



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

Curso de Game Design

Unidad 1: Introducción a juegos y videojuegos

- Definiciones
- Industria, formato de juegos y cultura lúdica
- Roles

Unidad 2: Introducción al game design

- Elementos básicos
- Mecánicas - Dinámicas - Estéticas (MDA)
- Géneros de videojuegos
- Elementos dramáticos
- Teoría de puzzles

Unidad 3: Documentación

- Tipos de documentos
- Presentaciones

Unidad 4: Prototipado

- Manejo de Construct 2
- Templates con Construct 2

Unidad 5: Fundamentos de game design

- Funcionalidad, compleción y balanceo
- Flow
- UX/UI
- Terminación de un juego. Factor “diversión” y accesibilidad

Unidad 6: Managment de proyectos

- Herramientas de planificación
- Testing

Bibliografía

- Art of game design: book of lenses, Schell Jesse (2008)
- Challenge for game designers, Brenda Romero (2008)
- Game design workshop, Tracy Fullerton (2004)
- [Videos por temas](#)