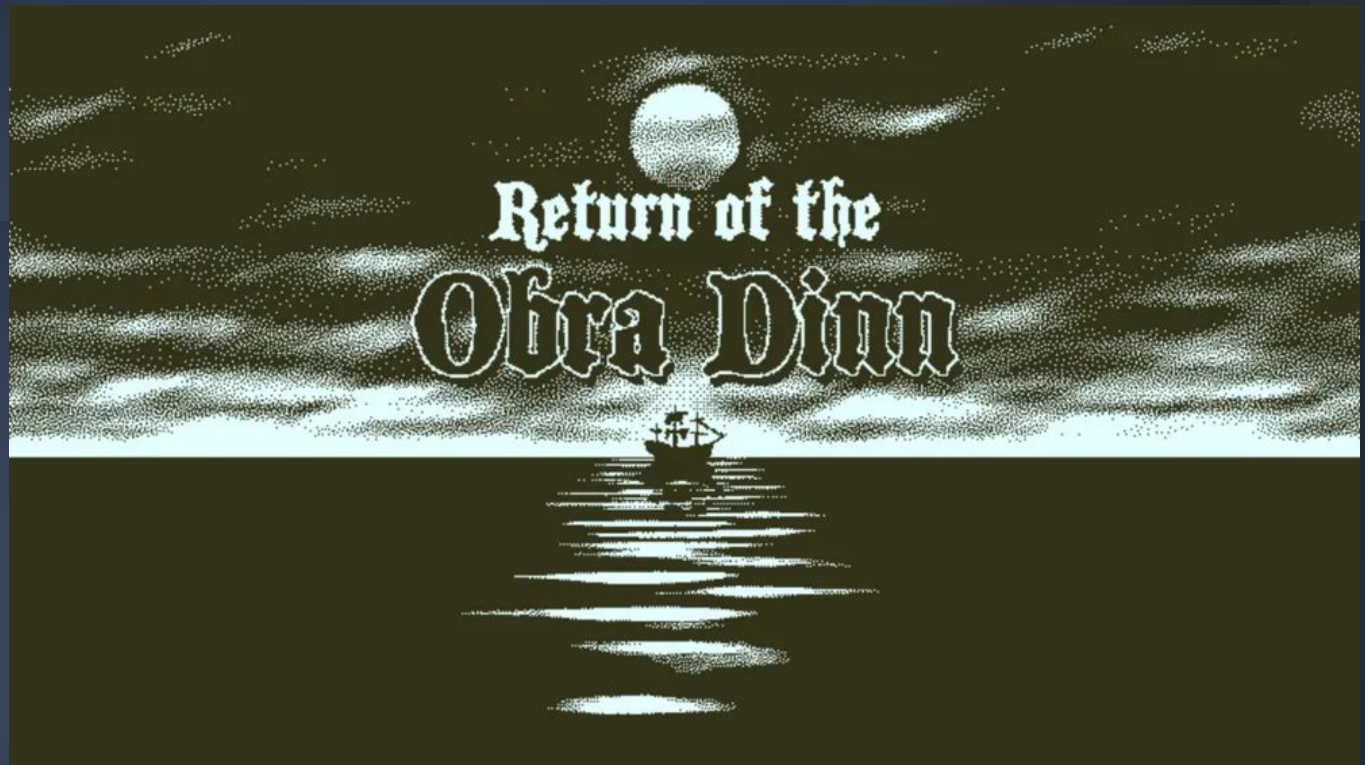
Estética

- Conjunto de **ideas, emociones y sentimientos** evocados por la **experiencia de juego** en los *participantes* humanos
 - Se diseña aprovechando *cualquier elemento* que provoque las **sensaciones** (visuales, auditivas, táctiles...) o los **pensamientos** (perturbadores, intrigantes, profundos...) deseados
 - Tras una obra hay *artistas humanos* que desean **expresar, comunicar o compartir** algo con el mundo



Ej. Un agujero en el techo llama nuestra atención y pronto descubrimos con orgullo que...
¡hay zonas secretas!
(Super Mario Bros. 1985)

Ejemplo



Participación

- ¿En qué se diferencia **Mecánica** y **Dinámica**?
 - A. La mecánica es del jugador, dinámica del diseñador
 - B. La mecánica son sistemas, la dinámica sensaciones
 - C. La mecánica es mundo, la dinámica psicología
 - D. La mecánica pertenece al MDA y la dinámica no
 - E. La mecánica son fenómenos, la dinámica



¿Qué hace un diseñador?

- Tener ideas geniales y maravillosas...
- ... para que otros las hagan
- Fin.



¿Qué hace un diseñador?

- *¡Trabajar!* Hace mucho más que simplemente “diseñar”
 - Analiza, Diseña, Implementa y Prueba Juegos
 - ¡Ingeniero de jugabilidad!
- Genera **ideas** de jugabilidad y contenido, sí... pero las documenta *con suficiente nivel de detalle* como para desarrollarlas junto al resto del equipo



Documentación



GAME DESIGN DOCUMENT

- ¿Es realmente **necesaria**?

“La documentación es como la pizza: cuando es buena, es muy muy buena; y cuando es mala, es mejor que nada” - Dick Brandon

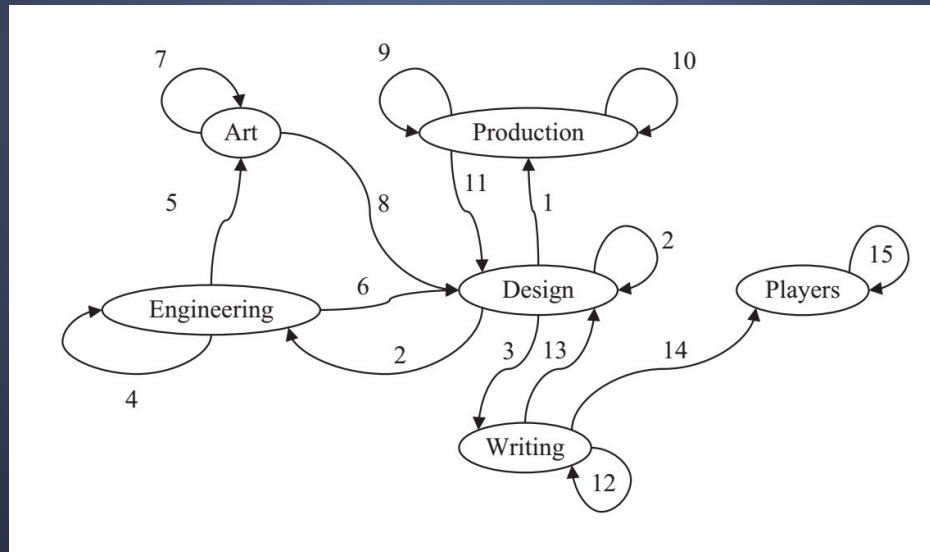
- Más cuanto *más* extenso el equipo y/o el proyecto (en **inglés** si el proyecto lo requiere)
- Aporta **claridad, concreción y certidumbre**
- Sirve de **memoria** y de **guía** para todo el equipo

<https://narratech.com/es/documentacion-de-videojuegos/>

Documentación

THE MAGIC TEMPLATE DOES NOT EXIST!

- ¡No existe una **plantilla única**, mágica...!
 - Para cada juego, cada departamento de cada equipo usará *el esquema más apropiado* a su fin

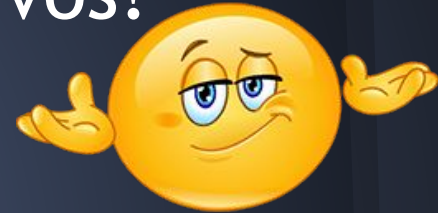


- Nosotros nos inspiraremos en el modelo MDA

Errores habituales en la escritura

- Comunes en no nativos... ¡y en nativos!

- Concordancia temporal
(*Intentas buscar respuesta y la encontraste*)
- Concordancia de género y número
(*Un mundo de la cual es imposible escapar*)
- Redundancia léxica (*subir arriba*)
- Pronombres relativos (*la bestia al que tienes que derrotar*)
- Error de estructura gramatical (*Este existe un portal*)
- Expresión impropia o calco lingüístico (*Alrededor tuyo*)
- Espacio y puntuación/comillas (*Te preguntas¿Dónde estoy?*)
- Artículo omitido (*buscas arma*)
- Preposiciones sin tilde (*por donde* ir antes de terminar)
- Oración larga sin segmentar
(*...enemigos al querer atacarte y tu misión es sobrevivir y salir de este mundo y volver a tu casa ¿pero cómo?*)
- Estructura poco natural
(*te has despertado de un espacio desconocido*)



Participación

- Resume la jugabilidad de tu videojuego favorito escribiendo 3 frases correctamente
 - Una para la estética, otra para la dinámica y otra para la mecánica



¿El secreto de un diseñador?

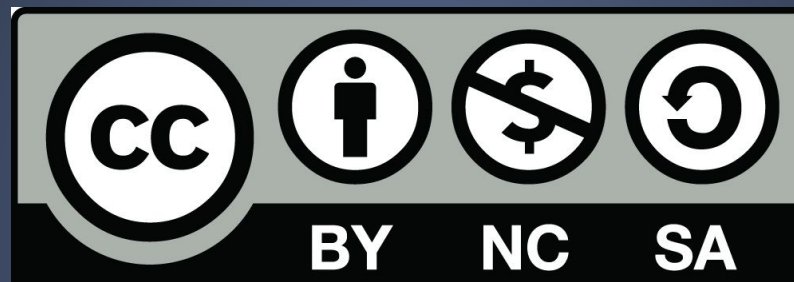
“Soy un diseñador de juegos,
¡soy un diseñador de juegos!...” - Jesse Schell

- **¡Experiencia! (= Trabajo)**
 - Experiencia jugando, revisando/analizando juegos
 - Experiencia *diseñando*, tratando con el equipo y recibiendo críticas

“Tus primeros 10 juegos serán una mierda...
así que quítatelos de enmedio rápido” - Popular



Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

