


Abzug, Facundo Agustín

Quse, Ezequiel

Caracterización de la etapa preproducción de proyectos de videojuegos en el marco de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital, durante el período 2023

Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital

Año: 2024

Licencia:  [CC BY-NC 4.0 Deed | Attribution-NonCommercial 4.0 International | Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Cita recomendada: Abzug, F.A.; Quse, E. (2024). *Caracterización de la etapa preproducción de proyectos de videojuegos en el marco de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital*. Universidad Nacional de Rafaela. [Repositorio Institucional Digital UNRaf](#)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA

Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento
Digital

Caracterización de la etapa preproducción de proyectos de
videojuegos en el marco de la de la licenciatura en producción
de videojuegos y entretenimiento digital, durante el periodo
2023

Abzug, Facundo Agustín

Quse, Ezequiel Nicolas

Rafaela, Santa Fe - 8 de Enero de 2024



AGRADECIMIENTOS

De nuestra gratitud al equipo docente y a los alumnos que brindaron su tiempo y apoyo para la realización de este trabajo, junto con nuestras familias por el sostén moral que garantizo la continuidad de este documento y la formación personal propia como profesionales.

(Abzug Facundo - Quse Ezequiel)



Caracterización de la etapa preproducción de proyectos de videojuegos en el marco de la de la licenciatura en producción de videojuegos y entretenimiento digital, durante el periodo 2023

Resumen

El presente trabajo proyecta caracterizar la etapa de preproducción llevada a cabo en la materia de Taller de Diseño de Videojuegos 3 y 4 de la Licenciatura en Producción en Videojuegos y Entretenimiento Digital. Se estableció un marco teórico el cual se encuentra organizado en tres grandes fases, entre ellas se encuentran la recolección de datos, la caracterización de la preproducción y finalmente una propuesta propia de un instrumento de valoración de dicha fase. Con estos tres apartados se establece y permite la comprensión básica de documentos utilizados en el área de estudio y particularidades de la misma. Se realizaron cuestionarios a estudiantes y entrevistas a docentes de los talleres, donde en principio los distintos datos se inclinaron hacia un consenso generalizado de la importancia de la preproducción en los videojuegos, su metodología y su naturaleza grupal, haciendo que esta información permita la elaboración de una caracterización de dicho proceso. Por otro lado, se analizaron e identificaron las variables y constantes para la caracterización de la preproducción dentro de los talleres. En base a lo observado y analizado a lo largo de la investigación, se propuso una herramienta aplicable a los talleres con el objetivo de ampliar el conocimiento sobre la etapa de preproducción a través de la colaboración colectiva.

Abstract

This paper aims to characterize the pre-production stage carried out in the subject of Video Game Design Workshop 3 and 4 of the Bachelor's Degree in Video Game Production and Digital Entertainment. A theoretical framework was established which is organized in three main phases, among them are the data collection, the characterization of the pre-production and finally a proposal of an instrument for the assessment of this phase. These three sections establish and allow the basic understanding of documents used in the area of study and its particularities. Questionnaires to students and interviews to teachers of the



workshops were carried out, where in principle the different data leaned towards a generalized consensus of the importance of pre-production in video games, its methodology and its group nature, making this information allow the elaboration of a characterization of this process. On the other hand, the variables and constants for the characterization of pre-production within the workshops were analyzed and identified. Based on what was observed and analyzed throughout the research, a tool applicable to the workshops was proposed with the objective of expanding knowledge about the pre-production stage through collective collaboration.

PALABRAS CLAVE: Caracterización, preproducción, gestión, taller de diseño, Licenciatura en producción de videojuegos y entretenimiento digital.



Índice

Resumen	1
Abstract	1
Índice de gráficos	4
Introducción	5
Justificación	6
Problema	7
Objetivos	8
Estado del arte	9
Marco teórico	11
Elementos de la preproducción	14
Metodología	21
Formularios	24
Entrevistas	28
Resultados obtenidos	30
Valoración personal de estudiantes	30
Información relacionada a la perspectiva de los docentes	50
Interpretación de los datos en función a los resultados anteriores	56
Caracterización de la preproducción	66
¿Qué es la preproducción?	66
Comienzo de año y preproducción	66
Finalización de la preproducción	69
Propuesta de herramienta colectiva relacionada a la preproducción	71
Conclusión	80
Bibliografía	83
ANEXO 1	86
Formulario A	86
Formulario B	92
ANEXO 2	98
Planteamiento de preguntas a docentes:	98
Preguntas realizadas a docentes	101



Índice de gráficos

Gráfico 1 - Año cursado por estudiantes	31
Gráfico 2 - Importancia de las fases en el desarrollo de un videojuego	31
Gráfico 3 - Actividades consideradas vitales previo al comienzo del desarrollo	32
Gráfico 4 - Dedicación de tiempo para la realización de actividades relacionadas a recopilación de documentos	33
Gráfico 5 - Conocimiento de los estudiantes sobre los diversos documentos	34
Gráfico 6 - Valoración de los estudiantes sobre herramientas de gestión	35
Gráfico 7 - Similitud en los proyectos entre lo planeado y lo producido en los talleres	37
Gráfico 8 - Los estudiantes siguen un orden de ejecución de tareas	38
Gráfico 9 - Problemas frecuentes de los proyectos desde la perspectiva de los estudiantes	39
Gráfico 10 - Criterio de toma de decisiones de los alumnos	41
Gráfico 11 - Opinión de los estudiantes sobre fomentar actividades grupales para mejorar la relación del grupo	42
Gráfico 12 - Valoración de los estudiantes sobre la importancia de la preproducción	44
Gráfico 13 - Información de los alumnos sobre la documentación recibida en los talleres	45
Gráfico 14 - Valoración personal de los estudiantes sobre la manera de llevar a cabo la preproducción en la cátedra	46
Gráfico 15 - Motivos de la valoración de la primera mitad del cuatrimestre	46
Gráfico 16 - Tiempo dedicado a la planificación del proyecto (en semanas)	48
Gráfico 17 - Se pensaron riesgos potenciales	
Imagen 1 - Ilustración de notas adhesivas utilizadas en el apartado de “nube de conceptos colaborativa”	76



Introducción

La preproducción se propone como la primera etapa a desarrollar en todo proyecto creativo, según Vega (2015) “esta fase es muy importante, ya que si se producen errores u omisiones éstas se arrastran a las fases de producción y postproducción” (p. 27). Es fundamental para el éxito de cualquier proyecto audiovisual, ya que es donde se establecen los objetivos, se define la estrategia de comunicación, se elabora el guión o *storyboard*¹, se selecciona el equipo técnico y artístico, entre otros aspectos relevantes. En resumen, la preproducción permite sentar las bases para una producción efectiva y exitosa (Vega, 2015).

A raíz de esto es factible establecer de manera clara el término preproducción, el cual es el proceso inicial en la creación de un proyecto audiovisual, enfocado en la planificación, organización y diseño del proyecto previo a iniciar la producción real.

En el contexto del desarrollo de los videojuegos, este proceso incluye la conceptualización del juego, definiendo mecánicas y su estilo, diseñando niveles y personajes, planificando roles y responsabilidades del equipo desarrollador, entre otros. “Entre sus propósitos principales se encuentra, el análisis del proyecto, fase en la que se revisará y se aceptará, en su caso, la idea inicial y se realizará la planeación completa de la fase de producción” (Molina, diapositiva 6).

Entonces es posible afirmar que la preproducción es una de las fases críticas en la totalidad del proceso del desarrollo de videojuegos; según Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004), la preproducción es una fase crucial en el desarrollo de un videojuego que implica la definición del concepto del juego, la identificación de los recursos necesarios y la planificación del proceso de producción.

Por ende se deben establecer correctamente ciertos fundamentos del proyecto y, a raíz de estos, comenzar a definirse las bases que determinarán su calidad. A pesar de su

¹ Conjunto de ilustraciones que aparecen en secuencia que sirven para comprender ciertos sucesos.



importancia es posible suponer que en el ámbito académico la etapa de preproducción suele descuidarse o se le brinda leve importancia debido a diferentes factores; falta de tiempo y poca experiencia al desarrollar este apartado en el desarrollo de proyectos son factores que suelen repercutir en la preproducción.

De esta manera es factible afirmar que el “alma” del videojuego ya se ha formado y solo falta darle el cuerpo físico, ya que la preproducción es una de las fases más importantes en el desarrollo de cualquier obra audiovisual, ya que aquí se forma la idea y se establecen todos los requisitos necesarios para llevarla a cabo (*Prodisa Comunicación*, 2018).

La preproducción es aquella fase donde se sientan las bases principales que determinarán el porvenir del proyecto, donde se establecen factores como la visión, el objetivo, entre otros y se planifica la totalidad del mismo para evitar problemas a futuro.

En conclusión, es vital que los estudiantes de la licenciatura aborden de manera eficiente este proceso y le dediquen los recursos necesarios a fin de favorecer los procesos posteriores del desarrollo, dado que la preproducción no es exclusiva de la formación académica, si no que es propia de la industria de videojuegos.

Justificación

Como se ha mencionado, esta etapa es crítica para el desarrollo del producto. En reiteradas ocasiones se subestima completamente el rol que posee la preproducción y se le brinda un menor tiempo y recursos de los necesarios, lo que puede conllevar a graves problemas en la calidad final del producto.

Por ende, es necesario caracterizar la preproducción en los videojuegos para lograr abordarlo de manera concreta y adecuada, mejorando así este proceso. El análisis de las mejores prácticas y metodologías existentes en la industria de los videojuegos y la revisión de casos de estudio de proyectos dentro de la academia facilita identificar las principales causas que llevan a la valoración actual de la preproducción. Además, se propondrán estrategias y



metodologías como mejora para la gestión y optimización de esta etapa, lo que busca contribuir a un desarrollo metódico de videojuegos que logre avanzar de manera fluida y sin inconvenientes.

Bajo este contexto, este trabajo se enfoca en un profundo análisis sobre la preproducción en los talleres de diseño de videojuegos tres y cuatro de la Universidad Nacional de Rafaela durante el periodo correspondiente al año 2023, con el objetivo de identificar sus principales características y particularidades. Con este fin, se hará una extensa revisión de las metodologías de preproducción existentes actualmente en la industria de los videojuegos para entender en profundidad cómo se maneja este apartado del proceso en la formación académica. En última instancia, se espera lograr contribuir al desarrollo de videojuegos que posean una mayor eficiencia y éxito a través de una gestión adecuada de la preproducción.

En resumen, la importancia de estudiar este tema radica en la relevancia crítica de esta etapa para el proseguir del proyecto, y la necesidad de organizar su gestión para lograr videojuegos cercanos a la documentación realizada en esta etapa y capacidades grupales/individuales. Adicionalmente deja la posibilidad de trabajar en la elaboración de un futuro manual de dichas características, pero no es abordado en este trabajo.

Problema

Como menciona Pérez (s.f.) “si la preproducción se hace mal, es bastante probable que el rodaje sea un desastre” (parr. 31), dicho autor habla sobre la preproducción en cortometrajes o películas, sin embargo los videojuegos no están exentos, ya que ambos medios poseen la particularidad de ser obras artísticas audiovisuales. Es por esto que la ausencia de prácticas favorables en la fase de preproducción se traduce en la falta de una metodología adecuada para la gestión, lo que suele provocar una subestimación del tiempo y



los recursos necesarios para culminar correctamente esta etapa y la proyección de las siguientes.

La escasez de prácticas idóneas al momento de empezar con la preproducción puede derivar en consecuencias diversas. En las cuales, una falta de claridad en los objetivos y la visión general del juego, puede afectar las bases de coherencia y calidad del producto final.

Además, puede derivar en un aumento considerable en los costos y retrasos en el desarrollo del juego, ya que los problemas que surgen durante la producción pueden no haber sido identificados y resueltos de forma oportuna durante la preproducción. También existe la posibilidad de que haya dificultades en la comunicación y coordinación del trabajo entre los miembros del equipo de desarrollo, lo que puede resultar en el decrecimiento de la calidad del producto y un aumento en la deficiencia en la gestión del tiempo.

Por lo que se menciona previamente, es importante la investigación de esta etapa en los talleres de diseño de juegos tres y cuatro de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital en la Universidad Nacional de Rafaela, cuyo motivo es obtener sus características, procesos, desarrollos, su conformación y su objetivo con el fin de tener una visión clara sobre este proceso. Esto permitirá la ampliación de conocimiento sobre el área en estudio como así también la propuesta de carácter grupal para la ampliación de conocimientos tanto a estudiantes como docentes y futuras investigaciones.

Objetivos

Se establece como objetivo general caracterizar la etapa de preproducción en el desarrollo de videojuegos dentro del taller de diseño de juegos 3 y 4 durante el periodo 2023, de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital de la Universidad Nacional de Rafaela. Asimismo se propone una herramienta de trabajo colectiva para la detección de mejoras en la fase mencionada.



En cuanto a los objetivos específicos se proponen:

- Analizar e identificar la valoración del concepto de preproducción por alumnos y docentes dentro de los talleres de diseño de juego 3 y 4 durante el periodo 2023.
- Caracterizar el proceso de la preproducción dentro de los talleres de diseño de juego 3 y 4 durante el periodo 2023.
- Proponer una herramienta colectiva para detectar oportunidades de mejora de la etapa de preproducción dentro de los talleres de diseño de juego 3 y 4 durante el periodo 2023.

Estado del arte

En relación al apartado en cuestión no se han encontrado investigaciones o trabajos previos correspondientes únicamente a la preproducción de videojuegos, lo más próximo son documentos u observaciones de áreas audiovisuales relacionadas como charlas o presentaciones de desarrolladores profesionales dentro de la industria.

Una exposición donde fue posible recopilar información sobre la etapa relacionado a la preproducción de videojuegos fue en la presentación de Joshua Sawyer (2023), trabajador de Obsidian Entertainment famoso y reconocido estudio desarrollador de videojuegos.. Dicha ponencia trata sobre el proceso del desarrollo de videojuegos en grupos reducidos de personas, entre tres a trece individuos.

Como se mencionó del autor Vega (2015) “esta fase es muy importante, ya que si se producen errores u omisiones éstas se arrastran a las fases de producción y postproducción” (p. 27). Esta afirmación se logra constatar gracias a la presentación de Joshua (ADVA Argentina, 2023) donde aclara “la preproducción es increíblemente importante, porque las



cosas que haces o no haces en la preproducción van a tener una gran impacto en la totalidad del resto del proyecto”. Ambos autores concuerdan en la importancia y repercusión que es capaz de producir una preproducción deficiente sobre el proyecto, motivo por el cual se le debe dedicar una gran importancia en solventar los puntos claves de esta etapa.

Uno de los puntos vitales para Joshua, es la visión del videojuego, siendo esta la idea básica de experiencia que se busca transmitir, debe formar parte de la documentación, prototipo, las *vertical slides* y la producción del proyecto. Considera que en grupos chicos la visión sea realizada por todos los miembros, esto favorece a un entendimiento colectivo de lo buscado a desarrollar y evitar malentendidos futuros.

Para lograr obtener una visión clara del proyecto, Joshua, aclara que no es vital realizar cuestiones de carácter técnicas, ya que se busca definir la esencia del videojuego en pocas palabras.

Otro punto vital es la importancia de realizar un prototipo con la visión del videojuego lo más rápido posible con el fin de verificar la viabilidad del proyecto como así también realizar cambios en su visión, de ser necesarios.

Avanzando al apartado de documentación, Joshua (ADVA Argentina, 2023) en su exposición menciona “estás documentando cosas para claridad, pero no te vuelvas loco, claro y comprensivo, no exhaustivo”. Debido a la dimensión del proyecto y posibles integraciones de miembros al grupo de trabajo, la documentación relacionada al proyecto debe ser de fácil lectura y comprensión. Aclara que no es necesario documentar de manera extensa, esto es así debido a que, gracias a la cantidad de miembros, es factible una comunicación informal entendible y rápida, beneficiando un trabajo fluido.

Por otro lado, como menciona Joshua, es imposible evitar trabajar o interactuar con otro individuo dentro de grupos reducidos de trabajo, debido a esto es necesario encontrar una manera de congeniar que permita el desarrollo de la preproducción.



Un método que menciona y experiencia realizada por Joshua con su grupo de trabajo consistió en visitar museos con el fin de documentarse para el proyecto y a su vez fomentar una manera diferente de interactuar entre los miembros del grupo. Esta experiencia permitió generar un ambiente de trabajo favorable e idóneo.

El método de implementar actividades fuera del ámbito de trabajo puede favorecer al desarrollo de la preproducción al generar mayor confianza entre los individuos, lo que permite una fluidez amena al desarrollar e interactuar con las actividades del trabajo.

Si bien no se encontró una extensa información relevante sobre el tema a tratar en este trabajo, gracias a los autores mencionados y su conocimiento se logró concordar en la importancia y relevancia que posee la preproducción dentro de un proyecto de videojuego.

Marco teórico

Actualmente existe un consenso sobre la importancia que posee un proceso creativo como la preproducción en los distintos medios audiovisuales, donde varios autores dan su punto de vista con diversas justificaciones. Sin embargo existen diversas oposiciones a este pensamiento, las cuales afirman que este proceso no es determinante en el éxito del producto.

Obsérvese a continuación los siguientes dos autores:

- Adams, E. (2014) afirma que la preproducción es un momento crucial en el desarrollo de un videojuego, este proceso debe ser llevado a cabo con gran cuidado, debido a que los errores que se cometan en este apartado pueden ser complicados de corregir más adelante. La mayor parte de decisiones vitales se toman durante el proceso de la preproducción, por ende es importante realizar esta etapa de manera eficiente para evitar problemas futuros (Adams, 2014).
- Koster, R. (2013) afirma mediante la argumentación que la preproducción es una fase que suele realizarse en exceso y esta no suele determinar el éxito en el desarrollo del videojuego. No se puede negar la importancia de la



preproducción, pero ha de tenerse cuidado y no centrarse únicamente en este proceso, pues puede perderse de vista la diversión del videojuego (Koster, 2013).

Aquí se puede observar las ideas opuestas que ambos autores poseen sobre la importancia de la preproducción en el desarrollo de videojuegos. Por un lado, Adams (2014) sostiene que este proceso es crucial y debe llevarse a cabo con sumo cuidado, mientras que Koster (2013) argumenta la importancia de no caer en la planificación excesiva y centrarse mayormente en la creación de una experiencia de juego divertida.

En este trabajo se consideran aptas ambas posturas de los autores y es imprescindible realizar este desarrollo con un equilibrio entre las dos posiciones, pues a pesar de que este apartado no asegura un desarrollo sin problemas, solventa una gran cantidad de problemas que son factibles de surgir si no se realiza una preproducción adecuada. Por ende, se tomará como guía las ideas difundidas por Adams sin perder de vista lo que señala Koster sobre centrarse demasiado en este proceso del desarrollo opacando de esta manera los detalles que generen diversión en el videojuego.

La base de este trabajo reside en la caracterización del proceso de preproducción. Para continuar se explicará la definición de preproducción utilizando el conocimiento de un estudio de videojuegos de renombre. Room8 Studio (2020) menciona que “la preproducción es una fase de planificación inicial de un proyecto de desarrollo de juegos, que se centra en la creación de conceptos básicos y la redacción de documentos de diseño iniciales que describen el juego futuro” (parr. 2).

Esta definición se basa en la idea de que la preproducción es un pilar fundamental en el proceso completo del desarrollo de todo videojuego, ya que permite establecer una dirección clara para el proyecto, donde se enfoca en la identificación temprana de problemas potenciales y su resolución antes de avanzar a la producción del producto.



A su vez este estudio de desarrollo considera que “la preproducción a menudo se pasa por alto o se malinterpreta” (Room8 Studio, 2020). Con esta premisa de un estudio profesional de videojuegos se puede afirmar que es de vital importancia realizar un correcto desarrollo de la preproducción, dado que será la guía de las siguientes etapas a realizar.

También existe un consenso sobre analizar internamente como externamente el entorno de desarrollo antes de comenzar a documentar en esta etapa. Se deberá responder a preguntas como “¿Qué sabemos hacer?” “¿Qué queremos hacer?” “¿Podemos hacerlo?” “¿Querrán jugarlo?” “¿Será rentable?” y muchas cuestiones más. Para lograr responder estas preguntas se utilizan diferentes métodos de análisis. Jorge Rosado muestra en su presentación el uso del análisis FODA o DAFO (Fortaleza, Oportunidades, Debilidades, Amenazas) el cual ayudará a conocer escenarios favorables como desfavorables en el que están los desarrolladores (Level Up - Game Dev Academy, 2020).

Por otro lado, es de suma importancia considerar los recursos disponibles para el desarrollo, esto permitirá tener un alcance correctamente delimitado y una visión realista sobre la idea a producir. Los desarrolladores deben establecer metas alcanzables y realistas durante el proceso de la preproducción (Level Up - Game Dev Academy, 2020).

La industria de los videojuegos tiene la peculiaridad que se dirige por el camino grupal, pues la gran mayoría de productos en el mercado requieren grandes cantidades de recursos humanos, dado que es necesario que se combinen diversos talentos y se requieren grandes cantidades de elementos audiovisuales, tales como sonidos, canciones, diseños, código, entre otros. Es aquí donde recae la importancia de dirigir de manera adecuada un flujo de trabajo donde todos los miembros del equipo tengan un consentimiento general sobre lo que se está trabajando. Esta afirmación está respaldada por la propia naturaleza del desarrollo de elementos audiovisuales o artísticos y la forma en la que esta es llevada a cabo por diversos autores como Lencioni, P. (2002), quien afirma que el trabajo en equipo efectivo



es esencial para el éxito de cualquier organización. Cuando los miembros de un equipo colaboran de manera sincera y confían en sus compañeros, pueden superar obstáculos y lograr resultados excepcionales. Se trata de un consenso generalizado y ampliamente reconocido por expertos en la industria. Sin embargo es importante aclarar que existen ciertas excepciones donde algunos videojuegos fueron desarrollados por una única persona, pero estas situaciones son una minoría en comparación al gran volumen de videojuegos que salen al mercado.

El proceso de preproducción en el desarrollo de videojuegos es fundamental para garantizar el éxito del juego final y requiere definir ciertos parámetros fundamentales que servirán como guía en esta etapa y ayudarán a comprender los momentos centrales de este desarrollo. Como primer punto se definirá el comienzo de preproducción cuando se empieza con la idea de desarrollar un videojuego, la cual puede ser abordada con una lluvia de ideas. Para avanzar con este desarrollo se establecen los objetivos del juego, se crea un concepto y se definen los parámetros de diseño, todo documentado en diferentes apartados para lograr un ordenamiento de la información y servirán como guía al momento de abordar el desarrollo del videojuego.

Elementos de la preproducción

El objetivo de este marco teórico es proporcionar una visión general de los principales elementos involucrados en el proceso de preproducción en los videojuegos.

Conceptos tales como el alcance del proyecto han de ser abordados desde una perspectiva razonable en función a las cualidades de los individuos que forman parte del grupo de desarrollo del videojuego, pues tal como se menciona en Project Management Institute (2021, Agosto 1), el alcance está determinado por la totalidad del trabajo requerido a fin de finalizar con éxito el proyecto, en donde se incluyen varios elementos como requisitos y resultados a entregar y los límites del mismo. El hecho de establecer metas sin tener en



cuenta estas definiciones puede derivar en diversos contratiempos y problemas que afectan de manera negativa al proceso del desarrollo, por ende aquí es donde entra en juego la preproducción, pues la correcta realización de esta fase evitará que se produzcan errores de este tipo al permitir una visualización general de la idea a desarrollar.

Por otro lado, ha de existir un balance entre práctica y la teoría obtenida en la licenciatura, puesto que el solo hecho de tener conceptos y procedimientos estudiados no es un condicionante que asegure un correcto desempeño al momento de realizar actividades relacionadas con dichos elementos. Tal como da a entender *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, la teoría en la práctica se refiere a la capacidad de los profesionales de aplicar conocimiento teórico en situaciones reales y mejorar a través de la reflexión sobre la acción, requiriendo de esta manera un pensamiento crítico y de adaptación (Schön, 2017).

El desarrollo de videojuegos es un proceso donde se combinan varias habilidades y procesos, donde el volumen de información que se realiza es realmente alto independientemente del proyecto en cuestión, es sencillo que se mezclen apartados y ciertos datos queden perdidos entre tantas variables. Apoyándose en el pensamiento de Kerzner. H. (2022), la utilización de metodologías en fases tempranas del desarrollo brinda un marco estructurado que permitirá gestionar proyectos de manera eficiente. Además, se recalca su importancia para la creación de procesos coherentes y la facilitación de la comunicación/colaboración entre la totalidad de los integrantes de los equipos, aumentando considerablemente la probabilidad de realizar una ejecución exitosa de los proyectos.

Adicionalmente una de estas formas de llevar a cabo el trabajo puede presentar varios beneficios en cuanto a la organización y manejo de los tiempos, pues no hay que olvidar que este sigue siendo un recurso. Covey, S. R. (2015) menciona en su libro como una correcta



gestión del tiempo suele trasladarse en un ahorro de tiempo a futuro, pues unos minutos bien utilizados en la planificación son capaces de ahorrar horas en la ejecución.

Durante la preproducción, se llevan a cabo una serie de tareas esenciales que sientan las bases para el éxito de la producción. Es por esto que a continuación se explorarán las diferentes etapas que son abarcadas por este proceso.

La idea

En este apartado se plantea desarrollar un videojuego para luego pasar a un *brainstorming* (lluvia de ideas) donde se establecen ciertas pautas como el género, mecánica principal y secundarias, estilo artístico, público objetivo, entre otras, teniendo en cuenta un análisis interno como externo para lograr la factibilidad del proyecto.

Concepto y objetivos del juego

Según Mercado (2019) en esta fase se define la visión del juego y se establecen los objetivos que se quieren lograr con él. Es importante definir claramente el género del juego, el público objetivo, la historia, la mecánica de juego y los objetivos a alcanzar en el juego.

Investigación y análisis

Como mencionan Salen & Zimmerman (2004) en esta fase se investiga el mercado y se analizan otros juegos similares para identificar las tendencias actuales y establecer una base para el desarrollo del juego. Es importante estudiar la competencia, la audiencia y las limitaciones técnicas y financieras.

Diseño de niveles

Bogost (2010) menciona que en esta fase se diseñan los niveles del juego y se establecen los diferentes elementos que se utilizarán en cada nivel. Es importante tener en cuenta el equilibrio del juego, la dificultad y la progresión del jugador.



Diseño de personajes

Como fundamentó Schell (2008) en esta fase se crean los personajes que aparecerán en el juego y se establecen sus características. Es importante crear personajes atractivos y memorables que se adapten al tono y la estética del juego.

Diseño de la mecánica de juego

En esta fase se establecen las mecánicas y reglas del juego. Es importante crear mecánicas equilibradas que sean fáciles de entender y de jugar (Koster, 2013).

Planificación de la producción

En esta fase se establece un calendario para la producción del juego y se establecen los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto. Es importante establecer un plan realista y ajustado a los recursos disponibles (Adams, 2014).

Evaluación y revisión

Fullerton, Swain y Hoffman (2008) mencionan que, durante todo el proceso de preproducción, es vital evaluar y revisar continuamente el trabajo realizado para garantizar que se cumplan los objetivos y se alcancen los resultados deseados. Es importante tener en cuenta las retroalimentaciones del equipo y realizar ajustes necesarios.

Por otro lado, la documentación en la preproducción es esencial para establecer una base sólida que oriente el desarrollo de cualquier proyecto creativo, entendiéndose como documentación al proceso de crear, mantener y gestionar todos los registros y documentos relacionados al proyecto, lo que incluye aspectos claves como el cronograma, el presupuesto, los riesgos las comunicaciones, entre otros. No solo permite comunicar y plasmar las ideas de manera clara, sino que también proporciona una guía logística y práctica para la producción. A continuación se detallan los principales tipos de documentos necesarios. A lo largo de ir desarrollando esta etapa se deberá documentar todo lo planteado para luego escribir diferentes documentos que se usarán al momento del desarrollo del videojuego. A



continuación se detallarán los registros que son brindados desde los talleres en estudio y de los cuales existe un consenso generalizado en la industria de los videojuegos sobre el uso, funciones y la implementación de estos. Esta afirmación se respalda gracias a los docentes entrevistados en el apartado de Anexo.

Game Design Document

Es el documento principal en todo desarrollo de videojuegos y servirá como guía para el equipo. Suele incluir información detallada sobre la jugabilidad, la mecánica del juego, la historia, los personajes, el mundo del juego, los niveles, la interfaz de usuario, los requisitos técnicos y cualquier otra característica importante del juego. También puede incluir detalles sobre la narrativa, el arte conceptual, el sonido y la música, así como los requisitos de localización y traducción.

Art Design Document

El documento de diseño de arte forma parte del ***Game Design Document*** pero es utilizado para documentar y describir la visión artísticas junto con el estilo visual. Puede incluir detalles sobre la estética general del juego, el estilo de arte, el diseño de personajes, el diseño de niveles, la iluminación, los efectos especiales y otros aspectos visuales del juego. También puede contener especificaciones técnicas sobre el *software* y *hardware* utilizados en la producción, el formato de los archivos de arte y los requisitos de implementación.

Audio Design Document

El documento de diseño de audio está orientado a dar especificaciones y listar todos los sonidos que contendrá el videojuego. Incluye detalles sobre la música, los efectos de sonido, las grabaciones de voz, la mezcla y otros elementos de audio del juego.

Technical Design Document

El documento de diseño técnico es utilizado para documentar y describir la arquitectura técnica y la implementación de un juego en desarrollo. Incluye detalles sobre el



motor del juego, las herramientas de desarrollo, la arquitectura del software, especificaciones sobre la programación, la integración de sistemas de física, los requisitos de hardware, los algoritmos de renderizado y otros aspectos técnicos del juego.

Handoff

El documento *handoff* (también conocido como documento de transferencia o documento de traspaso) de un proyecto es un registro detallado que se crea para proporcionar información importante a los miembros del equipo, clientes o partes interesadas que se hacen cargo del proyecto una vez que se completa.

Este documento incluye información sobre los objetivos y el alcance del proyecto, las tareas y los entregables completados, los problemas y desafíos que se enfrentaron durante el proyecto, las soluciones y las lecciones aprendidas, y cualquier otro detalle relevante que pueda ser útil para el equipo entrante. También puede incluir información sobre los contactos clave, las fechas importantes y cualquier otra información que pueda ser importante para el éxito continuo del proyecto.

Milestones

También conocido como documento de hitos, es un registro formal de los objetivos, tareas y fechas de entrega que deben alcanzarse en un proyecto de videojuego en un momento determinado. El documento de *milestone* se utiliza para garantizar que el proyecto se mantenga en el camino correcto y que el equipo cumpla con las fechas límite importantes a medida que avanza el desarrollo del juego.

High Concept

Es un documento que brinda información, bastante amplia, sobre el videojuego a desarrollar. Suele ser breve y estar enfocado en los elementos clave del juego, como la historia, los personajes, la mecánica del juego o el mundo del juego.



Mechanics-Dynamics-Aesthetics

Este documento se enfoca en analizar y diseñar la experiencia del juego. Las mecánicas se refieren a las reglas y sistemas subyacentes del juego, incluyendo la interacción entre el jugador y el mundo del juego. Las mecánicas pueden ser visibles o invisibles para el jugador y pueden variar según el tipo de juego.

Las dinámicas se refieren a la experiencia que tiene el jugador mientras interactúa con las mecánicas del juego. Las dinámicas pueden incluir la emoción, la satisfacción, el desafío, la tensión y otros aspectos de la experiencia del juego. Las dinámicas también pueden ser influenciadas por la historia, los personajes y la ambientación del juego.

La estética se refiere a la apariencia y la experiencia sensorial del juego, incluyendo la música, los gráficos, el sonido y el ambiente. La estética puede influir en la inmersión del jugador y en la conexión emocional que el jugador puede sentir con el mundo del juego.

Scope and Features

Es un documento utilizado en la industria de los videojuegos para definir el alcance y las características del juego que se va a desarrollar. Generalmente comienza con una descripción general del juego y su concepto, seguida de una lista detallada de características y funcionalidades que se incluirán en el juego.

Cabe recalcar que todos estos documentos fueron mostrados y trabajados en la cátedra de Taller de Diseño de juegos 4 del año 2022 de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital, lo que implica que a lo largo de la cátedra de Taller de Diseño de juegos en el avance de los diferentes años pudieron variar en cantidad y forma de enseñar dicha documentación. Sin embargo, estos ejemplos de documentos no deben ser obligatorios como tampoco olvidados, ya que, cumplen la función de explicar con mayor detalle y claridad las diferentes áreas en la producción de videojuegos, acompañando al documento principal el cuál es *Game Design Document*.



Una vez terminada con la documentación escrita se da por finalizada la etapa de preproducción y se pasará a la producción del videojuego utilizando estos escritos como guía.

Conclusión

Para concluir este apartado, es imperante subrayar la relevancia que posee el proceso de preproducción en el ámbito de desarrollo de videojuegos, constituyendo un elemento de suma importancia que puede incidir de manera determinante en la calidad del producto final. Debido a esto es ineludible adoptar un enfoque sistemático y meticuloso durante cada fase del proceso de preproducción; al realizar una planificación lo más certera posible para el grupo de trabajo y el proyecto a realizar se disminuye el abanico de errores posibles y se disminuye el riesgo de potenciales problemas que puedan retrasar el desarrollo o repercutir de manera notable que provoquen cambios parciales o totales del proyecto.

La planificación estratégica y la implementación cuidadosa de cada elemento en esta etapa inicial no solo sientan las bases para el desarrollo posterior, sino que también actúan como un catalizador esencial para un progreso fluido y eficiente hacia las etapas subsiguientes del desarrollo del videojuego. Mediante la recopilación de información y escritura de los documentos mencionados los desarrolladores lograron crear el camino necesario que deberán recorrer con el fin de producir el proyecto planteado.

Este enfoque meticuloso y planificado contribuye a la optimización de los recursos y conocimientos disponibles generando un entorno idóneo de trabajo; con ello se busca que el grupo de trabajo logre ser lo más eficiente posible como así también incide directamente en la calidad del producto final, asegurando coherencia, cohesión y eficacia en todas las fases del proceso de desarrollo de videojuegos.

Metodología

En este marco metodológico se describirán los métodos y técnicas utilizadas para la recopilación y el análisis de los datos necesarios para solventar el objetivo de la



investigación. Este marco se divide en varias secciones, cada una de estas se encargará de abordar un apartado específico de la investigación. Se describirá la población de estudio y se explicará el proceso para su selección, los distintos instrumentos para la recolección y análisis de datos y cómo se evaluará la validez de la investigación.

Este marco es fundamental para garantizar la calidad del trabajo, por lo que, mediante la descripción de los métodos y las técnicas que se utilizarán en la investigación, se asegurará un proceso metódico, cuyos resultados obtenidos resulten útiles y puedan ser validados. Cabe aclarar que este trabajo no busca formar una guía del paso a paso de la preproducción, sino que busca caracterizar la etapa de preproducción como también la creación de una herramienta potencial para los talleres de diseño de juegos tres y cuatro, cuyo objetivo será ampliar el conocimiento de esta fase a docentes y estudiantes.

En resumen, en este apartado se procederá a describir los métodos y técnicas que se utilizan en la investigación, por ende a continuación se detallan los aspectos específicos del marco metodológico.

- Enfoque metodológico: Para este trabajo se utilizará un enfoque cualitativo, dado que se busca explorar las distintas experiencias y percepciones de docentes y estudiantes involucrados en la investigación. Debido a esto se enfoca en la interpretación de la información adquirida, identificando patrones y relaciones entre los diversos datos que permitan contrastar con teorías y elaborar conclusiones.
- Población y muestra: Se seleccionó como población a los docentes y estudiantes de 3° y 4° año de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital que hayan cursado la materia Taller de Diseño de Juego, brindada por la Universidad Nacional De Rafaela, conformada en base a los siguientes criterios:
 - Accesibilidad: en función a ciertos factores como cercanía, disponibilidad y recursos.



- Relevancia académica: debido a los conocimientos adquiridos e implementados en los proyectos.
- Cantidad de proyectos: a causa del volumen de proyectos realizados en 3° y 4° año Lic. en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital.

En base a estos factores dicha población esta formada por estudiantes que se encuentren en su tercer y cuarto año de la licenciatura, dado que son los que mayor recorrido han hecho y por ende los que mayor experiencia han acumulado en la profesión.

- Instrumentos y procedimiento de recolección de datos: Se utilizaron distintos tipos de fuentes e instrumentos para la obtención de información relevante para el estudio.
 - Fuente primaria:
 - Formularios a estudiantes: realización de formularios debido al gran volumen y masividad de los estudiantes de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital. Con el objetivo de obtener una visión más amplia en función de cada individuo en relación a la preproducción. Disponible en Anexo 1.
 - Entrevistas a docentes: preguntas claves dirigidas a docentes de la cátedra Taller de Diseño de Juego en una conversación dado el flujo que esta permite entre las dos partes y la libertad que ofrece para recorrer varios tópicos, a fin de conocer la visión de los encargados de enseñar/diseñar dicha etapa y su importancia dentro de la carrera. Dentro de las mismas será recopilada información que pudiese darse fuera del contexto principal de la pregunta. Disponible en Anexo 2.



- Análisis de los datos: La información será revisada y analizada mediante un análisis de contenido, que permita constatar las distintas variables utilizando ciertas estrategias para la separación y la gestión de las mismas.

Con el objetivo de iniciar el proceso que facilite la representación del concepto de preproducción desde la perspectiva del equipo docente y el cuerpo estudiantil, se realizó una exhaustiva revisión de experiencias presentadas por parte de alumnos que han finalizado su recorrido por la licenciatura, lo que permitió la creación de un conjunto de interrogantes cuyas respuestas por parte de los estudiantes y docentes logren reflejar la valoración de estos sobre dicho proceso.

Formularios

El primer paso consistió en obtener una visión general de toda información recolectada a fin de ampliar la perspectiva y crear una estructura de los datos que presente una lectura y claridad simple. Con este fin se plantearon incógnitas enfocadas al cuerpo estudiantil, y a fin de organizarlas, fueron representadas en plantillas adaptadas, tal como se puede observar a continuación:

PREGUNTA	OPCIONES	RESPUESTA
-----------------	-----------------	------------------

Para la elaboración de grupos de interés se situaron las respuestas de los estudiantes en función de la índole de la interrogante, lo que dio como resultado tres secciones donde cada una se encargó de abordar temas específicos (Véase Anexo 2 Imagen 2). Las siguientes categorías fueron resultado del método mencionado:

- Propuesta formativa elaborada por la cátedra: a través del detallado plan de cátedra, los estudiantes se encuentran en una posición privilegiada para adquirir conocimientos y habilidades directamente relevantes para su área de formación. Este enfoque no sólo les proporciona una base sólida en su campo de estudio, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis.



- Aptitudes para la gestión del desarrollo de los trabajos prácticos proyectados: la capacidad de planificar, supervisar y asegurar la ejecución exitosa de proyectos o tareas que demandan conocimientos especializados se presenta como un activo invaluable al abordar cualquier proyecto. Por consiguiente, se llevó a cabo un análisis exhaustivo de las actividades emprendidas por los estudiantes con el objetivo de obtener una visión completa de la situación actual en cuanto a esta destreza. Esta evaluación no solo busca entender el nivel actual de competencia en la planificación y ejecución de proyectos, sino que también proporciona información valiosa para identificar áreas de mejora y perfeccionamiento en la gestión de tareas especializadas.
- Valoración personal sobre las etapas de producción de los trabajos prácticos: la percepción y comprensión que los estudiantes tienen dentro del ámbito académico, particularmente en relación con los diversos objetos de estudio vinculados a la fase de preproducción, constituyen una fuente interna de conocimiento para abordar este tema de manera integral. Es por esta razón que se emprende la tarea de indagar acerca del punto de partida de cada individuo, con el fin de captar y comprender su perspectiva única sobre esta área de estudio. Este enfoque no solo busca reconocer las diversas interpretaciones presentes entre los estudiantes, sino que también pretende aprovechar estas perspectivas individuales como un recurso valioso para enriquecer el aprendizaje y la comprensión colectiva de la etapa de preproducción.

Cada uno de estos apartados ha sido meticulosamente diseñado con el único propósito de contribuir con información concluyente que sea crucial para alcanzar el objetivo central de este trabajo. Cada elemento incorporado busca ser un componente significativo que, en su conjunto, brindan una perspectiva integral y respaldada, allanando de esta manera el camino hacia la consecución exitosa de los objetivos planteados en este proyecto.



Para su correcta visualización, las preguntas fueron enumeradas detalladamente junto a las opciones respectivas para cada una de ellas, donde la combinación de estas preguntas y de sus opciones se ha complementado con valores porcentuales, los cuales fueron dispuestos en la columna correspondiente. Utilizar este enfoque ha proporcionado una visión sistemática y cuantitativa de las respuestas, permitiendo un análisis más preciso y una interpretación más completa de la información recopilada.

A fin de lograr resultados abarcativos se diseñaron dos tipos de cuestionarios, los cuales fueron divididos equitativamente entre los alumnos. Estos presentaban un núcleo de preguntas conformado por un total de diez consultas consideradas de mayor relevancia, las cuales se encontraban en ambos formularios con el fin de duplicar el volumen de información. Por otro lado, se dividió igualitariamente once interrogantes entre ambas opciones para tener un mayor margen y diversidad de datos, quedando de esta manera dos formularios con un núcleo de preguntas que se repiten en ambos y un listado de interrogantes específicas para cada uno de estos (Véase Anexo 1).

En cuanto a la población, se tomó un total de 21 estudiantes sobre el total de 33 correspondientes al tercer año de la licenciatura, 17 correspondientes al cuarto año de un total de 21 y finalmente 2 correspondientes al año final de la misma, a fin de asegurar obtener una muestra representativa que garantice datos viables.

A continuación se presenta el listado de las interrogantes correspondientes a los cuestionarios realizados a los estudiantes:

- ¿Cursaste o estás cursando alguno de estos años en la carrera de Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital?
- Al momento de realizar un proyecto de videojuego en la cátedra de Taller de Diseño de Juegos, el paso más importante es:



- Antes de comenzar el desarrollo de un videojuego ¿Qué actividades y planificación crees que han de llevarse a cabo para asegurar que todo transcurra sin problemas?
- ¿Realizaste actividades relacionadas a almacenar información y plasmar las ideas referentes al proyecto de taller de diseño de juego?
- Conoces o realizaste alguno de estos documentos:
- ¿Consideras que sería de utilidad la utilización de un método que permita validar y guiar el proceso de planeación previo al desarrollo?
- En general el resultado final de los proyectos de videojuego de las cátedras Taller de Diseño de juegos ¿fue acorde a las ideas plasmadas?
- ¿Empleaste un orden de ejecución determinado al momento de realizar las tareas correspondientes al desarrollo del prototipo del videojuego?
- ¿Qué problemas se presentaron al momento de desarrollar los proyectos de las cátedras de Taller de Diseño de juegos?
- ¿Consideras importante un ambiente de trabajo donde sus miembros tengan un trato cordial entre ellos?

Preguntas planteadas en el formulario A:

- En caso de diferencias con el grupo:
- ¿Realizaste actividades grupales con tu grupo de trabajo con el fin de documentarse para el proyecto, subir los ánimos o conocerse más entre los integrantes?
- ¿Consideras que tener una mayor confianza con los miembros del equipo ayuda a mejorar el desarrollo?
- Para realizar validaciones de las diversas actividades y tareas ¿Se mostraban al resto de integrantes los resultados de las tareas asignadas?
- Las tareas y actividades desarrolladas en la planeación del proyecto ¿fueron realizadas de manera individual o grupal?



- ¿Consideras que la planeación afecta a las siguientes etapas del desarrollo del proyecto?

Preguntas realizadas en el formulario B:

- ¿Se les brindaron ejemplos como guía de los documentos anteriormente mencionados?
- ¿Qué tan conforme estás con el desarrollo de la primera mitad de la cátedra de Taller de Diseño de juego?
- Los motivos de la valoración anterior son:
- ¿Cuánto tiempo se le dedicó a la planificación del proyecto realizado en la cátedra de Taller de Diseño de juegos?
- ¿Se pensó en posibles riesgos potenciales al proyecto y sus soluciones?

Entrevistas

En lo que respecta al formato de las entrevistas, se optó por seguir con un procedimiento análogo, manteniendo en todo momento el objetivo de garantizar una lectura fluida que facilite la extracción eficiente de conclusiones.

Para la selección de la muestra se tomó a la totalidad del equipo docente de las cátedras (un total de nueve), teniendo una población representativa del 100% lo que permitió tener valores precisos e identificar las distintas variables para su posterior análisis.

PROFESOR	PREGUNTA 1	PREGUNTA 2	PREGUNTA 3	DATOS EXTRA
PROFESOR 1				
PROFESOR 2				
INTERPRETACIÓN				



Durante el proceso, cada profesor tuvo a su disposición un conjunto de nueve preguntas distribuidas en las diferentes categorías mencionadas. Estas interrogantes se crearon a partir de las respuestas de los estudiantes en los cuestionarios (véase Imagen 3) y se presentaron secuencialmente, siguiendo una guía para mantener coherencia en su orden.

El siguiente listado representa las interrogantes ejecutadas con los docentes, en donde cada una posee las palabras claves en mayúsculas, a fin de obtener una rápida visualización del enfoque y la información que se busca obtener con la misma:

- Dividiendo las etapas de desarrollo de un videojuego en tres (preproducción, producción, posproducción), según tu criterio ¿Cuál es la **MÁS IMPORTANTE**?
¿Por qué?
- Según el plan de cátedra, ¿Cuál es el **PRIMER ABORDAJE** para dar comienzo al desarrollo del trabajo?
- Actualmente, ¿Cuál es el **TIEMPO** de la cátedra dedicado a la fase de la preproducción? ¿Crees que es el correcto? Fundamente la respuesta.
- ¿Cuáles son los **DOCUMENTOS** que forman parte del plan de cátedra? ¿De donde se **NUTRE** la cátedra para brindar estas herramientas?
- ¿La instrumentación de **MÉTODOS** es considerada como una herramienta formativa propia del taller?
- ¿Qué herramientas se les brinda a los grupos de estudiantes para enfrentar **DIFICULTADES** de índole **TÉCNICAS** y **ADMINISTRATIVAS** a fin de lograr el desarrollo de los proyectos del taller?
- ¿Bajo qué método se ofrece asistencia a los alumnos para que estos puedan estar en **SINTONÍA DE IDEAS** en el desarrollo del proyecto?



- ¿Cuáles considera que son los **PILARES** fundamentales bajo los que se organiza el desarrollo del plan de cátedra de la primera mitad del cursado? En función a su respuesta, ¿Bajo qué **LÓGICA** se logra el diseño de estos?
- ¿Que importancia posee la **COINCIDENCIA** de la planificación realizada en el taller con el resultado final producido y entregado al momento de realizar la **EVALUACIÓN** y definir la nota de la materia?

A medida que avanzaban los diálogos, emergieron distintas variables que, aunque no estaban directamente relacionadas con la pregunta inicial, resultaron relevantes para el desarrollo de este trabajo.

A continuación se llevó a cabo una breve interpretación de cada pregunta formulada, en base a los resultados recopilados de la totalidad de participantes. Este análisis tiene como objetivo la identificación de variables recurrentes y reconocer ciertos patrones que puedan dar lugar a distintas interpretaciones, Dicho proceso permitió destacar ciertas tendencias que facilitaron la generación de una gama diversa de análisis e interpretaciones a partir de los datos recabados.

Resultados obtenidos

Valoración personal de estudiantes

Según la información recopilada, el mayor porcentaje de estudiantes que respondieron se encuentra realizando el tercer año correspondiente a la licenciatura (52.5%), seguido por un alto nivel de alumnos del cuarto año (42.5%) y una breve proporción que hace alusión a los estudiantes del último año (5%).

Estos datos contrastan a la totalidad de estudiantes actuales de cada taller, lo que no daría mucha información, sin embargo este trabajo podría fungir como cimiento para los años



venideros, donde los logros obtenidos podrían convertirse en un punto de apoyo para el éxito futuro de estos alumnos (Véase Gráfico 1).

Año cursado por estudiantes

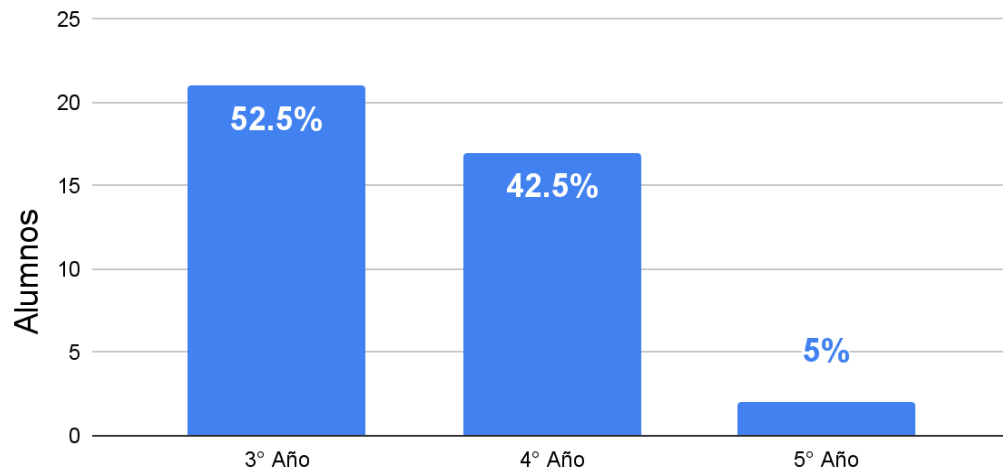


Gráfico 1

Un elevado volumen de estudiantes encuestados definen la preproducción como la fase de mayor relevancia al momento de realizar el desarrollo de un videojuego (60%), seguido por la producción (30%) y finalizando con la postproducción (10%) (Véase Gráfico 2).

Importancia de las fases en el desarrollo de un videojuego

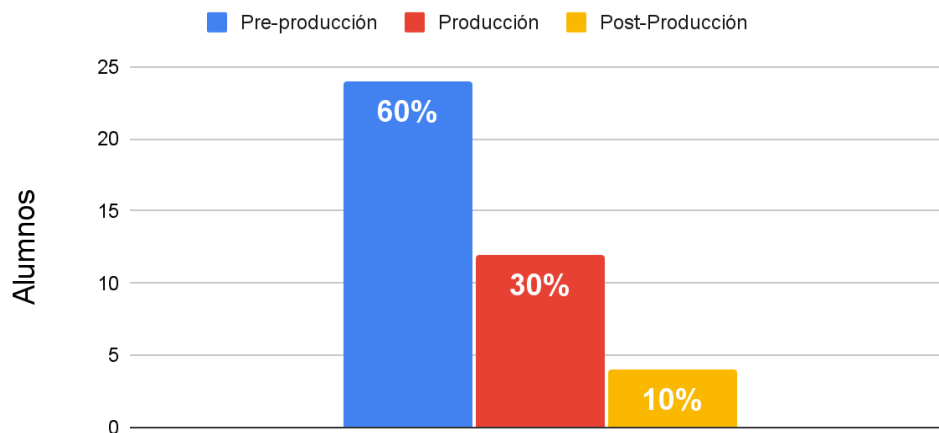


Gráfico 2



Esta tendencia designa a la preproducción como la fase que mayor importancia posee en la totalidad del desarrollo, lo que puede deberse a todos los problemas que este proceso puede ocasionar y conllevar a las siguientes partes de la creación del videojuego.

De acuerdo a los datos relevados, las actividades más mencionadas por las personas encuestadas fueron lluvia de ideas (13.5%), análisis de capacidades (12.7%), confección de cronograma y anotación de ideas (11.4% respectivamente). Esta información sugiere que existe una inclinación hacia las diversas actividades vinculadas a la gestión y planificación y se alinea de forma directa con lo que implica el desarrollo de la fase de preproducción en la creación de un videojuego. (Véase Gráfico 3).

Actividades consideradas vitales previo al comienzo del desarrollo



Gráfico 3

■ Cantidad de respuestas ■ Porcentaje

Esta tendencia de dedicar un enfoque considerable a la etapa de preproducción puede atribuirse a la creciente valoración de sentar bases sólidas para el éxito de cualquier proyecto. En el caso específico de los juegos, este enfoque podría traducirse en la creación meticulosa de conceptos, la definición clara de objetivos, la cuidadosa planificación de recursos y la estructuración detallada del diseño del juego, entre otras actividades fundamentales. Estas acciones forman parte integral del proceso de preproducción, señalando de manera



significativa la importancia crucial de esta fase inicial en el desarrollo de un juego, donde la preproducción actúa como el cimiento sobre el cual se erige el éxito futuro del proyecto, permitiendo establecer los pilares esenciales que guiarán el camino hacia un producto final sólido y exitoso.

De acuerdo a lo relevado, existe un amplio consenso que indica haber realizado actividades cuyo fin radicó en el resguardo de distintas variables relacionadas con el proyecto (90%), mientras que el resto ha omitido este paso (10%) (Véase Gráfico 4).

Dedicación de tiempo para la realización de actividades relacionadas a recopilación de documentos

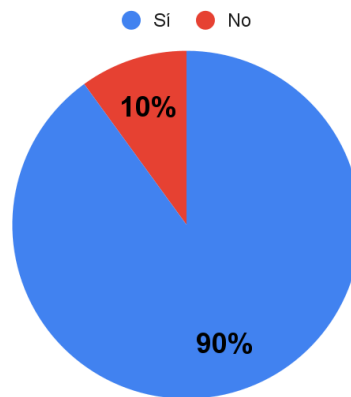


Gráfico 4

La frecuencia con la que los alumnos reportan haber llevado a cabo diversas actividades de almacenamiento de información a través de la documentación mencionada en relación con sus proyectos puede ser atribuible a los notables beneficios que esta acción conlleva consigo. El respaldo y la acumulación de información desempeñan un papel crucial, ya que la disponibilidad de datos relevantes puede resolver una amplia gama de problemas en el desarrollo de cualquier proyecto.

Estas actividades de almacenamiento están estrechamente vinculadas con la etapa de preproducción por la naturaleza intrínseca que comparten ambas. Como se ha mencionado en el marco teórico, la fase inicial del desarrollo de un proyecto, la preproducción, tiene como uno de sus pilares fundamentales la recopilación y almacenamiento de diversos tipos de datos



relacionados con el proyecto. Estos datos pueden abarcar desde conceptos iniciales, análisis de mercado, estudios de viabilidad, hasta detalles de diseño y planificación de recursos. El propósito subyacente de esta recopilación de información durante la preproducción es crear una sólida base de conocimiento que pueda ser utilizada de manera efectiva en fases posteriores del proyecto.

La información recolectada revela que documentos como el *Game Design Document*, *Art Design Document*, *Audio Design Document* y *Mechanics, Dynamics and Aesthetics* se llevan el mayor reconocimiento por los estudiantes y son de los más realizados a lo largo de la licenciatura (Véase Gráfico 5).

Conocimiento de los estudiantes sobre los diversos documentos

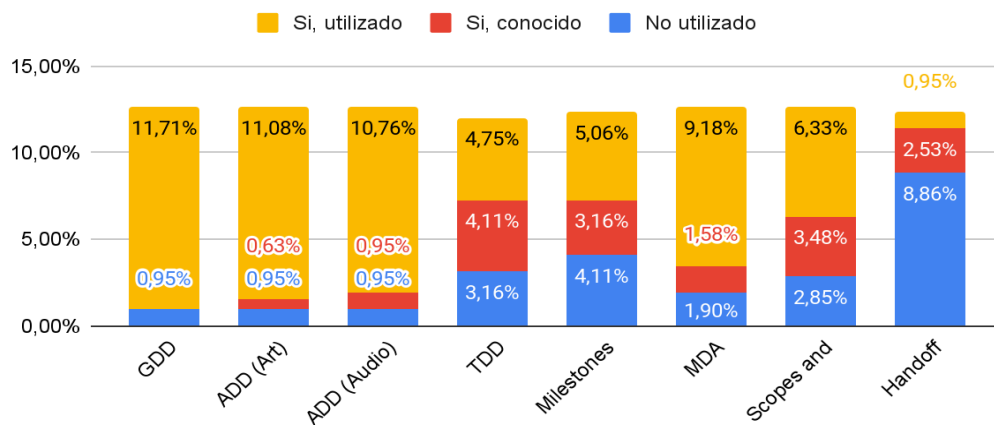


Gráfico 5

La inclinación hacia estos documentos podría resaltar la preferencia por aquellos que ofrecen una mayor capacidad para almacenar información detallada y completa. Estos documentos no solo destacan por su estructura que facilita la inclusión de una amplia gama de datos, sino también por su capacidad para fomentar la libertad creativa y el resguardo de ideas.

La popularidad y relevancia de estos documentos podrían fundamentarse en su capacidad para albergar una riqueza de información esencial para el éxito del proyecto. Pues permiten la consolidación de ideas, conceptos y detalles específicos que abarcan desde la



mecánica del juego hasta los aspectos artísticos y de audio. Además, al ofrecer una estructura que fomenta la expansión y el almacenamiento de ideas, estos documentos se convierten en pilares fundamentales durante la fase de preproducción.

La flexibilidad que brindan para incorporar una variedad de datos y detalles no solo sirve como una guía detallada para los equipos de desarrollo, sino que también serían capaces de actuar como un recurso valioso para tomar decisiones informadas en etapas posteriores del proyecto.

Esta capacidad de almacenar una gran cantidad de información, al tiempo que permite la libertad creativa, establece estos documentos como componentes críticos en el proceso de preproducción, donde la consolidación y organización de ideas son clave para sentar las bases sólidas que llevarán a la realización del proyecto.

Por otro lado, un amplio porcentaje de estudiantes afirman que sería de utilidad disponer de herramientas de gestión que ayude a garantizar un flujo de trabajo ordenado (52.5%), mientras que otro porcentaje menor (40%) coincide en la posible utilidad que una herramienta de estas características les otorgaría, mientras que un bajo volumen de alumnos considera contraproducente esta herramienta (7.5%) (Véase Gráfico 6).

Valoración de los estudiantes sobre herramientas de gestión

- Si, ayudaría a no saltarse diversos pasos y procesos.
- No, agregaría mas trabajo y se perdería mas tiempo.
- Seria interesante tener la mayor cantidad de herramientas posibles.

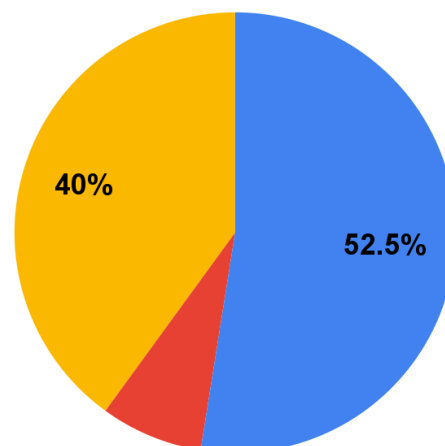


Gráfico 6



La valoración cada vez mayor de herramientas específicas que respalden el proceso de desarrollo, especialmente durante la etapa de preproducción, ha quedado en evidencia a través de la opinión recopilada de una amplia muestra de la población seleccionada. Este consenso generalizado sería capaz de reflejar la comprensión colectiva sobre la relevancia y necesidad de contar con recursos adecuados que puedan facilitar y potenciar la fase crucial de la preproducción en múltiples aspectos.

Esta tendencia podría suponer una demanda creciente por herramientas que ofrezcan funcionalidades y capacidades específicas diseñadas para enriquecer la fase inicial del desarrollo de proyectos. La búsqueda de soluciones que optimicen la planificación, organización y gestión de datos durante la preproducción parece ser una prioridad evidente.

Esta apreciación generalizada validaría de manera notable uno de los objetivos fundamentales en la elaboración de este trabajo: destacar la importancia estratégica de contar con herramientas específicas que respalden y mejoren la fase de preproducción. La búsqueda y adopción de tales herramientas no solo agilizan el proceso de desarrollo, sino que también contribuyen significativamente a la calidad, eficiencia y éxito general de los proyectos, proporcionando una base sólida sobre la cual construir las etapas posteriores del desarrollo de manera más efectiva.

Por otro lado, los datos permiten visualizar cómo la mitad de los estudiantes encuestados informa que poseen grandes diferencias entre lo planeado en la preproducción y el desarrollo final entregado en los talleres (50%), mientras que otro porcentaje menor indica una mayor disparidad donde las diferencias aumentan considerablemente (35%), y finalmente un bajo porcentaje reconoce haber logrado un resultado perfecto que coincida con todo lo planeado anteriormente (15%) (Véase Gráfico 7).



Similitud en los proyectos entre lo planeado y lo producido en los talleres

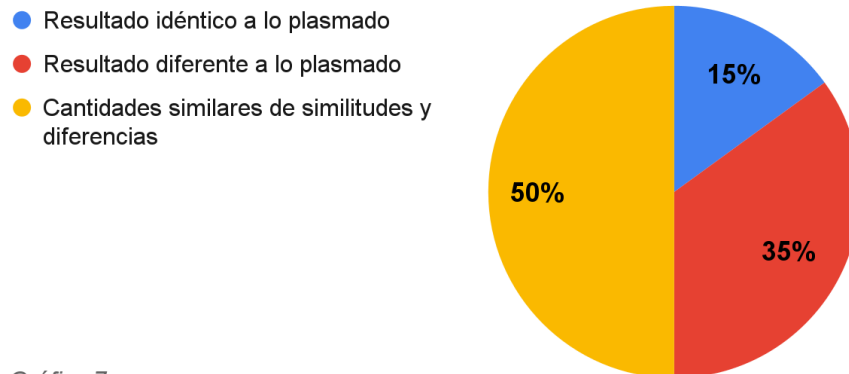


Gráfico 7

El amplio consenso (85%) que refleja discrepancias entre la planificación en la etapa de preproducción y los resultados finales del desarrollo del videojuego en los talleres, sería capaz de revelar ciertos patrones. Estas discrepancias señalarían posibles problemas durante la ejecución de la fase inicial, donde cualquier desviación o error cometido en esta etapa tiende a persistir a lo largo de las fases posteriores del proyecto.

Estas discrepancias pueden representar obstáculos significativos que obstaculizan el progreso del desarrollo. Los errores o las deficiencias en la fase de preproducción pueden tener un efecto dominó, complicando y retrasando el avance del proyecto en su conjunto. Esta situación subraya la importancia de tener una definición clara y precisa durante la preproducción, así como la necesidad de contar con una gama diversa de herramientas que aseguren un desarrollo idóneo en esta etapa inicial.

Finalmente, la presencia de discrepancias entre la planificación y la ejecución final sería suficiente para validar la relevancia fundamental del propósito de este trabajo. Destacar la importancia de una preproducción sólida y detallada, junto con la adopción de herramientas específicas, no solo se convierte en una necesidad evidente, sino que se vuelve fundamental para evitar estos desafíos recurrentes. Garantizar una alineación precisa entre la



fase de preproducción y las etapas subsiguientes del desarrollo es esencial para minimizar problemas y asegurar un flujo más efectivo y eficiente en la creación de videojuegos u otros proyectos.

Continuando con el análisis, las variables recopiladas indican que un alto porcentaje de alumnos encuestados reconoce realizar las diferentes tareas relacionadas al desarrollo con un orden determinado (71.8%), mientras que el tanto restante (28.2%) no aplicaría este método, teniendo un orden de ejecución aleatorio (Véase Gráfico 8).

Los estudiantes siguen un orden de ejecución de tareas

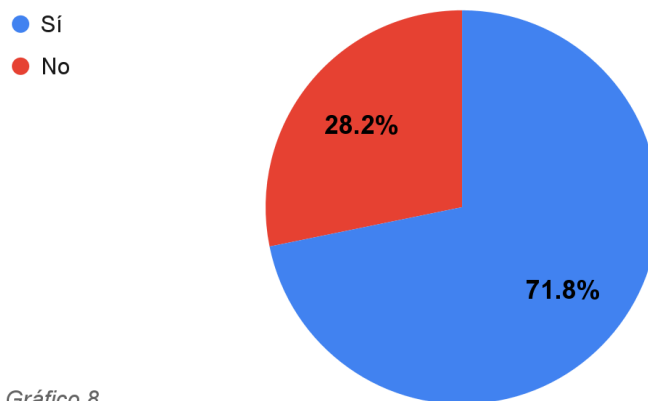


Gráfico 8

La valoración por parte de los estudiantes sobre la necesidad de emplear un orden específico al ejecutar sus trabajos resalta la importancia que asignan a la implementación de un método de trabajo estructurado. Esta práctica indica la valoración de establecer un flujo de trabajo ordenado, donde cada miembro del equipo tenga una comprensión clara del estado actual del proyecto, las tareas restantes y las responsabilidades individuales. Este enfoque se relaciona directamente con la preproducción, ya que los procesos de ejecución deben ser planificados con anticipación y poseer una lógica y coherencia específicas.

La adopción de un orden en la ejecución de tareas implica un nivel de organización que es fundamental en la fase de preproducción. Esta etapa inicial del desarrollo requiere una cuidadosa planificación y estructuración para garantizar que todas las actividades se realicen



de manera eficiente y efectiva. La implementación de un método de trabajo que promueva la claridad en cuanto al estado del proyecto, las responsabilidades asignadas y el progreso general, se alinea perfectamente con los objetivos de la preproducción.

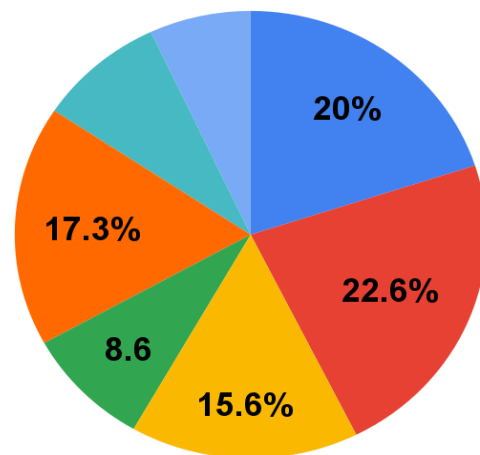
El hecho de reconocer y aplicar un orden en la ejecución de tareas refleja la comprensión de la importancia de establecer pautas claras y coherentes desde el inicio del proyecto. Este enfoque ordenado y estructurado durante la preproducción sienta las bases para un desarrollo fluido y organizado en todas las etapas posteriores del proyecto, lo que demuestra la relevancia de la planificación meticulosa y la lógica intrínseca en esta fase inicial del proceso creativo

La información revela que los problemas más frecuentes dentro del cuerpo estudiantil a la hora de llevar a cabo los proyectos abarcan los siguientes aspectos: falta de conocimientos/habilidades técnicas (22.6%), retrasos en el tiempo (20%) y fallos en la comunicación (17.3%) (Véase Gráfico 9).

Problemas frecuentes de los proyectos desde la perspectiva de los estudiantes

- Retraso en el tiempo
- Falta de conocimientos/habilidades técnico
- Falta de animos
- Desorientación
- Fallos en la comunicación
- Problemas entre los integrantes del grupo (conflictos personales, de trabajo en grupo, etc.)
- Problema con uno o varios integrantes del grupo (inhabilitación o dificultades para

Gráfico 9



La observación de estas variables podría revelar que la gran mayoría de problemas surgidos a lo largo de los desarrollos de los proyectos se concentran en tareas de naturaleza técnica y de gestión. Esta tendencia puede reflejar desafíos derivados de problemas en la



planificación, un aspecto crítico que se encuentra directamente relacionado con la etapa de preproducción.

Las dificultades técnicas pueden surgir debido a la falta de previsión o análisis insuficiente durante la fase de preproducción. La planificación inadecuada en esta etapa puede conducir a subestimar o malinterpretar los requisitos técnicos del proyecto, lo que resulta en problemas durante la implementación. Esto incluye la infraestructura tecnológica necesaria, la compatibilidad entre sistemas, el desarrollo de herramientas específicas, entre otros aspectos, todos fundamentales para el éxito técnico del proyecto.

Por otro lado, los problemas de gestión también pueden ser una consecuencia directa de una planificación deficiente durante la preproducción. La asignación inadecuada de recursos, la falta de claridad en las responsabilidades del equipo o la ineficacia en la coordinación de tareas pueden derivar en dificultades de gestión que afectan la ejecución del proyecto en su totalidad.

Estos problemas resaltan la importancia de una planificación minuciosa y detallada durante la fase de preproducción. Una planificación sólida no solo aborda los aspectos creativos y conceptuales del proyecto, sino también los elementos técnicos y de gestión. Una preproducción efectiva no solo anticipa desafíos, sino que también establece medidas preventivas y estrategias para abordarlos de manera proactiva.

Por otro lado, existe un consenso generalizado en torno al ambiente de trabajo, el cual debería estar enfocado en un entorno de respeto y comunicación fluida entre todos los miembros; esta información sería capaz de reflejar una comprensión profunda de la importancia de estas dinámicas colaborativas. Esta visión compartida encuentra su raíz en la naturaleza intrínseca de la preproducción pues, como se ha mencionado a lo largo de este trabajo, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo son fundamentales para su desarrollo adecuado y eficiente.



Entonces, basándose en las distintas fuentes utilizadas y mencionadas con anterioridad para el respaldo de esta investigación, se puede afirmar que la preproducción es un momento crítico en el que se establecen los cimientos del proyecto. Durante esta fase, la interacción fluida y constante entre los miembros del equipo es esencial para garantizar la alineación de objetivos, la claridad en la planificación y la cohesión en la ejecución de tareas. La ausencia de comunicación o la presencia de barreras en el intercambio de ideas y conocimientos pueden resultar en una preproducción defectuosa.

La colaboración y la comunicación abierta permiten la identificación temprana de problemas, el intercambio de información clave y la resolución ágil de desafíos que puedan surgir durante la fase inicial del proyecto. Además, un ambiente de respeto y apoyo mutuo fomenta la creatividad, la confianza y el compromiso, elementos cruciales para el desarrollo de ideas innovadoras y la efectividad en la ejecución de tareas.

La información recopilada permite visualizar que un gran porcentaje de alumnos realiza la toma de decisiones de aspectos relacionados al proyecto en función de lo que este requiera (50%), seguido por aquellos que deciden en base a la opinión de los demás integrantes de su grupo (40%) y finalmente un bajo porcentaje se decide por las decisiones que le resultan más atractivas (10%) (Véase Gráfico 10).

Criterio de toma de decisiones de los alumnos

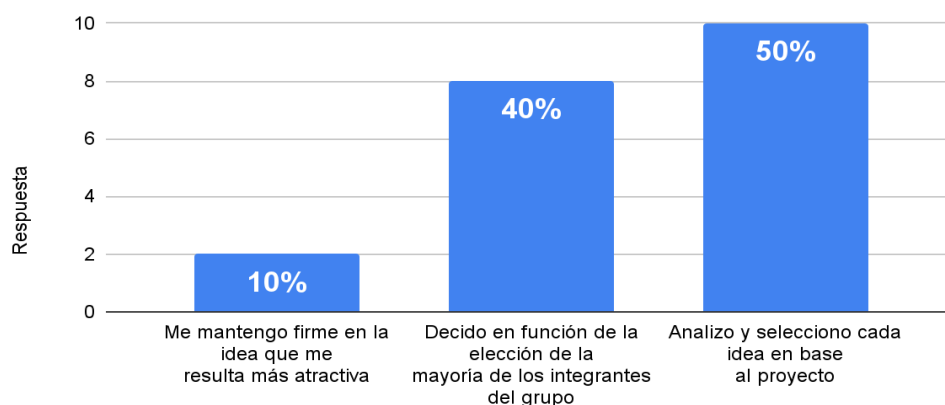


Gráfico 10



Gracias a esta información, se podría afirmar que la dinámica de selección de ideas y la toma de decisiones críticas entre los estudiantes se caracteriza por un enfoque colaborativo y una orientación hacia el beneficio del proyecto en su conjunto. Esta práctica podría reflejar la importancia que se le otorga al trabajo en equipo y la armonía entre los miembros del mismo, estableciendo una cultura de colaboración y consenso como pilares.

Dicha cultura colaboracionista ayudaría a la ejecución idónea de la preproducción, donde las críticas en algún apartado de esta etapa es bienvenida sin desagrado alguno.

Siguiendo con el análisis, los datos recopilados demuestran que un alto porcentaje de alumnos está de acuerdo en realizar distintos tipos de actividades que logren mejorar la relación entre los integrantes del grupo de trabajo (76%), mientras el resto considera lo contrario (24%) (Véase Gráfico 11).

Opinión de los estudiantes sobre fomentar actividades grupales para mejorar la relación del grupo

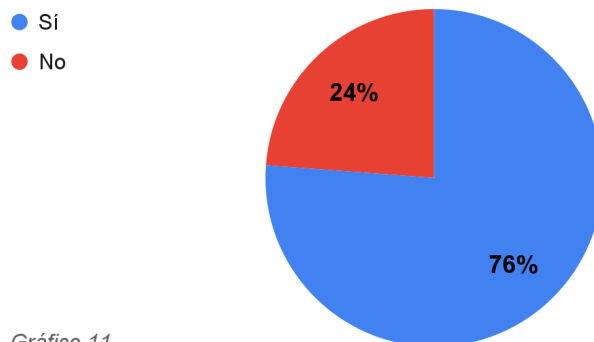


Gráfico 11

El hecho de que la mayoría de los alumnos hayan trabajado en equipo para mejorar las relaciones dentro del grupo y obtener información relevante sobre el proyecto puede llegar a reflejar una comprensión profunda de la dinámica necesaria para la preproducción. Estas actividades grupales pueden ser resultado de dos factores principales: la necesidad colectiva inherente al proceso de preproducción y las preferencias individuales de los integrantes sobre el ambiente de trabajo.



En la fase de preproducción, donde se establecen los fundamentos del proyecto, la colaboración y la interacción entre los miembros del equipo son esenciales. La necesidad de compartir información, discutir ideas y aclarar conceptos impulsa naturalmente la realización de actividades grupales. Esta fase inicial requiere una comprensión colectiva de las metas y un intercambio continuo de conocimientos para garantizar una planificación sólida y una comprensión compartida de la visión del proyecto.

Además, las preferencias individuales de los integrantes también influyen en la elección de trabajar de manera colaborativa. Muchos pueden valorar la sinergia que surge del trabajo en equipo, encontrando beneficios en la diversidad de perspectivas, la creatividad colectiva y el apoyo mutuo. Estas preferencias personales pueden motivar la búsqueda activa de actividades grupales para mejorar la cohesión del equipo y maximizar el potencial creativo.

En última instancia, el énfasis en actividades grupales para fortalecer las relaciones y adquirir información relevante resalta la comprensión tanto de la necesidad intrínseca de colaboración en la preproducción como de las preferencias individuales de los miembros del equipo. Esta combinación de factores contribuye significativamente a la efectividad y éxito de la fase de preproducción en la realización de proyectos.

Por otro lado, el hecho de que la totalidad de los estudiantes hayan respondido de manera positiva sobre la importancia del trabajo grupal en la siguiente interrogante, enfatiza aún más la importancia del trabajo en equipo en el contexto de la preproducción. Estos resultados refuerzan la noción de que el trabajo colaborativo es un componente vital para el desarrollo óptimo de la fase inicial de un proyecto.

El consenso positivo en la pregunta resalta la unanimidad en la valoración de la colaboración entre los miembros del equipo como un elemento importante para el éxito de la preproducción. Esto demuestra que los estudiantes reconocen la necesidad intrínseca de



trabajar juntos, compartiendo conocimientos, habilidades y perspectivas para lograr una planificación sólida y una comprensión colectiva de los objetivos del proyecto.

El énfasis en el trabajo en equipo en estas respuestas subraya la comprensión colectiva de que ninguna fase, y especialmente la preproducción, puede llevarse a cabo de manera efectiva en aislamiento. La interacción entre los miembros del equipo no solo facilita la comunicación y el intercambio de ideas, sino que también fomenta un entorno propicio para la creatividad, la resolución de problemas y la toma de decisiones informadas.

Existe un gran porcentaje de alumnos que afirma que una mala ejecución de la preproducción acarrea diversos problemas a las siguientes fases del desarrollo (90%), mientras el resto no le da mayor importancia (10%) (Véase Gráfico 12).

Valoración de los estudiantes sobre la importancia de la preproducción

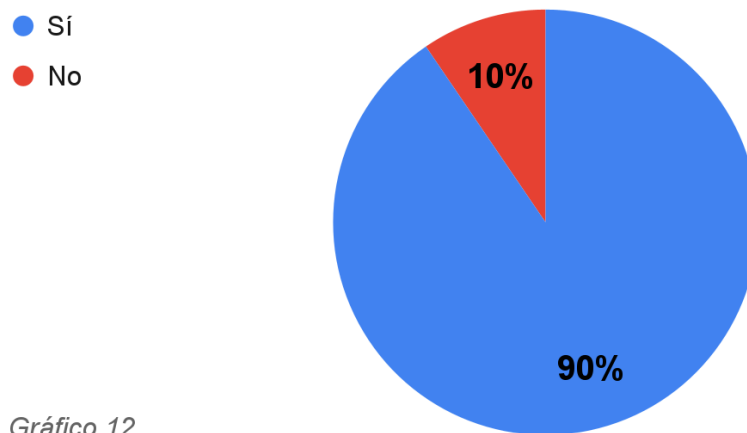


Gráfico 12

El reconocimiento por parte de la gran mayoría de estudiantes encuestados de que una mala planeación al inicio del desarrollo conlleva problemas que se trasladarán a etapas posteriores subraya la percepción aguda que tienen sobre la importancia crítica de una preproducción efectiva y sólida.

Esta visión enfatiza la comprensión de que la calidad de la preproducción influye directamente en el éxito general del proyecto. Una planificación deficiente durante esta fase



inicial puede acarrear una serie de complicaciones que persistirán a lo largo de todo el desarrollo. Estos problemas pueden incluir desde dificultades técnicas y de gestión hasta malentendidos conceptuales o falta de alineación en los objetivos del proyecto.

La percepción de los estudiantes resalta la previsión de que los errores o carencias en la etapa de preproducción pueden amplificar sus efectos negativos a medida que avanza el desarrollo. Esto destaca la importancia de dedicar tiempo, recursos y esfuerzo a una planificación minuciosa y detallada desde el inicio.

Un alto volumen de alumnos afirma haber recibido distintos tipos de documentos para guiarse al momento de realizar la preproducción (84%), mientras el resto desconoce sobre el tema (16%) (Véase Gráfico 13).

Información de los alumnos sobre la documentación recibida en los talleres

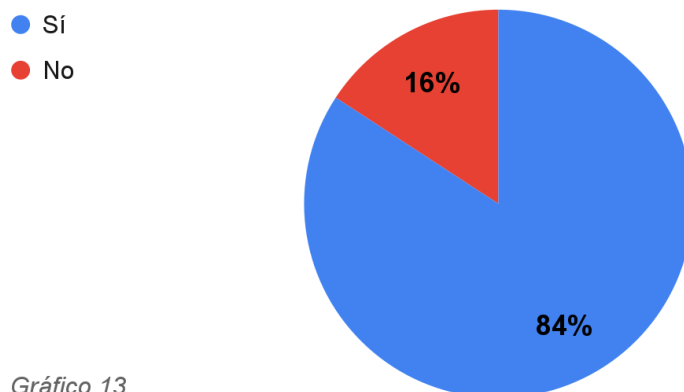


Gráfico 13

El hecho de que un alto porcentaje de estudiantes hayan recibido documentos como guía para la realización de la documentación requerida por los docentes podría destacar la integración de este procedimiento dentro de la estructura de la preproducción en los talleres mencionados en este estudio.

Es posible que estos documentos, en forma de guía, cumplan un rol fundamental al proporcionar un marco metodológico y estructural para la realización de la documentación necesaria. En el contexto de la preproducción, estos recursos pueden abarcar desde plantillas



específicas para la creación de documentos como el Game Design Document o el Art Design Document, hasta directrices detalladas sobre los requisitos y la estructura de cada etapa del proyecto.

La valoración de los estudiantes sobre la manera de la cátedra de llevar a cabo la preproducción se ve centrada con una nota promedio de 7/10. Estos resultados corresponden a la manera de ejecutar la planeación del proyecto (15%), la claridad en explicar los procesos (13.3%) y la libertad creativa ofrecida a los alumnos (13.3%) (Véase Gráfico 14 y 15).

Valoración personal de los estudiantes sobre la manera de llevar a cabo la preproducción en la cátedra

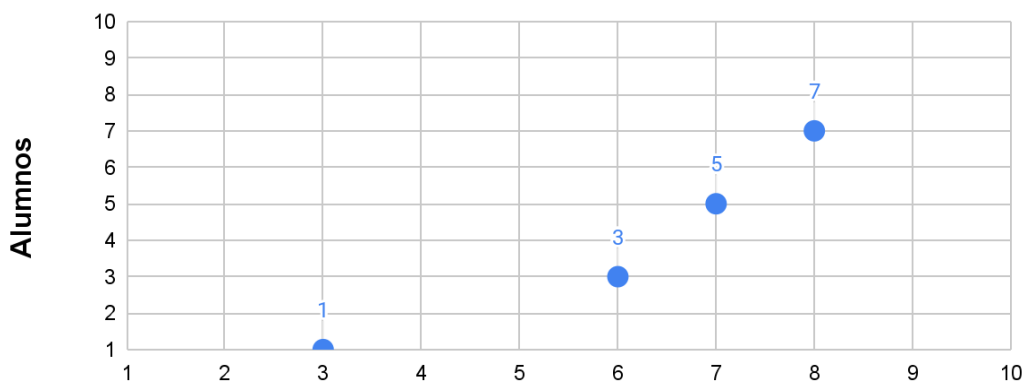


Gráfico 14

De poco a mucho

Motivos de la valoración de la primera mitad del cuatrimestre

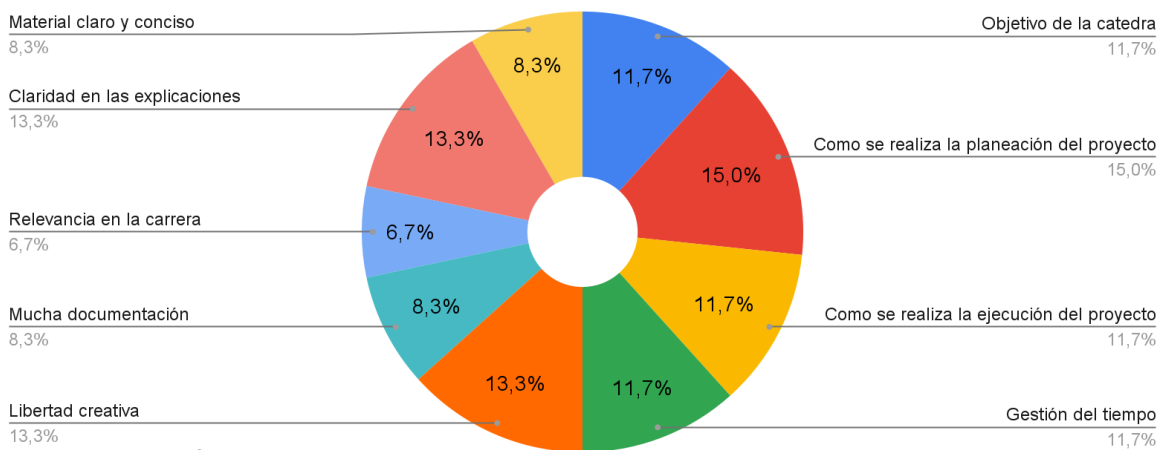


Gráfico 15



Los gráficos reflejan una mayoría de estudiantes con un nivel de conformidad aceptable en relación a los talleres de diseño de juegos. Esta tendencia positiva se puede atribuir a la estructuración cuidadosa de estos talleres para la realización y ejecución de la fase de preproducción. La convergencia de diversos factores, como la participación activa de los docentes, la realización de proyectos prácticos y la combinación de libertad creativa con claridad en las explicaciones, contribuye a hacer que la ejecución de este proceso sea relativamente fácil a pesar de su complejidad inherente.

La presencia activa y orientadora de los docentes en estos talleres podría jugar un papel fundamental, donde su participación no solo proporciona una guía invaluable, sino que también fomenta un entorno de aprendizaje interactivo y enriquecedor. Además, la oportunidad de llevar a cabo proyectos reales dentro del entorno del taller brinda a los estudiantes la experiencia práctica necesaria para entender los conceptos teóricos en un contexto práctico y aplicado.

Respecto a los tiempos de ejecución, la información revela que un gran porcentaje de estudiantes encuestados considera que un intervalo de cuatro a siete semanas es el tiempo necesario para realizar correctamente la preproducción (47%), mientras que un porcentaje menor considera que el tiempo correcto se encuentra en un intervalo de una a tres semanas (33%) y finalmente existen ciertos porcentajes bajos cuya información es dispar con las tendencias (Véase Gráfico 17).

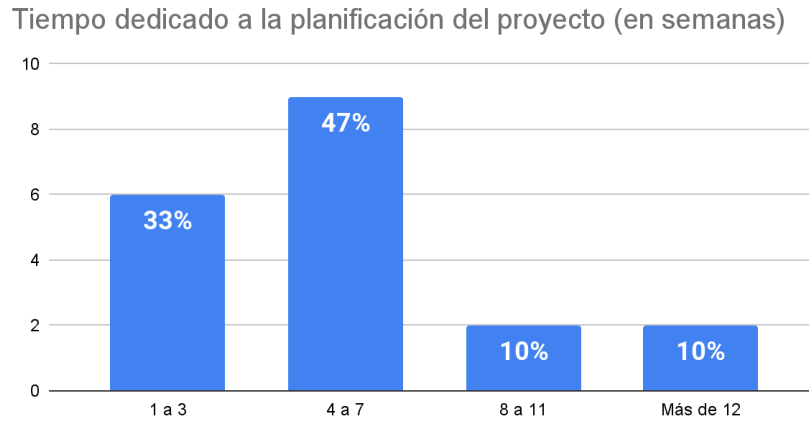


Gráfico 16

El tiempo dedicado a la etapa de preproducción, según la mayoría de los encuestados, se sitúa en un rango de cuatro a siete semanas. Este intervalo temporal ofrece un espacio idóneo para llevar a cabo una preproducción efectiva, especialmente en proyectos del nivel y complejidad propios de la carrera. Este marco de tiempo permite abordar los procesos necesarios para sentar bases sólidas sin incurrir en problemas relacionados con la ansiedad o el estrés, aspectos que podrían surgir con plazos demasiado ajustados.

En proyectos de la envergadura académica o profesional de una carrera, la preproducción es esencial para definir conceptos, objetivos, planificación de recursos y estructuración del proyecto de manera integral y detallada. Disponer de entre cuatro y siete semanas podría brindar la oportunidad de explorar y desarrollar estas áreas cruciales con la profundidad necesaria, lo que permitiría a los estudiantes abordar desafíos complejos y tomar decisiones fundamentales con mayor amplitud y perspectiva.

Además, este período de tiempo más amplio ofrecería un margen para la corrección de posibles desviaciones o ajustes necesarios en la planificación inicial. Evita la sensación de urgencia que podría surgir con plazos más ajustados, permitiendo un enfoque más metódico y detallado en cada aspecto de la preproducción.



Por otro lado, los datos recopilados muestran cómo un gran porcentaje afirma haber identificado problemas posterior a iniciar el desarrollo del proyecto (80%), mientras que otro porcentaje más bajo no logró detectar las irregularidades (15%) y finalmente un porcentaje leve ha logrado identificar la gran mayoría de problemas (5%) (Véase Gráfico 18).

Se pensaron riesgos potenciales

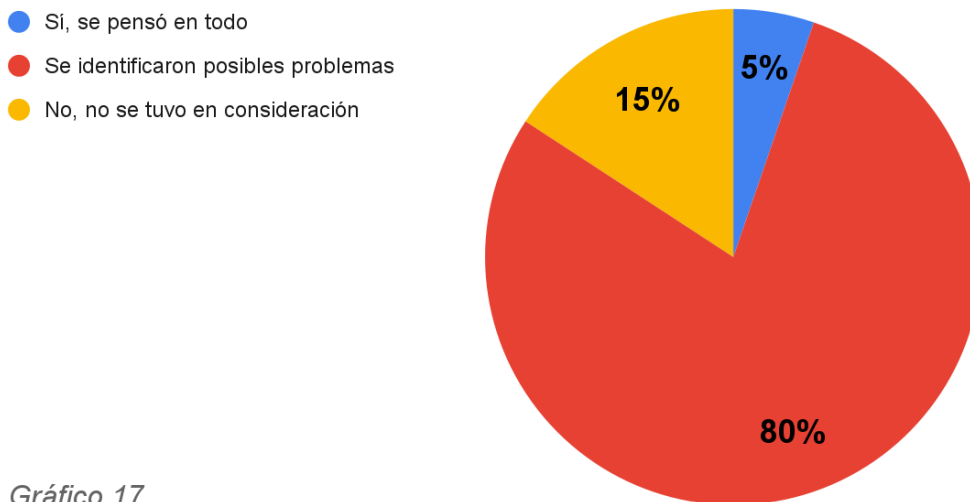


Gráfico 17

La identificación por parte de la mayoría de los encuestados de posibles problemas que podrían haber afectado el desarrollo de sus proyectos resalta la criticidad de una planificación adecuada para evitar complicaciones futuras.

La disparidad en los datos, es decir, la variedad de problemas identificados, podría sugerir que aún existe margen de mejora en el proceso de preproducción. Esta diversidad de desafíos detectados puede indicar áreas específicas que requieren una mayor atención o enfoque durante la etapa de planificación inicial. Podría implicar la necesidad de mejorar la metodología de preproducción para abordar una gama más amplia de posibles problemas que podrían surgir durante el desarrollo del proyecto.

La presencia de problemas identificados por los encuestados, a pesar de una planificación inicial, no invalida la importancia de la preproducción. Más bien, destaca la



necesidad de un enfoque más robusto y holístico en esta fase para anticipar y mitigar una variedad de desafíos potenciales. Además, este reconocimiento de problemas ofrece una oportunidad invaluable para aprender de las experiencias pasadas y mejorar los procesos para futuros proyectos.

Información relacionada a la perspectiva de los docentes

- **Fase más importante para el desarrollo en los talleres:**

Las respuestas recopiladas sugieren que la preproducción se sitúa como la etapa crucial en el proceso de creación de un videojuego. Aunque se observa cierta variación en la importancia asignada a esta fase, existe un consenso general sobre su carácter crítico. Se reconoce que los errores cometidos durante la preproducción pueden tener repercusiones significativas en las etapas posteriores del desarrollo del videojuego. Este consenso resalta la relevancia de planificar y ejecutar de manera precisa esta fase inicial para asegurar el éxito y la calidad en las siguientes fases del proyecto.

- **Primer abordaje en el desarrollo:**

Cada uno de los participantes ha coincidido en que la actividad inicial al inicio del taller de diseño de juegos radica en una revisión detallada de todo el trabajo realizado en las cátedras vinculadas a los talleres de diseño de juegos de años anteriores. Este repaso se centra en profundizar en el material previamente explorado, con el objetivo de ampliar su contenido y enriquecerlo con nuevas aportaciones; es necesario remarcar que no existe comunicación entre los docentes de los distintos talleres, debido a esto, los ejercicios y desarrollo de actividades no siguen un orden coordinado año a año. Este consenso podría resaltar la valoración compartida de aprovechar la base existente para construir sobre ella, utilizando el conocimiento adquirido como



plataforma para el crecimiento y la expansión de los conceptos y prácticas en el ámbito del diseño de juegos.

- **Tiempo para la preproducción:**

De manera general, los valores representados en tiempo proporcionados por los docentes para completar la fase de preproducción se sitúan en un rango de dos a cuatro semanas. Este intervalo sugiere que los docentes consideran establecer un límite temporal que se adapte a la complejidad en el tiempo asignado; esto refleja una comprensión de que la naturaleza y la envergadura de cada proyecto pueden variar considerablemente, requiriendo un tiempo de preproducción adecuado y ajustado a las necesidades específicas de cada uno. Este enfoque permitiría a los estudiantes trabajar con un marco temporal que considera tanto la complejidad como la amplitud de sus propuestas de diseño de juegos.

- **Documentos presentes en la preproducción y su procedencia:**

De acuerdo a las respuestas de los docentes, el documento que recibe mayor reconocimiento es el Game Design Document, seguido por el Audio Design Document, a pesar del amplio número de documentos que se manejan en este ámbito. Esta jerarquía puede parecer inconsistente dada la cantidad considerable de documentos existentes. Sin embargo, hay un consenso generalizado sobre la forma que se adquieren estas plantillas que se utilizan para la elaboración de los distintos documentos. Esta metodología se basa en obtener las plantillas de profesionales destacados en la industria, cuya experiencia y tiempo dedicado les otorgan un nivel de credibilidad significativo. Esta elección probablemente esté relacionada con la necesidad de preparar a los estudiantes para su inclusión futura en el mercado laboral, proporcionándoles herramientas y estándares reconocidos que puedan ser aplicados y valorados en la industria.



- **Implementación de métodos/metodologías:**

Entre los docentes entrevistados, han establecido un consenso general en cuanto al respaldo hacia la utilización de una variedad de métodos dentro del proceso educativo. Sin embargo, estos han afirmado que este consenso no se refleja en la manera en que se implementan estos métodos en las diferentes cátedras, generando una diversidad de enfoques en la ejecución. Algunos casos evidencian una toma de decisiones exclusiva por parte de los docentes, donde se establece un control absoluto sobre la metodología utilizada. Por otro lado, se encuentran situaciones en las que se otorga total libertad a los estudiantes para manejar estos métodos según su criterio. Además, existen instancias donde se produce una combinación de ambos enfoques, generando un modelo híbrido que busca equilibrar la dirección docente con la autonomía estudiantil. Esta diversidad de implementación de métodos podría reflejar la ausencia de un consenso claro sobre el enfoque pedagógico más efectivo.

- **Herramientas para la preproducción:**

La mayoría de las respuestas reflejan una tendencia notable hacia la importancia de la relación entre docentes y alumnos, resaltando un enfoque centrado en un seguimiento cercano y constante por parte de los docentes. Este enfoque se orienta hacia el acompañamiento continuo de los estudiantes, con el propósito de detectar posibles irregularidades en los proyectos en desarrollo o conflictos entre los miembros de los grupos de trabajo. Esta dinámica de supervisión cercana sugiere una preocupación por mantener un ambiente colaborativo y productivo, así como por brindar el apoyo necesario para resolver cualquier obstáculo que pueda surgir durante el proceso de trabajo en equipo.

- **Acompañamiento del proceso preproductivo:**



La mayoría de opiniones de los docentes entrevistados resaltan de manera contundente la importancia primordial del factor humano en el proceso educativo, subrayando la relevancia del contacto directo entre el docente y el estudiante. Este énfasis podría reflejar la percepción compartida de que, más allá de las herramientas tecnológicas o los recursos disponibles, es la interacción humana la que desempeña un papel fundamental en la calidad y efectividad de la enseñanza.

- **Pilares para la enseñanza de la preproducción:**

La diversidad de valores y opiniones manifestadas refleja una disparidad extrema en la percepción y enfoque respecto a los temas discutidos. Esta disparidad se manifiesta en la falta de consenso, donde ninguna idea logra alcanzar un acuerdo generalizado y las opiniones se hallan completamente divididas, algunas se centran en aspectos técnicos, otras en términos sociales, de gestión, entre otros. Esta situación indica un escenario en el que las posturas son variadas, divergentes y no convergen hacia un punto en común. Las diferencias de opinión pueden surgir debido a distintas perspectivas, experiencias individuales o incluso a la complejidad inherente de los temas abordados.

- **Valoración docente de la preproducción:**

La totalidad de valores recibidos resaltan la importancia de lograr una coincidencia significativa entre lo planificado y lo producido. Se enfatiza repetidamente que esta alineación es un indicador determinante de la habilidad del estudiante como productor. Sin embargo, en cada una de las respuestas se hace hincapié en un reconocimiento consciente de la posibilidad de cierto margen de error entre lo producido y lo planificado. Este reconocimiento sugiere una comprensión realista de que, a pesar de los esfuerzos por alcanzar una alineación perfecta, pueden llegar a surgir ciertas desviaciones en el resultado final respecto a lo planificado inicialmente.



Por otro lado, a continuación se detallarán breves interpretaciones en base a las diversas variables adicionales que fueron surgiendo a lo largo de estas entrevistas, tal como se mencionó con anterioridad.

- Los talleres deberían contar con una estructura compartida entre ellos. Esto implica la idea de establecer ciertos elementos, métodos o principios fundamentales que se mantengan consistentes en todos los talleres, independientemente de su enfoque específico o su temática. Esta propuesta apunta a crear una base común que facilite la comprensión, el intercambio de ideas y el desarrollo de habilidades transferibles entre diferentes talleres.

Una estructura compartida puede incluir aspectos como la metodología de enseñanza, la aplicación de herramientas tecnológicas, la promoción de la creatividad o la colaboración interdisciplinaria. Esta consistencia estructural puede proporcionar a los estudiantes una base sólida y coherente para su aprendizaje, al tiempo que les permite adaptarse y aplicar sus conocimientos en diversos contextos.

- La carencia de conexión con otras cátedras dentro del programa educativo es un aspecto que ha sido identificado como una problemática relevante por parte de los docentes entrevistados. Esta falta de conexión entre asignaturas puede generar dificultades para establecer un flujo coherente de aprendizaje y aplicación de conocimientos entre diferentes áreas de estudio. La integración entre materias puede enriquecer la comprensión global de los estudiantes y ofrecer una perspectiva más completa de cómo aplicar habilidades en contextos interdisciplinarios.

Además, la problemática relacionada con el equipamiento técnico plantea obstáculos significativos para el desarrollo óptimo de los proyectos. La falta de acceso o la carencia de recursos tecnológicos adecuados puede limitar la calidad y la amplitud de



las experiencias educativas, así como la capacidad de los estudiantes para llevar a cabo sus proyectos de manera efectiva.

Asimismo, la tendencia hacia la elección de grupos de trabajo por parte de los mismos estudiantes puede generar una falta de diversidad y variedad en la conformación de equipos. Esto podría limitar la exposición a diferentes perspectivas, estilos de trabajo o habilidades complementarias que podrían enriquecer la dinámica de colaboración y el resultado final de los proyectos.

- La implementación de elementos relacionados con otras carreras o áreas de estudio se ha reconocido por parte de los docentes como un factor crucial en la formación integral de los estudiantes. Esta integración transversal ofrece una oportunidad invaluable para enriquecer la experiencia educativa al proporcionar una perspectiva multidisciplinaria.

Al incorporar elementos de diferentes disciplinas, se fomenta la creatividad, se promueve la resolución de problemas desde múltiples ángulos y se facilita la comprensión de la interconexión entre distintos campos de estudio. Esto puede verse reflejado en algunas de las ejemplificaciones utilizadas por los docentes en las entrevistas, tales como la combinación de conocimientos de diseño de juegos con principios de psicología podría mejorar la comprensión del comportamiento humano en entornos virtuales, mientras que la integración de conceptos de matemáticas podría ser útil en el desarrollo de mecánicas de juegos más complejas.

- La necesidad de unificar la estructura de todas las cátedras de taller se percibe como un elemento fundamental para mejorar la coherencia y la eficacia dentro del programa educativo. Esta unificación estructural permitiría establecer una base común de metodologías, objetivos o principios fundamentales que se mantengan consistentes entre las diferentes cátedras. Esta coherencia estructural facilitaría la transición entre



asignaturas, promoviendo una comprensión más profunda y amplia de los conceptos, así como una mayor integración de conocimientos adquiridos en diferentes contextos. Además, la comunicación más estrecha entre estas cátedras de taller es considerada crucial para fomentar la colaboración, compartir recursos y promover sinergias entre áreas afines. Esta comunicación podría facilitar la implementación de estrategias pedagógicas complementarias, el intercambio de buenas prácticas y la identificación de oportunidades para proyectos interdisciplinarios que enriquezcan la experiencia educativa de los estudiantes.

Interpretación de los datos en función a los resultados anteriores

En esta sección se profundizará el concepto de preproducción mediante las diversas interpretaciones obtenidas a través del empleo de los cuestionarios y entrevistas, con el objetivo de obtener una comprensión integral desde la perspectiva tanto del cuerpo docente como del equipo estudiantil. Cada apartado se conforma en base a las variables predominantes en los cuestionarios y entrevistas realizadas y mencionadas con anterioridad (véase el apartado Anexo).

- La preproducción se destaca como la fase fundamental y decisiva en el desarrollo de un videojuego, lo cual implica que su significado y ejecución se elevan a un nivel de gran importancia en la concepción e implementación dentro del desarrollo de videojuegos, lo que puede extrapolarse hacia el plan de cátedra. Este reconocimiento surge de la comprensión de que el éxito de un videojuego, tanto en términos de calidad como de eficiencia en el proceso de producción, está intrínsecamente ligado a la planificación y preparación meticulosa que caracteriza la etapa de preproducción. Al diseñar el plan de cátedra, se asigna especial relevancia a la preproducción, reconociendo que es en este punto donde se establecen las bases y se definen los elementos clave que moldearán el curso del desarrollo del videojuego. La cuidadosa



consideración de esta fase en la estructura del plan de estudios garantiza que los estudiantes adquieran no sólo un entendimiento teórico sino también habilidades prácticas esenciales para abordar los desafíos inherentes a la creación de un videojuego.

La elección consciente de otorgar gran importancia a la preproducción implica la inclusión de contenido curricular que abarque desde la conceptualización y planificación inicial del juego hasta la creación de documentos de diseño detallados, la identificación de requisitos técnicos y la toma de decisiones estratégicas que definirán la dirección del proyecto. Este enfoque integral no solo prepara a los estudiantes para enfrentar los aspectos técnicos del desarrollo de videojuegos, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y gestión de proyectos.

Así, la preproducción emerge como el cimiento sobre el cual se construye en gran medida el proceso educativo relacionado con el desarrollo de videojuegos. Al reconocer su importancia y al integrarla de manera destacada en el plan de cátedra, se asegura que los estudiantes estén debidamente equipados para enfrentar los desafíos de la industria, comprendiendo la esencia y la trascendencia de esta fase crucial en el ciclo de vida de un videojuego.

- Esta etapa crucial del desarrollo se inicia con un enfoque estratégico centrado en la revisión exhaustiva de los temas aplicados en años anteriores. Este primer abordaje implica una inmersión profunda en los documentos proporcionados por las cátedras, explorando sus contenidos y desentrañando los puntos clave que delimitan la función de cada elemento. La revisión de experiencias previas no solo se presenta como un ejercicio de contextualización, sino también como un medio para extraer lecciones aprendidas y mejorar continuamente los procesos de preproducción.



Además de la revisión documental, esta fase destaca la importancia del factor humano. Se lleva a cabo un esfuerzo considerable para establecer un acompañamiento personalizado con cada estudiante y grupo de trabajo. La consideración de este aspecto subraya la relevancia de las interacciones individuales y la comprensión detallada de las necesidades específicas de cada participante. Este enfoque personalizado no solo fortalece las relaciones entre docentes y estudiantes, sino que también facilita la identificación de fortalezas, debilidades y aspiraciones individuales, contribuyendo así a un diseño más efectivo y adaptado de la fase de preproducción. El trabajo centrado en el factor humano va más allá de la simple transmisión de conocimientos, involucrándose activamente en el desarrollo de habilidades interpersonales, la gestión de equipos y la resolución de conflictos. La comprensión profunda de las dinámicas personales y grupales permite a los educadores brindar orientación específica, adaptándose a las necesidades únicas de cada estudiante y promoviendo un ambiente de aprendizaje colaborativo y enriquecedor.

En otras palabras, la fase inicial de preproducción no solo se basa en la revisión de contenidos previos, sino que también destaca la importancia del contacto humano y la atención personalizada como factores esenciales para el éxito del proceso. Esta combinación de enfoques técnico-documental y humano subraya la complejidad y la integralidad de la preproducción, posicionándola como un terreno donde la planificación meticulosa y las relaciones interpersonales se entrelazan para sentar las bases sólidas de cualquier proyecto creativo o académico.

- Establecer un marco temporal adecuado para la preproducción es esencial para garantizar que se lleve a cabo de manera efectiva y que abarque todos los requerimientos necesarios. La experiencia de los docentes ha demostrado que asignar



a esta fase un periodo no menor a dos semanas y no mayor a cuatro semanas es crucial para mantener un enfoque claro y evitar divagaciones perjudiciales.

Una duración mínima de dos semanas proporciona el tiempo necesario para abordar los aspectos fundamentales de la preproducción sin apresuramientos, permitiendo una exploración detallada de los documentos, la revisión de experiencias previas y el establecimiento de bases sólidas para el proyecto. Por otro lado, limitar el periodo a un máximo de cuatro semanas ayuda a evitar posibles problemas asociados a la ansiedad y la sobre planeación.

El riesgo de enfrentar problemas relacionados con la ansiedad y la sobre planeación aumenta proporcionalmente al tiempo asignado a la preproducción. Un período prolongado puede generar una presión innecesaria y contribuir a la aparición de inseguridades y preocupaciones no productivas entre los participantes. Además, la sobre planeación, aunque pueda parecer paradójico, puede surgir cuando se dispone de demasiado tiempo, llevando a la inclusión de detalles innecesarios o a la pérdida del enfoque central del proyecto.

Asimismo, la experiencia de los docentes ha destacado que periodos excesivamente largos de preproducción pueden llevar al agotamiento mental, especialmente en lo que respecta a la claridad y la ejecución de la idea a desarrollar. Mantener un equilibrio temporal es crucial para asegurar una planificación efectiva sin comprometer la salud mental de los participantes.

- En este proceso, se emplean principalmente dos tipos de documentos que desempeñan roles fundamentales gracias a su naturaleza y estructura versátil. Estos documentos permiten un amplio margen de desarrollo, facilitando la planeación gracias a la flexibilidad para incorporar una variedad de materiales, como imágenes, videos y otros elementos multimedia. Estas plantillas de documentos son el *Game Design*



Document (GDD) y el Art Design Document (ADD).

El *Game Design Document*, como piedra angular, abarca aspectos clave que van desde la concepción inicial del juego hasta su diseño, estructura y otros apartados esenciales. Proporciona un marco integral que guía a los desarrolladores a través de cada fase del proyecto, ofreciendo un espacio para la descripción detallada de la idea del juego, sus mecánicas, narrativa, personajes, y demás elementos cruciales. La versatilidad del GDD permite la fácil inserción de diversos tipos de contenido, lo que lo convierte en una herramienta indispensable para la planificación efectiva. Por otro lado, el *Art Design Document (ADD)* no solo desempeña un papel crucial en la fase de preproducción, sino que también se convierte en una herramienta fundamental para la comunicación y alineación entre los diversos miembros del equipo creativo. Este documento proporciona un marco detallado que abarca aspectos clave del diseño artístico, desde la paleta de colores hasta la conceptualización de personajes, escenarios y objetos dentro del universo visual del proyecto. Al profundizar en cada uno de estos aspectos, el ADD facilita la colaboración entre artistas, diseñadores y otros profesionales involucrados en la creación del contenido visual. Permite establecer pautas específicas para la coherencia estilística, asegurando que todos los elementos contribuyan de manera armoniosa a la experiencia global del usuario o espectador. Este documento no solo se limita a la estética visual, sino que también puede abordar consideraciones técnicas y restricciones, como las capacidades de la plataforma, las limitaciones de hardware y otros factores que podrían afectar la implementación práctica del diseño propuesto. Así, el ADD no solo sirve como una guía creativa, sino también como un documento de referencia integral que abarca tanto los aspectos artísticos como los técnicos del proyecto.



- La aplicación de métodos a nivel general se percibe como una herramienta invaluable para las cátedras, desplegando estrategias que no solo introducen variedad en los procedimientos, sino que también buscan maximizar la eficacia en la ejecución de diversas actividades. Aunque existe un consenso generalizado sobre la utilidad de esta característica, la diversidad de opiniones en torno a su ejecución y diseño es notable, dando lugar a enfoques variados en la implementación de métodos en entornos académicos.

En muchos casos, la responsabilidad de la instrumentación de métodos recae completamente en el equipo docente. Estos profesionales, con su experiencia y conocimientos específicos, diseñan y estructuran cuidadosamente los métodos para garantizar su alineación con los objetivos pedagógicos. Este enfoque ofrece una dirección clara y una orientación profesional, asegurando que los métodos utilizados sean efectivos y coherentes con los estándares académicos.

Por otro lado, existe otra perspectiva que otorga una considerable libertad a los estudiantes para diseñar sus propias estructuras de métodos. En este enfoque más participativo, los estudiantes tienen la oportunidad de ejercer su creatividad y autonomía, contribuyendo activamente a la formulación de estrategias y métodos de aprendizaje. Esta aproximación no solo fomenta la responsabilidad y la toma de decisiones por parte de los estudiantes, sino que también proporciona una valiosa retroalimentación constante que puede ser utilizada para mejorar continuamente la implementación de herramientas pedagógicas dentro de diversas cátedras.

La variabilidad en la implementación de métodos no solo refleja distintas filosofías pedagógicas, sino que también ofrecen perspectivas y experiencias que enriquecen el proceso educativo. La combinación de enfoques dirigidos por el equipo docente y la



participación activa de los estudiantes permite una sinergia única, donde se equilibran la orientación profesional y la creatividad estudiantil.

- La realización exitosa de una fase crítica como la preproducción depende en gran medida de la armonía de ideas y la ejecución cohesionada de los participantes en el grupo de desarrollo. La capacidad de enfrentar diversas dificultades, ya sean de índole técnica, administrativa o de gestión, requiere que todos los integrantes estén alineados en sus objetivos y enfoques. Con el objetivo de cultivar y fortalecer esta sincronía en los estudiantes, el equipo docente ha implementado una estrategia centrada en la comunicación directa y el acompañamiento diario.

La comunicación directa se erige como un pilar fundamental de esta estrategia. Establecer canales efectivos de comunicación entre docentes y estudiantes es esencial para garantizar que las ideas, expectativas y preocupaciones se compartan de manera clara y abierta. La retroalimentación constante y el intercambio de información contribuyen no solo a identificar posibles irregularidades en el grupo, sino también a comprender las fortalezas individuales de cada estudiante, permitiendo así una asignación de roles más efectiva y una distribución equitativa de tareas.

El acompañamiento diario proporciona un nivel adicional de apoyo y orientación. Al mantener una presencia constante, el equipo docente puede detectar de inmediato cualquier obstáculo que pueda surgir en el desarrollo del proyecto. Además, este enfoque contribuye a construir una relación más estrecha entre los estudiantes y los docentes, generando un ambiente propicio para el diálogo abierto y la resolución de conflictos de manera proactiva.

La mejora en la relación estudiante-docente no solo tiene beneficios en términos de gestión de proyectos, sino que también impacta positivamente en el flujo de trabajo general del grupo. Un ambiente de colaboración y confianza facilita la creatividad, la



innovación y la resolución eficiente de problemas. Además, al reducir las barreras comunicativas y promover un sentido de pertenencia, se produce un descenso en las problemáticas grupales, permitiendo que la fase de preproducción transcurra de manera más fluida y exitosa.

- La dinámica del desarrollo de las cátedras presenta un desafío evidente, ya que no sigue un lineamiento consensuado entre los docentes, generando un escenario donde los estudiantes pueden sentirse confundidos debido a las marcadas diferencias de opiniones entre los organizadores de la misma cátedra. Esta diversidad de perspectivas y enfoques puede tener implicaciones significativas en la experiencia educativa, destacando la importancia de abordar y gestionar esta variabilidad de manera efectiva.

La falta de un lineamiento consensuado entre los docentes puede originar divergencias en la forma en que se abordan los contenidos, se presentan las evaluaciones y se estructuran las actividades dentro de la cátedra. Esto, a su vez, puede generar confusión entre los estudiantes, quienes podrían encontrarse con métodos de enseñanza y expectativas variables a lo largo del curso.

- Para el equipo docente, evaluar la fase de preproducción se convierte en un proceso esencial que implica la comparación detallada entre lo planificado en esta etapa y el resultado final producido por el grupo de estudiantes. La coherencia entre la planificación y la ejecución es un criterio fundamental, ya que refleja la habilidad del estudiante como futuro productor de videojuegos. Este enfoque de evaluación no solo busca medir la capacidad de los estudiantes para conceptualizar y planificar, sino también su habilidad para traducir esas ideas en acciones concretas y resultados tangibles.

El seguimiento riguroso de lo planificado y su ejecución exitosa permiten al equipo



docente evaluar no solo la destreza técnica de los estudiantes, sino también su capacidad para adaptarse y resolver problemas que puedan surgir durante la implementación del proyecto. La coherencia entre la preproducción y el resultado final es un indicador clave de la comprensión y aplicación práctica de los conceptos aprendidos durante esta fase crucial.

La flexibilidad del equipo docente para ajustar ciertos parámetros de tolerancia demuestra una comprensión realista de los desafíos inherentes al desarrollo de proyectos. Factores externos, imprevistos y variables pueden influir en el proceso de preproducción. Por lo tanto, establecer ciertos márgenes de tolerancia permite reconocer y tener en cuenta situaciones que puedan afectar el desarrollo del proyecto, sin penalizar innecesariamente a los estudiantes por circunstancias más allá de su control.

Esta sección ha permitido profundizar aspectos como las percepciones y valoraciones tanto de alumnos como de docentes, obteniendo valiosa información que puede funcionar como guía a futuras iteraciones de los talleres. Se agradece explícitamente la participación activa de todos los involucrados, cuyas opiniones han posibilitado contribuir de manera directa a mejorar el proceso educativo.

Caracterización personal de la etapa denominada Preproducción

Como se ha mencionado previamente la etapa de preproducción es de suma importancia para el porvenir de los proyectos planteados dentro de las cátedras de Taller de Diseño de Juegos 3 y 4, es debido a esta relevancia motivo por el cual, desde las cátedras, se busca brindar una correcta explicación de la materia en estudio, a su vez se contempla abarcar de manera estructurada y completa el contenido requerido para la elaboración más íntegra posible, como así mismo explicarse de la manera más clara el objetivo que se pretende al desarrollar dicha etapa; entendiéndose y aceptando las virtudes y dificultades que pueden



cruzarse en el ámbito estudiantil universitario.

Gracias a información recopilada a partir de entrevistas hacia el cuerpo docente como así también cuestionarios a los estudiantes cursantes de dichas cátedras, y a raíz de una metódica interpretación de la misma basada en los resultados recopilados, se ha posibilitado el entendimiento de las características fundamentales que definen la fase denominada Preproducción dentro de los talleres.

A continuación se procederá a caracterizar la etapa denominada “preproducción” dentro del Taller de Diseño de Juegos 3 y 4 desde un punto de vista propio y respaldado por la totalidad de datos obtenidos; la información recopilada se dividirá en tres secciones a fin de un ordenamiento y entendimiento afable, estas son: “¿Qué es la preproducción?”, “Comienzo de año y preproducción” y “Finalización de la preproducción”.

Caracterización de la preproducción

¿Qué es la preproducción?

Se menciona a la Preproducción como la etapa inicial del proyecto, donde se dejarán asentados, en diversos documentos, elementos técnicos, visiones, sensaciones y principios del proyecto; el conjunto de todos los componentes registrados cumplirán un papel importante a posteriori como guía, refuerzo y pretexto del desarrollo emprendido por los estudiantes, para finalmente concluir dicha etapa con la entrega de un prototipo que sustente mecánicas, sensaciones, diversión y viabilidad del proyecto desarrollado en esta fase.

Dicha etapa cuenta con diferentes momentos o apartados que los alumnos deberán transitar con el fin de concluir la preproducción para dar paso a la producción misma del proyecto. Cada paso tendrá un objetivo conciso el cual será plasmado en su documento correspondiente o en el formato que permita una revisión plausible; esto no solo permitirá el progreso de la etapa sino que también apoyará y respaldará los siguientes pasos a realizar.



Comienzo de año y preproducción

Gracias a la información proporcionada por los docentes se conoce que en todo comienzo del ciclo lectivo en las cátedras de Taller de Diseño de Juegos 3 y 4 se realiza, de manera rápida y sencilla, una explicación y revisión de los diferentes documentos que los alumnos han producido o deberán producir en la etapa de preproducción, para finalmente presentarlos a final de año. Los registros deberán respaldar las decisiones tomadas, como el proyecto mismo. Esto le permitirá a los docentes observar, analizar y concluir diversos aspectos que se buscan enseñar e inculcar con el fin de lograr el cometido de la carrera en formar productores de videojuegos.

A partir de la revisión de los documentos, los docentes dejan a libre disposición la conformación de los grupos de trabajo, cuya cantidad de integrantes normalmente tiene un límite de cinco miembros, aunque los profesores detectaron que el número óptimo, en relación trabajo y conclusión del proyecto, se encuentra en grupos de tres integrantes; con grupos formados por esa cantidad de miembros llegaron a la conclusión de que todos los participantes aportaron trabajo o conocimientos al proyecto a desarrollar, asunto que puede verse afectado al contar con más cantidad de personas en el mismo trabajo. Cabe destacar que la conformación de los grupos forma parte del comienzo de la preproducción, ya que los docentes pueden observar los criterios de formación de los estudiantes, detectando ventajas y desventajas de los mismos.

Posteriormente comienza la etapa de preproducción con mayor detalle a partir de la realización de un *Brainstorming* (lluvia de ideas), y consiste en que los participantes propongan ideas, opiniones y referencias que, al combinarlas, se obtenga la visión de un nuevo proyecto. Todo elemento planteado en el *Brainstorming* deberá ser registrado en el formato más favorable que le resulte al grupo y que sea de fácil entendimiento para los docentes.



Una característica dentro de la preproducción fue la que mencionó el Entrevistado 1 (véase el apartado Anexo): la utilización de un *request for proposal*, es decir, unas condiciones básicas con las cuales deberían contar los proyectos, y se basó de la siguiente manera. El cuerpo docente plantea ocho elementos que deberían tener los proyectos, de esos ocho eran necesarios de implementar cuatro sí o sí; esto no solo ayuda a los profesores a una corrección más acertada de los trabajos realizados sino que, también, logra limitar o ampliar el planteamiento dentro de la lluvia de ideas en los grupos de trabajo. Dicho método no fue mencionado por los demás docentes entrevistados, lo que permite interpretar que no fue utilizado en talleres de otros años.

Al concluir la fase de lluvia de ideas y alcanzar una visión consolidada del proyecto futuro, se procede a la creación de diversos documentos que conformarán una entidad integral. Entre los más recurrentes en los talleres de diseño de juegos se encuentran el GDD (*Game Design Document* o Documento de Diseño de Juego), ADD (*Art Design Document* o Documento de Diseño de Arte), el TDD (*Technical Design Document* o Documento de Diseño Técnico), MDA (*Mechanics-Dynamics-Aesthetics* o Mecánicas, Dinámicas y Estética), *Milestones*, *High Concept* y *Pitch*. Estos documentos mencionados durante las entrevistas y requeridos por los docentes, desempeñan roles específicos en el proceso de desarrollo del proyecto. Cada uno cumple una función distintiva en la elaboración del proyecto, lo que motiva a los educadores a brindar asistencia y orientación en la confección de los documentos.

La interacción directa de los docentes con los grupos busca no solo facilitar la comprensión de la utilidad y el propósito de cada documento, sino también ofrecer apoyo práctico para su elaboración efectiva, fomentando así un proceso de desarrollo enriquecedor y bien fundamentado.



Dichos registros son realizados al mismo tiempo dado que, como se mencionó previamente, el conjunto de los mismos conforman un todo. A su vez se resalta que dicho registro no es inamovible, a medida que avanza el proyecto es muy probable producir cambios o evoluciones en diversos aspectos planteados; estas modificaciones son aceptadas por parte de los docentes, debido a que comprenden el ámbito en el que se encuentran y conocen los diferentes perfiles de estudiantes que transcurren la carrera, como así también diferentes circunstancias que puedan presentarse tanto en los grupos o el año de cursada.

Mientras se están desarrollando los documentos, los docentes, solicitan la creación de un prototipo, esto favorece el hecho de tener una visión más clara y temprana del futuro del proyecto lo que permitirá realizar los ajustes correspondientes para efectuar el proyecto planeado por los grupos de estudiantes.

Finalización de la preproducción

Los docentes, conscientes de la importancia de la etapa de preproducción, han establecido un marco temporal definido que abarca de dos a cuatro semanas. Este marco de tiempo ha sido cuidadosamente establecido, mediante la experiencia de los profesores, y considerándose suficiente para la realización idónea y suelta de la preproducción.

La delimitación de este plazo responde a la necesidad de encontrar un equilibrio entre la integridad y la necesidad de mantener un proceso ágil.

El tiempo asignado refleja la comprensión del cuerpo docente acerca de que, si bien la preproducción demanda una atención detallada, prolongar innecesariamente esta fase puede contravenir en la causa principal del taller.

En consecuencia, el periodo de dos a cuatro semanas se concibe como un intervalo óptimo que permite no solo la profundización en los aspectos esenciales de la preproducción, sino también la agilidad necesaria para no dilatar en exceso el inicio de las fases subsiguientes del proyecto.



Es necesario remarcar un aspecto crucial en relación con la etapa de preproducción, subrayado en las entrevistas (véase el apartado Anexo). Esta fase no es estática, sino que experimenta una evolución continua en función de las necesidades y dinámicas de cada grupo y los objetivos finales de los proyectos. Los docentes reconocen esta dinámica inherente a la preproducción, pudiendo observar la transformación de cada proyecto a lo largo del año académico.

Este enfoque dinámico y adaptativo por parte de los docentes no solo refleja una comprensión profunda de la naturaleza evolutiva del proceso creativo, sino que también les permite evaluar de manera continua y contextualizada la evolución de los proyectos. La capacidad de los docentes para percibir y adaptarse a estas transformaciones durante el transcurso del año académico resalta su compromiso con la optimización del aprendizaje de los estudiantes, convirtiendo la preproducción en un proceso dinámico y personalizado que se ajusta de manera continua a las necesidades y potencialidades de cada grupo.

Para concluir, es crucial destacar que la atención y tiempo dedicado a la preproducción en las cátedras estudiadas no sólo se traducen en un desarrollo más profundo y reflexivo de los proyectos, sino que también sientan las bases para un éxito sostenible en las fases posteriores del ciclo de vida del proyecto. La inversión de tiempo durante esta etapa inicial se erige como un pilar fundamental para la consecución de resultados notables en las etapas de producción y postproducción.

La participación activa y los aportes de los docentes durante esta etapa del desarrollo juegan un papel esencial en la formación y evolución constante de los estudiantes. La experiencia y la perspectiva que los profesores comparten con los alumnos no sólo enriquecen el proceso creativo, sino que también sirven como guía valiosa para enfrentar desafíos potenciales y tomar decisiones.



La colaboración entre docentes y estudiantes durante este proceso logra crear un entorno propicio para la experimentación, aprendizaje e iteración continua. Los puntos de vista de los educadores contribuyen a una comprensión más profunda de los principios fundamentales de diseño y planificación, permitiendo a los alumnos adquirir habilidades que vayan más allá de la ejecución técnica y les permita sumergirse en la toma de decisiones estratégicas.

En este sentido, la meta central de los talleres no se limita en proporcionar conocimiento práctico y teórico, sino que permite cultivar capacidades de los estudiantes para adaptarse y evolucionar en un entorno creativo en constante cambio. La preproducción se convierte en el espacio donde se moldea la calidad técnica de los proyectos y la mentalidad/perspicacia de los futuros profesionales del campo.

Para finalizar, la dedicación a la preproducción en las cátedras mencionadas con anterioridad no se limita en una sólida planificación de los proyectos, sino que también contribuye de manera significativa al desarrollo integral de los estudiantes, fomentando su crecimiento continuo y su capacidad para enfrentar los desafíos dinámicos.

Propuesta de herramienta colectiva relacionada a la preproducción

La siguiente propuesta tiene sus raíces en base a la recolección de datos y los análisis realizados en base a estos, cuyo fin radica en el fomento de la interacción social entre los estudiantes dentro de este contexto específico buscando familiarizarlos con dinámicas colaborativas; también busca cultivar habilidades fundamentales para la industria de los videojuegos. La colaboración, el intercambio de ideas y la capacidad para trabajar en equipo son pilares esenciales en el desarrollo de videojuegos, ya que estos proyectos suelen ser el resultado del esfuerzo colectivo de diseñadores, programadores, artistas y más.

Asimismo, al propiciar estas interacciones entre estudiantes, se abre un espacio favorable para el surgimiento de experiencias enriquecedoras. Estas últimas no solo nutren el



proceso de aprendizaje de los alumnos, sino que también brindan una oportunidad valiosa para los docentes. La retroalimentación obtenida a partir de estas interacciones puede ser un catalizador para mejorar tanto la dinámica de clase como la calidad de la enseñanza.

Esta iniciativa consiste en un taller que se realizaría a final del año lectivo de la cátedra que proporcionará un ambiente dinámico donde los estudiantes de la licenciatura en producción de videojuegos y entretenimiento digital logran sumergirse en un diálogo enriquecedor y colaborativo. La estructura del taller está diseñada para fomentar la interacción entre los grupos de estudiantes conformados en los talleres de diseño de juego, promoviendo un intercambio activo de ideas y perspectivas que contribuyen significativamente al desarrollo de futuros proyectos.

Durante la ejecución de esta práctica se implementan diversas actividades diseñadas con el objetivo de estimular el intercambio de conocimientos y experiencias. Estas puestas en común permitirán que cada equipo comparta avances, desafíos y descubrimientos, creando de esta manera un espacio donde las soluciones innovadoras puedan surgir a partir de una sinergia colectiva. La creación colaborativa de una nube de conceptos en la pizarra actuará como un catalizador para la generación de ideas, fusionando la diversidad de perspectivas y enfoques presentes en los grupos.

La comparación de rutinas y ejes de trabajo entre los equipos no solo revela las distintas metodologías utilizadas, sino que también propicia la identificación de mejores prácticas y enfoques exitosos. Este intercambio de información contribuye a la formación de una comunidad de aprendizaje donde sus miembros puedan aprender unos de otros desarrollando así habilidades críticas para el trabajo en equipo.

El objetivo fundamental de estas dinámicas es potenciar el desarrollo colectivo de habilidades y creatividad en el ámbito del diseño de videojuegos. Al incorporar valiosos aportes de sus compañeros, cada equipo tiene la oportunidad de reevaluar y mejorar sus



futuros proyectos, elevando a nuevos niveles de calidad. Esta constante retroalimentación enriquece la calidad de los proyectos individuales y nutre la capacidad de los estudiantes para hacer frente a desafíos de manera efectiva en el futuro.

El taller estará consolidado por una estructura lineal la cual irá progresando su estado con el paso del tiempo, donde la totalidad de sus fases tendrá una duración total de noventa minutos debido a la índole multitudinal y práctica de la actividad, donde cada apartado de esta formación deberá facilitar que se cumplan sus objetivos o fines.

Esta actividad fue ideada para realizarse en una sola clase al final del ciclo lectivo de la cátedra, donde en cuyo momento los proyectos ya se encuentran finalizados y donde en un tiempo estimado de una hora y media, variando según la cantidad de grupos existentes, deberán participar los distintos equipos conformados a lo largo de dicho taller. Se recomienda que la actividad sea ejecutada y dirigida por el equipo docente dada la autoridad que poseen, la habilidad para transmitir los diversos conocimientos y la confianza hacia los estudiantes.

- **Introducción (15 minutos):** En la presentación de esta instancia, se busca no solo introducir a los estudiantes a una nueva modalidad, sino también proporcionarles una comprensión profunda de su estructura y objetivos. La presentación actúa como el primer paso para sumergir a los participantes en un entorno de aprendizaje innovador, brindándoles las herramientas y la claridad necesarias para participar de manera activa y efectiva. En este momento los docentes procederán a explicarle a los estudiantes las diversas actividades que realizarán a lo largo de dicho taller, comenzando por una puesta en común donde un miembro de cada uno de los grupos de estudiantes deberá, en cinco minutos (pudiendo ajustarse según la cantidad de grupos), explicar su proyecto y problemas que surgieron como a su vez responder posibles preguntas realizadas por sus compañeros.

Por consiguiente los docentes les explicarán que cada grupo de estudiantes recibirán



post-it de diferentes colores para que puedan colocar ideas, problemas y soluciones de las categorías planteadas por los profesores; esta delimitación en las categorías se debe a que los docentes fueron los observadores de tanto problemas como soluciones dentro de los proyectos. Con esa información se buscan elementos en común para luego plantear las categorías.

Luego, se les brinda un espacio de debate a los estudiantes donde podrán discutir sobre rutinas, ejercicios o actividades realizadas durante el desarrollo de su proyecto, la finalidad consiste en que los estudiantes brinden y detecten elementos que puedan utilizarse dentro del desarrollo que sean favorables al mismo.

Para finalizar la explicación de las actividades a desarrollar en el taller, los docentes junto a los alumnos deberán tener una charla recíproca relacionada a lo conversado, permitiendo preguntas tanto globales como individuales y sugerencias que puedan surgir.

Con esta explicación, los docentes brindan el conocimiento y aclaraciones necesarias para el desarrollo de este taller, dando por finalizada la introducción para proseguir con las diversas actividades.

La modalidad en cuestión se destaca como un cambio significativo, y la presentación se convierte en el punto de partida para que los estudiantes comprendan sus características distintivas. Se detallan los elementos clave que definen esta modalidad, ya sea su enfoque en la colaboración, la aplicación de metodologías específicas, o cualquier otro aspecto que la distinga de las prácticas anteriores. Esta explicación detallada sienta las bases para una participación informada y comprometida.

El objetivo de la instancia se presenta con claridad, destacando lo que se espera lograr y cómo contribuirá al desarrollo integral de los estudiantes. Esta información no solo sirve como una guía para los participantes, sino que también establece expectativas



claras y proporciona un marco de referencia para evaluar el éxito de la modalidad en el futuro.

- Puesta en común (20 minutos): La asignación de cinco minutos para que cada equipo de estudiantes comparta el resultado de su proyecto a los demás participantes se convierte en un elemento esencial para la dinámica del taller, pues esta exposición permitirá al resto de integrantes visualizar el trabajo realizado de los demás, dando lugar a la realización de ciertas preguntas que puedan surgir. El límite de veinte minutos de tiempo planteado busca establecer un equilibrio entre la necesidad de obtener información valiosa sobre cada proyecto y la gestión eficiente del tiempo del taller. Los equipos, al destacar sus objetivos, conceptos clave y desafíos, no solo brindan a los demás una visión detallada de su proyecto, sino que también establecen una base para el diálogo y la colaboración.

Este breve periodo de presentación no solo enfatiza la claridad y la concisión en la comunicación, sino que también fomenta la habilidad de los equipos para identificar y resaltar los aspectos cruciales de su proyecto. Los equipos aprenden a priorizar la información, enfocándose en lo más relevante para transmitir la esencia de su trabajo hasta el momento.

El énfasis en la participación y las preguntas entre equipos añade un componente interactivo y enriquecedor a esta dinámica. Al permitir que los demás equipos formulen preguntas, se fomenta un diálogo más profundo, donde las dudas se pueden aclarar, se comparten ideas y se ofrecen sugerencias constructivas. Este intercambio activo no solo beneficia al equipo que presenta, sino que también crea un ambiente colaborativo donde los participantes se convierten en aprendices y contribuyentes simultáneamente.

La práctica de fomentar preguntas entre equipos no solo fortalece la comprensión



mutua de los proyectos, sino que también promueve una cultura de aprendizaje colectivo. Los equipos pueden aprender unos de otros, inspirarse en soluciones creativas a desafíos similares y establecer conexiones que van más allá de las fronteras de sus proyectos individuales.

Además, este formato de presentación y participación se alinea con las demandas del mundo profesional, donde la habilidad para comunicar eficientemente el progreso del trabajo y la capacidad para gestionar preguntas y desafíos en tiempo limitado son habilidades invaluableles.

- Nube de conceptos colaborativa (30 minutos): La asignación de papel y marcadores a cada equipo, seguida de la actividad de agregar ideas, problemas y soluciones en las categorías planteadas por los docentes en tarjetas o notas adhesivas en una pizarra o área designada, no solo estimula la creatividad visual, sino que también facilita la colaboración y el intercambio de ideas de una manera tangible. Esta práctica transforma la información abstracta en elementos visuales tangibles, lo que facilita la comprensión y la participación activa. El objetivo principal es que los grupos de estudiantes puedan responder o plantear ideas, problemas o soluciones a las categorías elegidas por los docentes con el fin de explorar diversas opciones que implementaron o pudieran implementar en un desarrollo.

Al permitir que los demás equipos agreguen comentarios, sugerencias o conexiones a través de notas adhesivas, se crea un espacio para la retroalimentación visual y colaborativa. Este enfoque introduce una diversidad de perspectivas y enfoques, enriqueciendo así la comprensión colectiva de cada proyecto.

El uso de colores diferentes para las notas adhesivas puede servir para categorizar o resaltar diferentes tipos de comentarios. Por ejemplo, un color puede representar sugerencias para mejoras, otro para preguntas, y otro para comentarios positivos. Esta



codificación visual agrega un elemento estético que puede facilitar la identificación y la reflexión sobre los diferentes tipos de aportes.

Esta actividad no solo beneficia a los equipos individuales al proporcionarles perspectivas valiosas y sugerencias constructivas, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades de comunicación y colaboración entre los participantes. Además, la experiencia de visualizar y comentar sobre los proyectos de los demás fomenta una cultura de aprendizaje compartido, donde cada equipo se convierte en un recurso para el crecimiento colectivo.

Para finalizar este apartado se plantea un diálogo entre los grupos de estudiantes sobre las notas adhesivas escritas y observadas de los demás grupos, planteando sugerencias, cambios, explicaciones y preguntas que puedan tener los alumnos.

Ilustración de notas adhesiva utilizadas en el apartado de “Nube de conceptos colaborativa”



Imagen 1

- Comparación de rutinas y ejes trabajados (20 minutos): La elección de que cada equipo destaque una rutina o enfoque particular, siendo actividades, tareas, elementos



o estrategias utilizadas durante la preproducción, agrega una capa adicional de profundidad al intercambio de experiencias en el taller. Esta práctica permite que cada equipo comparta una parte específica de su proceso creativo como a su vez también destaca la diversidad de estrategias que pueden existir dentro del ámbito de la preproducción.

Cuando los otros equipos tienen la oportunidad de comentar sobre la efectividad de estas rutinas y compartir las suyas propias, se crea un diálogo enriquecedor que va más allá de la presentación superficial. Esta actividad fomenta la reflexión crítica y el intercambio de ideas prácticas, ya que los participantes pueden discutir lo que ha funcionado bien en diferentes contextos y explorar nuevas perspectivas para mejorar sus propios procesos.

Buscar similitudes y diferencias entre los enfoques de los equipos añade un elemento de análisis comparativo que puede resultar invaluable para el aprendizaje. Identificar patrones comunes puede revelar prácticas exitosas que podrían ser adoptadas por otros equipos, mientras que las diferencias pueden generar debates constructivos sobre las ventajas y desventajas de diversos enfoques. Este ejercicio no solo fortalece la comprensión de los participantes sobre las complejidades de la preproducción, sino que también fomenta la adaptabilidad y la capacidad de considerar una variedad de perspectivas.

La interacción entre los equipos permite crear un ambiente colaborativo donde se comparten experiencias y se construye conocimiento. Los participantes aprenden de sus propias prácticas y se benefician de la riqueza de la información compartida por otros equipos.

Además, este enfoque resalta la importancia de la flexibilidad y la personalización en la preproducción. Lo que funciona para un equipo puede no ser la mejor opción para



otro, y reconocer esta variabilidad promueve una mentalidad abierta y adaptable que es esencial en el campo creativo y en la industria de los videojuegos.

- **Discusión final y conclusiones (15 minutos):** La inclusión de preguntas abiertas para reflexionar sobre lo aprendido durante la actividad amplía el alcance del proceso de aprendizaje, proporcionando a los participantes la oportunidad de profundizar en sus experiencias y extraer lecciones significativas. Estas preguntas abiertas no solo buscan respuestas superficiales, sino que invitan a los participantes a reflexionar sobre los desafíos encontrados, las soluciones aplicadas y las percepciones obtenidas durante la actividad. Al hacerlo, se fomenta una comprensión más profunda y una asimilación más efectiva de los conceptos abordados.

La retroalimentación de los grupos actúa como un medio para identificar áreas de mejora, que también impulsa la innovación y la mejora paulatina de los proyectos. No solo se limita a señalar errores, sino que también celebra los aciertos y destaca lo positivo. Esta cultura de reconocimiento y aprecio fomenta un ambiente de aprendizaje positivo y constructivo, donde los participantes se sienten motivados a compartir sus ideas y contribuciones sin temor al juicio. Asimismo, el énfasis en el intercambio de ideas promueve la diversidad de perspectivas, enriqueciendo así el proceso creativo al incorporar una variedad de enfoques y soluciones.

Además, este enfoque subraya la importancia de la adaptabilidad en el desarrollo de videojuegos. La capacidad de asimilar y aplicar la retroalimentación de manera ágil se convierte en una habilidad crítica en la industria del desarrollo de videojuegos, donde la rapidez y la flexibilidad son esenciales.

En resumen, la implementación de esta actividad se vislumbra como una estrategia altamente beneficiosa para potenciar el desarrollo productivo de los talleres mencionados. La recopilación de información detallada y específica durante esta actividad no solo contribuirá a



la evolución individual de los estudiantes y a la mejora de sus habilidades y competencias, sino que también proporcionará una valiosa retroalimentación para los docentes.

La riqueza de datos obtenida servirá como una herramienta para el perfeccionamiento continuo de los talleres y también ofrecerá información valiosa para la adaptación y mejora de las estrategias pedagógicas empleadas. Los docentes, al tener acceso a percepciones y valoraciones detalladas sobre la etapa de preproducción, podrán ajustar sus enfoques y métodos de enseñanza a lo largo de las asignaturas correspondientes.

Además, la implementación de esta actividad puede contribuir a la construcción de un ciclo de retroalimentación constante entre docentes y estudiantes. Esta colaboración activa y bidireccional fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico que a su vez nutre la relación entre instructores y alumnos, estableciendo un vínculo más sólido que trasciende la actividad específica y se extiende a lo largo de la trayectoria académica.

Considerando estas perspectivas, la actividad no solo se presenta como un medio para la evaluación puntual de la preproducción en los talleres, sino como una inversión estratégica en el crecimiento continuo de la comunidad educativa. La información recopilada se convierte en un recurso valioso que alimenta el desarrollo de habilidades y conocimientos de los estudiantes, como a su vez el refinamiento constante de la pedagogía empleada por los docentes, creando así un entorno educativo más sólido y efectivo.

Conclusión

En conclusión, esta tesis se ha embarcado en un profundo análisis del concepto de preproducción, centrado en la percepción de los alumnos y docentes de los talleres de diseño de juego tres y cuatro durante el periodo de 2023. A lo largo de este estudio, se han alcanzado varios objetivos fundamentales.

En primer lugar, se ha llevado a cabo una meticulosa evaluación e identificación de conceptos y valoraciones asociadas con el término de preproducción dentro de los Talleres de



Diseño de Juegos 3 y 4. Este enfoque ha proporcionado una visión integral de cómo esta etapa es percibida por los actores clave en el ámbito educativo de diseño de juegos, revelando matices y perspectivas valiosas que enriquecen la comprensión del área en estudio.

Además, se ha logrado una caracterización del proceso de preproducción dentro de los talleres de diseño de juegos 3 y 4, desentrañando sus elementos fundamentales y destacando sus complejidades, pudiendo así entenderla como un proceso vital para el progreso idóneo de los grupos de estudiantes, ya que se busca guiarlos para comprender sus capacidades, visualizar sus ideas, mejorar sus conocimientos como habilidades, con la intención de entregar a fin de año un proyecto acorde a lo pensado.

A su vez, la preproducción dentro de los talleres es un proceso evolutivo año tras año gracias a que los docentes investigan nuevas formas o métodos aplicables dentro de la preproducción sin importar el área de estudio del que provenga; se analizan de qué manera puede ser abordado dentro de las cátedras y finalmente se verifica siendo implementada dentro de los talleres, reconociendo aciertos y errores al momento del desarrollo de la etapa preproductiva.

La creación de una propuesta de herramienta de trabajo colectiva específicamente diseñada para brindar posibles oportunidades de mejora a la etapa de preproducción ha sido otro logro significativo de esta investigación. Este instrumento representa una herramienta valiosa para futuros estudios y para la mejora continua de los procesos de preproducción en entornos educativos de diseño de juegos, aportando un espacio intrínsecamente didáctico al que los estudiantes y docentes compartirán experiencias y soluciones a problemas que pudieron llegar a surgir dentro de la preproducción, fomentando el trabajo y conocimiento colaborativo obteniendo así una evolución no solamente personal sino académica hacia los docentes, a modo tal que esta propuesta busca que tanto estudiantes como docentes puedan aprender y reflexionar.



Este estudio no sólo ha añadido conocimiento académico en el ámbito del diseño de videojuegos, sino que también presenta implicaciones prácticas para la enseñanza y la formación en este campo. Las percepciones y evaluaciones recopiladas a lo largo de la investigación brindan una base sólida y concreta que puede ser utilizada para impulsar mejoras continuas en los talleres de diseño de juegos tres y cuatro. Además, estas conclusiones informan el desarrollo de enfoques pedagógicos más efectivos en la enseñanza de la preproducción, permitiendo a los educadores adaptar y perfeccionar sus estrategias didácticas.

La retroalimentación directa proporcionada por el cuerpo docente y los estudiantes se convierte en un recurso valioso para la implementación de mejoras tangibles en la estructura curricular, la metodología de enseñanza y los recursos didácticos utilizados en los talleres. Este enfoque centrado en la mejora continua promueve una enseñanza más efectiva y relevante, alineada con las necesidades dinámicas y evolutivas del campo del diseño de videojuegos.

En conclusión, este estudio marca un avance significativo hacia una comprensión más profunda de la fase de preproducción en el ámbito educativo del diseño de videojuegos. Los resultados obtenidos contribuyen a enriquecer la base de conocimientos existente en este campo, como a su vez proporcionan perspectivas valiosas que tienen el potencial de orientar futuras investigaciones y prácticas pedagógicas. La profundización en la naturaleza y dinámicas de la preproducción en entornos educativos específicos ofrece no solo beneficios inmediatos para la mejora de los talleres de diseño de videojuegos, sino que también sienta las bases para un crecimiento continuo y una evolución informada en la instrucción y la formación en este campo en constante cambio. Este trabajo, por lo tanto, representa un punto de partida esencial para la construcción de conocimiento y la mejora continua en el ámbito educativo del diseño de videojuegos.



Bibliografía

Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.

ADVA Argentina. (2023, Septiembre 16). Expo EVA 2023 - Dia 2 - Sala Argentina, CCK

[Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=mKW2vdkHH4k&t=14528s&ab_channel=ADVAArgentina

Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

Covey, S. R. (2015, Junio 4). *Los 7 Hábitos de la Gente Altamente Efectiva*. Mango Media Inc.

Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). *Game design workshop*. Taylor & Francis.

Hunicke, R., Zubek, R., & Leblanc, M. (2004, Enero). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*.

https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research

Kerzner, H. (2022). *Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling*. Wiley.

Koster, R. (2013). *A Theory of Fun for Game Design*. O'Reilly.

Lencioni, P. (2002, Abril 11). *The Five Dysfunctions of a Team*. Jossey-Bass.

Level Up - Game Dev Academy. (2020, Octubre 20). *Master Class: Referencias en preproduccion de videojuegos* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=tOUapwNkvyo>

Mercado, P. (2019, Septiembre 15). *Las Etapas para Desarrollar un Videojuego*. Industria de Animación. Retrieved Junio 21, 2023, from



<https://www.industriaanimacion.com/2019/09/las-etapas-para-desarrollar-un-videojuego/>

Molina, E. L. (n.d.). “*Papel del Programador en el Desarrollo de Videojuegos.*” - ppt descargar. SlidePlayer. Retrieved Junio 15, 2023, from <https://slideplayer.es/slide/5659799/>

Pérez, L. F. (n.d.). *Producción audiovisual: fases, y consejos básicos - Aprendercine.com*. Aprender Cine. Retrieved Junio 21, 2023, from <https://aprendercine.com/produccion-audiovisual/>

Prodisa Comunicación. (2018, Septiembre 28). Producción audiovisual ¿Qué es y qué fases tiene? <https://prodisacomunicacion.com/produccion-audiovisual-que-es-y-que-fases-tiene/>

Project Management Institute. (2021, Agosto 1). *Guide to the Project Management Body of Knowledge* (Séptima Edición ed.). Guide to the Project Management Body of Knowledge.

Room8 Studio. (2020, Abril 1). *Video Game Development Pre Production Process: 9 Core Steps*. Room 8 Studio. Retrieved Junio 15, 2023, from <https://room8studio.com/news/game-pre-production-core-steps/>

Salen Tekinbas, K., Zimmerman, E., & Salen, K. (2003). *Rules of Play*. Books24x7.com.

Schell, J. (2008). *The art of game design*. Taylor & Francis.

Schön, D. A. (2017). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Taylor & Francis.

Vega, D. S. (2015, septiembre). *Evolución histórica y contexto social del videojuego en el sector audiovisual. Preproducción, producción y postproducción de un videojuego a través de software libre profesional*. <http://hdl.handle.net/10662/3476>



Yamdu. (n.d.). Por qué la Preproducción Apesta. Retrieved Junio 16, 2023, from <https://yamdu.com/es/blog/why-preproduction-sucks/#heading-28>



ANEXO 1

Formulario A

Valoración de estudiantes de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital sobre el proceso de desarrollo de videojuegos. (A)

Este cuestionario tiene como fin la recolección de información referente a las cátedras Taller de diseño de juego, donde mediante las experiencias de los alumnos se buscare identificar ciertos puntos y obtener tendencias que permitan crear oportunidades de mejoras.

Consideramos que la opinión de cada estudiante es única y puede brindar un gran abanico de datos, por lo que se agradece la participación de todos ustedes para poder continuar brindando aportes que construyan una ayuda para cada integrante de la licenciatura.

(Toda la información recopilada será utilizada únicamente con fines educativos para el desarrollo del trabajo final de carrera)

Conocimientos básicos

Preguntas orientadas a conocimientos generales tanto de la cátedra como de lo aprendido en la carrera.

¿Cursaste o estas cursando alguno de estos años en la carrera de Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital?

- 3° Año
- 4° Año
- 5° Año
- Todos los años



Al momento de realizar un proyecto de videojuego en la catedra de Taller de Diseño de Juegos, el paso más importante es:

- Planificación del proyecto (documentación, división de tareas, entro otros)
- Desarrollo del proyecto (programación, diseño, modelado, animaciones)
- Corrección de errores, seguimiento de métricas, analisis de feedback, entre otros.

Antes de comenzar el desarrollo de un videojuego ¿Qué actividades y planificación crees que han de llevarse a cabo para asegurar que todo transcurra sin problemas?

- Story Board y planos
- Registro de tareas realizadas
- Dirección y supervision
- Confección de cronograma
- Programacion
- Control de calidad
- Historia y narrativa
- Soporte al cliente
- Selecccion de herramientas y tecnologia
- Diseño de juego
- Localización y traducción
- Lluvia de ideas
- Anotación de ideas
- Análisis de capacidades técnicas del equipo



:::

¿Realizaste actividades relacionadas a almacenar información y plasmar las ideas referentes al proyecto de taller de diseño de juego?

- Sí
- No

Conoces o realizaste alguno de estos documentos:

	No realizado	Sí, conocido	Sí, realizado
Game Design Document	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Art Design Document	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audio Design Document	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Technical Design Docu...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Milestones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mechanics, Dynamics, A...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Scope and Features	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Handoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¿Consideras limitar el alcance del proyecto en función de los conocimientos y habilidades de los integrantes del grupo?

- Sí
- No



¿Consideras que la planeación afecta a las siguientes etapas del desarrollo del proyecto?

- Sí
- No

¿Consideras que sería de utilidad la utilización de un método que permita validar y guiar el proceso de planeación previo al desarrollo?

- Sí, ayudaría a no saltarse diversos pasos y procesos.
- No, agregaría más trabajo y se perdería más tiempo.
- Sería interesante tener la mayor cantidad de herramientas posibles.

Proyectos de TDJ

Preguntas relacionadas al desarrollo de los proyectos de la cátedra de taller de diseño de juegos.

En general el resultado final de los proyectos de videojuego de las cátedras Taller de Diseño de juegos ¿fue acorde a las ideas plasmadas?

- Resultado idéntico a lo plasmado
- Resultado diferente a lo plasmado
- Cantidades similares de similitudes y diferencias

¿Empleaste un orden de ejecución determinado al momento de realizar las tareas correspondientes al desarrollo del prototipo del videojuego?

- Sí
- No



¿Qué problemas se presentaron al momento de desarrollar los proyectos de las cátedras de Taller de Diseño de juegos?

- Retraso en el tiempo
- Falta de conocimientos/habilidades técnico
- Falta de animos
- Desorientación
- Fallos en la comunicación
- Problemas entre los integrantes del grupo (conflictos personales, de trabajo en grupo, etc.)
- Problema con uno o varios integrantes del grupo (inhabilitación o dificultades para seguir sus tareas)
- Otra...

Las tareas y actividades desarrolladas en la planeación del proyecto ¿fueron realizadas de manera individual o grupal?

- Individual
- Grupal

Para realizar validaciones de las diversas actividades y tareas ¿Se mostraban al resto de integrantes los resultados de las tareas asignadas?

- Sí
- No



Trabajo en grupo

Preguntas relacionadas al manejo dentro de los grupos de trabajos en la catedra de taller de diseño de juegos.

¿Consideras importante un ambiente de trabajo donde sus miembros tengan un trato cordial entre ellos?

Sí

No

¿Consideras que tener una mayor confianza con los miembros del equipo ayuda a mejorar el desarrollo?

Sí

No

¿Realizaste actividades grupales con tu grupo de trabajo con el fin de documentarse para el proyecto, subir los ánimos o conocerse más entre los integrantes?

Sí

No

En caso de diferencias con el grupo:

Me mantengo firme en la idea que me resulta más atractiva

Decido en función de la elección de la mayoría de los integrantes del grupo

Analizo y selecciono cada idea en base al proyecto



Formulario B

Valoración de estudiantes de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital sobre el proceso de desarrollo de videojuegos. (B)

Este cuestionario tiene como fin la recolección de información referente a las cátedras Taller de diseño de juego, donde mediante las experiencias de los alumnos se buscara identificar ciertos puntos y obtener tendencias que permitan crear oportunidades de mejoras.

Consideramos que la opinion de cada estudiante es unica y puede brindar un gran abanico de datos, por lo que se agradece la participación de todos ustedes para poder continuar brindando aportes que construyan una ayuda para cada integrante de la licenciatura.

(Toda la información recopilada será utilizada únicamente con fines educativos para el desarrollo del trabajo final de carrera)

Conocimientos básicos

Preguntas orientadas a conocimientos generales tanto de la cathedra como de lo aprendido en la carrera.

¿Cursaste o estas cursando alguno de estos años en la carrera de Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital?

- 3° Año
- 4° Año
- 5° Año
- Todos los años



Al momento de realizar un proyecto de videojuego en la catedra de Taller de Diseño de Juegos, el paso más importante es:

- Planificación del proyecto (documentación, división de tareas, entro otros)
- Desarrollo del proyecto (programación, diseño, modelado, animaciones)
- Corrección de errores, seguimiento de métricas, analisis de feedback, entre otros.

Antes de comenzar el desarrollo de un videojuego, que actividades y planificación crees que han de llevarse a cabo para asegurar que todo transcurra sin problemas?

- Story Board y planos
- Registro de tareas realizadas
- Dirección y supervision
- Confección de cronograma
- Programacion
- Control de calidad
- Historia y narrativa
- Soporte al cliente
- Selecccion de herramientas y tecnologia
- Diseño de juego
- Localización y traducción
- Lluvia de ideas
- Anotación de ideas
- Análisis de capacidades técnicas del equipo



¿Realizaste actividades relacionadas a almacenar información y plasmar las ideas referentes al proyecto de taller de diseño de juego?

Sí

No

Conoces o realizaste alguno de estos documentos:

	No realizado	Sí, conocido	Sí, realizado
Game Design Document	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Art Design Document	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audio Design Document	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Technical Design Docu...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Milestones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mechanics, Dynamics, A...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Scope and Features	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Handoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¿Se les brindaron ejemplos como guía de los documentos anteriormente mencionados?

Sí

No



¿Consideras que sería de utilidad la utilización de un método que permita validar y guiar el proceso de planeación previo al desarrollo?

- Sí, ayudaría a no saltarse diversos pasos y procesos
- No, agregaría más trabajo y se perdería más tiempo
- Sería interesante tener la mayor cantidad de herramientas posibles

¿Qué tan conforme estás con el desarrollo de la primera mitad de la cátedra de Taller de Diseño de juego?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Poco conforme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy conforme

Los motivos de la valoración anterior son:

- Involucración de los docentes en los proyectos
- Objetivo de la cátedra
- Como se realiza la planeación del proyecto
- Como se realiza la ejecución del proyecto
- Gestión del tiempo
- Libertad creativa
- Mucha documentación
- Relevancia en la carrera
- Claridad en las explicaciones
- Material claro y conciso
- Otra...



¿Consideras importante un ambiente de trabajo donde sus miembros tengan un trato cordial entre ellos?

- Sí
- No

Proyectos de la catedra de Taller de Diseño de juegos

Preguntas relacionadas al desarrollo de los proyectos de la catedra de taller de diseño de juegos.

El resultado final del proyecto de videojuego de la catedra Taller de Diseño de juegos ¿fue acorde a las ideas plasmadas?

- Resultado idéntico a lo plasmado
- Resultado diferente a lo plasmado
- Cantidades similares de similitudes y diferencias

¿Empleaste un orden de ejecución determinado al momento de realizar las tareas correspondientes al desarrollo del prototipo del videojuego?

- Si
- No

¿Cuanto tiempo se le dedico a la planificación del proyecto realizado en la catedra de Taller de Diseño de juegos?

Los valores están expresados en semanas (Ej. De 1 semana a 3 semanas)

- De 1 a 3
- De 4 a 7
- De 8 a 11
- Más de 12



¿Se pensó en posibles riesgos potenciales al proyecto y sus soluciones?

- Sí, se pensó en todos los riesgos posibles para el proyecto y sus soluciones.
- Se identificaron posibles problemas que pueden surgir a lo largo del desarrollo
- No, no se tuvo en consideración.

¿Qué problemas se presentaron al momento de desarrollar los proyectos de las cátedras de Taller de Diseño de juegos?

- Retraso en el tiempo
- Falta de conocimientos/habilidades técnico
- Falta de animos
- Desorientación
- Fallos en la comunicación
- Problemas entre los integrantes del grupo (conflictos personales, de trabajo en grupo, etc.)
- Problema con uno o varios integrantes del grupo (inhabilitación o dificultades para seguir sus tareas)
- Otra...

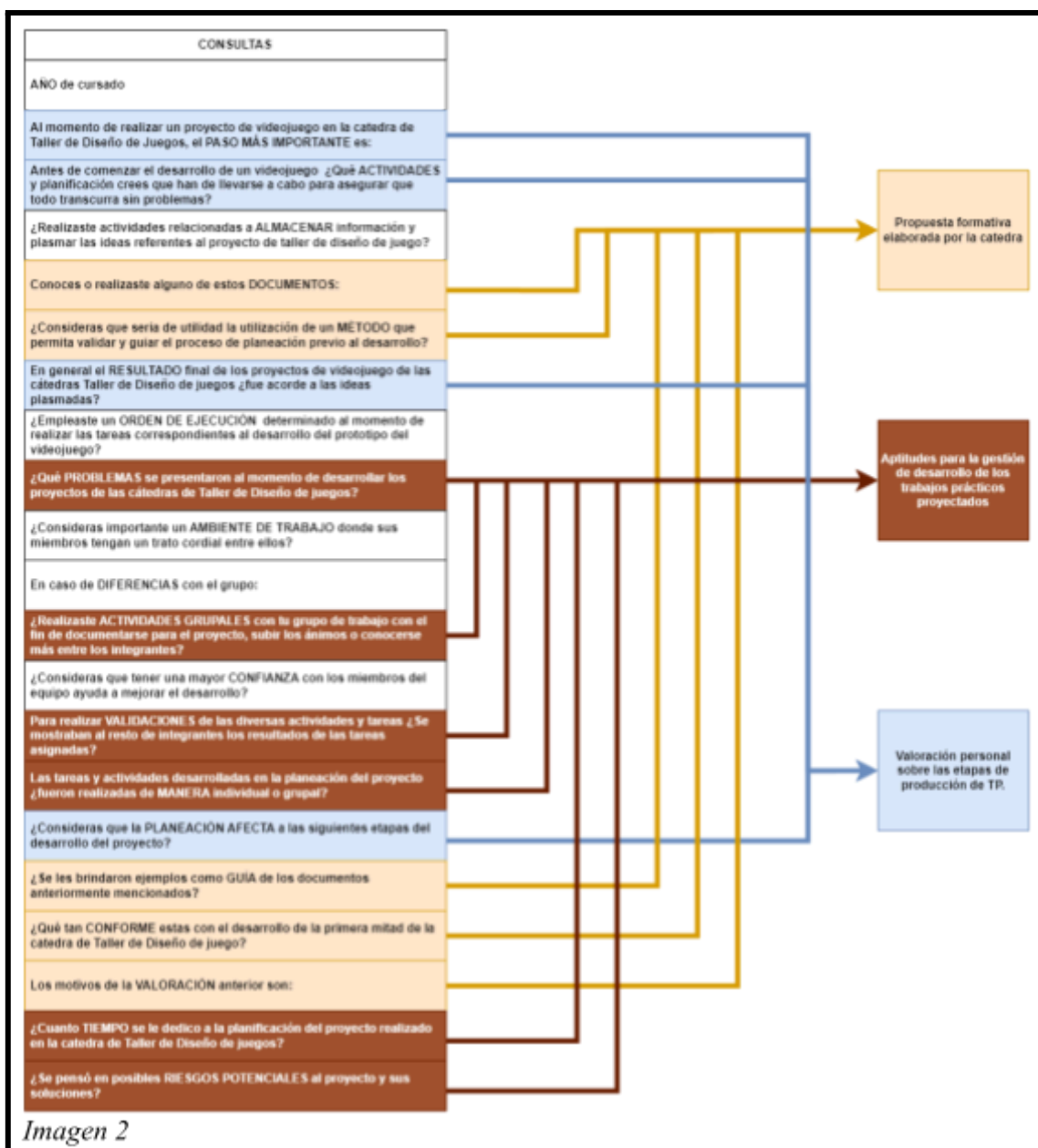


ANEXO 2

Planteamiento de preguntas a docentes:

A continuación se procederá a explicar el formato de creación de las preguntas realizadas a los docentes de la cátedras de Taller de Diseño de Juegos 3 y 4.

A partir de las respuestas de los estudiantes obtenidas en los formularios, se situó las preguntas realizadas en diferentes grupos de interés, a fin de producir las preguntas en base a cada uno de los núcleos.





Al conseguir los núcleos principales a tratar se realizaron una serie de gráficos con el fin de obtener las conclusiones de cada pregunta.

Propuesta formativa elaborada por la cátedra	<table border="1"><thead><tr><th>CONSULTAS PLANTEADAS</th></tr></thead><tbody><tr><td>¿Cuales son los documentos que forman parte del plan de cátedra?</td></tr><tr><td>¿Existe una jerarquía en los documentos en relación a su importancia en el desarrollo de videojuegos?</td></tr><tr><td>¿La instrumentación de métodos es considerada como una herramienta formativa propia del taller?</td></tr><tr><td>¿Cuales considera que son los pilares fundamentales bajo los que se organiza el desarrollo del plan de cátedra de la primera mitad del cursado?</td></tr><tr><td>¿Bajo que lógica se logra el diseño de los diversos apartados de la cátedra?</td></tr><tr><td>¿A partir de que procesos o lógica se consideran ciertos documentos para ser anexados a la cátedra? O en otras palabras ¿De donde se nutre la cátedra para brindar estas herramientas?</td></tr></tbody></table>	CONSULTAS PLANTEADAS	¿Cuales son los documentos que forman parte del plan de cátedra?	¿Existe una jerarquía en los documentos en relación a su importancia en el desarrollo de videojuegos?	¿La instrumentación de métodos es considerada como una herramienta formativa propia del taller?	¿Cuales considera que son los pilares fundamentales bajo los que se organiza el desarrollo del plan de cátedra de la primera mitad del cursado?	¿Bajo que lógica se logra el diseño de los diversos apartados de la cátedra?	¿A partir de que procesos o lógica se consideran ciertos documentos para ser anexados a la cátedra? O en otras palabras ¿De donde se nutre la cátedra para brindar estas herramientas?	<table border="1"><thead><tr><th>CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA</th></tr></thead><tbody><tr><td>¿Cuales son los DOCUMENTOS que forman parte del plan de cátedra? ¿De donde se NUTRE la cátedra para brindar estas herramientas?</td></tr><tr><td>¿La instrumentación de MÉTODOS es considerada como una herramienta formativa propia del taller?</td></tr><tr><td>¿Cuales considera que son los PILARES fundamentales bajo los que se organiza el desarrollo del plan de cátedra de la primera mitad del cursado? En función a su respuesta, ¿Bajo que LÓGICA se logra el diseño de estos?</td></tr></tbody></table>	CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA	¿Cuales son los DOCUMENTOS que forman parte del plan de cátedra? ¿De donde se NUTRE la cátedra para brindar estas herramientas?	¿La instrumentación de MÉTODOS es considerada como una herramienta formativa propia del taller?	¿Cuales considera que son los PILARES fundamentales bajo los que se organiza el desarrollo del plan de cátedra de la primera mitad del cursado? En función a su respuesta, ¿Bajo que LÓGICA se logra el diseño de estos?
CONSULTAS PLANTEADAS													
¿Cuales son los documentos que forman parte del plan de cátedra?													
¿Existe una jerarquía en los documentos en relación a su importancia en el desarrollo de videojuegos?													
¿La instrumentación de métodos es considerada como una herramienta formativa propia del taller?													
¿Cuales considera que son los pilares fundamentales bajo los que se organiza el desarrollo del plan de cátedra de la primera mitad del cursado?													
¿Bajo que lógica se logra el diseño de los diversos apartados de la cátedra?													
¿A partir de que procesos o lógica se consideran ciertos documentos para ser anexados a la cátedra? O en otras palabras ¿De donde se nutre la cátedra para brindar estas herramientas?													
CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA													
¿Cuales son los DOCUMENTOS que forman parte del plan de cátedra? ¿De donde se NUTRE la cátedra para brindar estas herramientas?													
¿La instrumentación de MÉTODOS es considerada como una herramienta formativa propia del taller?													
¿Cuales considera que son los PILARES fundamentales bajo los que se organiza el desarrollo del plan de cátedra de la primera mitad del cursado? En función a su respuesta, ¿Bajo que LÓGICA se logra el diseño de estos?													
Aptitudes para la gestión de desarrollo de los trabajos prácticos proyectados	<table border="1"><thead><tr><th>CONSULTAS PLANTEADAS</th></tr></thead><tbody><tr><td>¿Que herramientas se les brinda a los grupos de estudiantes para enfrentar dificultades de índole técnicas y administrativas a fin de lograr el desarrollo de los proyectos del taller?</td></tr><tr><td>¿Consideras que el factor social posee una relevancia importante para la cátedra y el cumplimiento de los objetivos de la misma? En caso afirmativo: ¿Se fomenta? ¿De que manera?</td></tr><tr><td>¿Bajo que método se ofrece asistencia a los alumnos para que estos puedan estar en sintonía de ideas en el desarrollo del proyecto?</td></tr><tr><td>Actualmente, ¿Cuál es el tiempo de la cátedra dedicado a la fase de la preproducción? ¿Crees que es el correcto? Fundamente la respuesta.</td></tr><tr><td>Dentro de la cátedra ¿como se aborda la prevención de futuros imprevistos y que importancia se le otorga?</td></tr></tbody></table>	CONSULTAS PLANTEADAS	¿Que herramientas se les brinda a los grupos de estudiantes para enfrentar dificultades de índole técnicas y administrativas a fin de lograr el desarrollo de los proyectos del taller?	¿Consideras que el factor social posee una relevancia importante para la cátedra y el cumplimiento de los objetivos de la misma? En caso afirmativo: ¿Se fomenta? ¿De que manera?	¿Bajo que método se ofrece asistencia a los alumnos para que estos puedan estar en sintonía de ideas en el desarrollo del proyecto?	Actualmente, ¿Cuál es el tiempo de la cátedra dedicado a la fase de la preproducción? ¿Crees que es el correcto? Fundamente la respuesta.	Dentro de la cátedra ¿como se aborda la prevención de futuros imprevistos y que importancia se le otorga?	<table border="1"><thead><tr><th>CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA</th></tr></thead><tbody><tr><td>¿Que herramientas se les brinda a los grupos de estudiantes para enfrentar DIFICULTADES de índole TÉCNICAS y ADMINISTRATIVAS a fin de lograr el desarrollo de los proyectos del taller?</td></tr><tr><td>Actualmente, ¿Cuál es el TIEMPO de la cátedra dedicado a la fase de la preproducción? ¿Crees que es el correcto? Fundamente la respuesta.</td></tr><tr><td>¿Bajo que método se ofrece asistencia a los alumnos para que estos puedan estar en SINTONIA DE IDEAS en el desarrollo del proyecto?</td></tr></tbody></table>	CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA	¿Que herramientas se les brinda a los grupos de estudiantes para enfrentar DIFICULTADES de índole TÉCNICAS y ADMINISTRATIVAS a fin de lograr el desarrollo de los proyectos del taller?	Actualmente, ¿Cuál es el TIEMPO de la cátedra dedicado a la fase de la preproducción? ¿Crees que es el correcto? Fundamente la respuesta.	¿Bajo que método se ofrece asistencia a los alumnos para que estos puedan estar en SINTONIA DE IDEAS en el desarrollo del proyecto?	
CONSULTAS PLANTEADAS													
¿Que herramientas se les brinda a los grupos de estudiantes para enfrentar dificultades de índole técnicas y administrativas a fin de lograr el desarrollo de los proyectos del taller?													
¿Consideras que el factor social posee una relevancia importante para la cátedra y el cumplimiento de los objetivos de la misma? En caso afirmativo: ¿Se fomenta? ¿De que manera?													
¿Bajo que método se ofrece asistencia a los alumnos para que estos puedan estar en sintonía de ideas en el desarrollo del proyecto?													
Actualmente, ¿Cuál es el tiempo de la cátedra dedicado a la fase de la preproducción? ¿Crees que es el correcto? Fundamente la respuesta.													
Dentro de la cátedra ¿como se aborda la prevención de futuros imprevistos y que importancia se le otorga?													
CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA													
¿Que herramientas se les brinda a los grupos de estudiantes para enfrentar DIFICULTADES de índole TÉCNICAS y ADMINISTRATIVAS a fin de lograr el desarrollo de los proyectos del taller?													
Actualmente, ¿Cuál es el TIEMPO de la cátedra dedicado a la fase de la preproducción? ¿Crees que es el correcto? Fundamente la respuesta.													
¿Bajo que método se ofrece asistencia a los alumnos para que estos puedan estar en SINTONIA DE IDEAS en el desarrollo del proyecto?													
Valoración personal sobre las etapas de producción de TP.	<table border="1"><thead><tr><th>CONSULTAS PLANTEADAS</th></tr></thead><tbody><tr><td>Dividiendo las etapas de desarrollo de un videojuego en tres (preproducción, producción, postproducción), según tu criterio ¿Cuál es la más importante? ¿Por qué?</td></tr><tr><td>Según el plan de cátedra, ¿Cuál es el primer abordaje para dar comienzo al desarrollo del trabajo?</td></tr><tr><td>¿Que importancia posee la coincidencia de la planificación realizada en el taller con el resultado final producido y entregado al momento de realizar la evaluación y definir la nota de la materia?</td></tr><tr><td>¿Crees que es factible la continuidad de un proyecto cuando no se encuentran las ideas establecidas y no hay un camino fijo?</td></tr></tbody></table>	CONSULTAS PLANTEADAS	Dividiendo las etapas de desarrollo de un videojuego en tres (preproducción, producción, postproducción), según tu criterio ¿Cuál es la más importante? ¿Por qué?	Según el plan de cátedra, ¿Cuál es el primer abordaje para dar comienzo al desarrollo del trabajo?	¿Que importancia posee la coincidencia de la planificación realizada en el taller con el resultado final producido y entregado al momento de realizar la evaluación y definir la nota de la materia?	¿Crees que es factible la continuidad de un proyecto cuando no se encuentran las ideas establecidas y no hay un camino fijo?	<table border="1"><thead><tr><th>CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA</th></tr></thead><tbody><tr><td>Dividiendo las etapas de desarrollo de un videojuego en tres (preproducción, producción, postproducción), según tu criterio ¿Cuál es la MÁS IMPORTANTE? ¿Por qué?</td></tr><tr><td>Según el plan de cátedra, ¿Cuál es el PRIMER ABORDAJE para dar comienzo al desarrollo del trabajo?</td></tr><tr><td>¿Que importancia posee la COINCIDENCIA de la planificación realizada en el taller con el resultado final producido y entregado al momento de realizar la EVALUACIÓN y definir la nota de la materia?</td></tr></tbody></table>	CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA	Dividiendo las etapas de desarrollo de un videojuego en tres (preproducción, producción, postproducción), según tu criterio ¿Cuál es la MÁS IMPORTANTE? ¿Por qué?	Según el plan de cátedra, ¿Cuál es el PRIMER ABORDAJE para dar comienzo al desarrollo del trabajo?	¿Que importancia posee la COINCIDENCIA de la planificación realizada en el taller con el resultado final producido y entregado al momento de realizar la EVALUACIÓN y definir la nota de la materia?		
CONSULTAS PLANTEADAS													
Dividiendo las etapas de desarrollo de un videojuego en tres (preproducción, producción, postproducción), según tu criterio ¿Cuál es la más importante? ¿Por qué?													
Según el plan de cátedra, ¿Cuál es el primer abordaje para dar comienzo al desarrollo del trabajo?													
¿Que importancia posee la coincidencia de la planificación realizada en el taller con el resultado final producido y entregado al momento de realizar la evaluación y definir la nota de la materia?													
¿Crees que es factible la continuidad de un proyecto cuando no se encuentran las ideas establecidas y no hay un camino fijo?													
CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA													
Dividiendo las etapas de desarrollo de un videojuego en tres (preproducción, producción, postproducción), según tu criterio ¿Cuál es la MÁS IMPORTANTE? ¿Por qué?													
Según el plan de cátedra, ¿Cuál es el PRIMER ABORDAJE para dar comienzo al desarrollo del trabajo?													
¿Que importancia posee la COINCIDENCIA de la planificación realizada en el taller con el resultado final producido y entregado al momento de realizar la EVALUACIÓN y definir la nota de la materia?													

Imagen 3



Al finalizar las conclusiones, se procedió al planteamiento de preguntas en relación a cada una de las deducciones formuladas, que a su vez originó la creación de preguntas claves hacia los docentes.

Propuesta formativa elaborada por la cátedra	<p>CONSULTAS PLANTEADAS</p> <p>¿Cuáles son los documentos que forman parte del plan de cátedra?</p> <p>¿Existe una jerarquía en los documentos en relación a su importancia en el desarrollo de videojuegos?</p> <p>¿La instrumentación de métodos es considerada como una herramienta formativa propia del taller?</p> <p>¿Cuáles considera que son los pilares fundamentales bajo los que se organiza el desarrollo del plan de cátedra de la primera mitad del cursado?</p> <p>¿Bajo que lógica se logra el diseño de los diversos apartados de la cátedra?</p> <p>¿A partir de que procesos o lógica se consideran ciertos documentos para ser anejados a la cátedra? O en otras palabras ¿De donde se nutre la cátedra para brindar estas herramientas?</p>	<p>CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA</p> <p>¿Cuáles son los DOCUMENTOS que forman parte del plan de cátedra? ¿De donde se NUTRE la cátedra para brindar estas herramientas?</p> <p>¿La instrumentación de MÉTODOS es considerada como una herramienta formativa propia del taller?</p> <p>¿Cuáles considera que son los PILARES fundamentales bajo los que se organiza el desarrollo del plan de cátedra de la primera mitad del cursado? En función a su respuesta, ¿Bajo que LÓGICA se logra el diseño de estos?</p>
Aptitudes para la gestión de desarrollo de los trabajos prácticos proyectados	<p>CONSULTAS PLANTEADAS</p> <p>¿Que herramientas se les brinda a los grupos de estudiantes para enfrentar dificultades de índole técnicas y administrativas a fin de lograr el desarrollo de los proyectos del taller?</p> <p>¿Consideras que el factor social posee una relevancia importante para la cátedra y el cumplimiento de los objetivos de la misma? En caso afirmativo: ¿Se fomenta? ¿De que manera?</p> <p>¿Bajo que método se ofrece asistencia a los alumnos para que estos puedan estar en sintonía de ideas en el desarrollo del proyecto?</p> <p>Actualmente, ¿Cuál es el tiempo de la cátedra dedicado a la fase de la preproducción? ¿Crees que es el correcto? Fundamente la respuesta.</p> <p>Dentro de la cátedra ¿como se aborda la prevención de futuros imprevistos y que importancia se le otorga?</p>	<p>CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA</p> <p>¿Que herramientas se les brinda a los grupos de estudiantes para enfrentar DIFICULTADES de índole TÉCNICAS y ADMINISTRATIVAS a fin de lograr el desarrollo de los proyectos del taller?</p> <p>Actualmente, ¿Cuál es el TIEMPO de la cátedra dedicado a la fase de la preproducción? ¿Crees que es el correcto? Fundamente la respuesta.</p> <p>¿Bajo que método se ofrece asistencia a los alumnos para que estos puedan estar en SINTONIA DE IDEAS en el desarrollo del proyecto?</p>
Valoración personal sobre las etapas de producción de TR.	<p>CONSULTAS PLANTEADAS</p> <p>Dividiendo las etapas de desarrollo de un videojuego en tres (preproducción, producción, postproducción), según tu criterio ¿Cuál es la más importante? ¿Por qué?</p> <p>Según el plan de cátedra, ¿Cuál es el primer abordaje para dar comienzo al desarrollo del trabajo?</p> <p>¿Que importancia posee la coincidencia de la planificación realizada en el taller con el resultado final producido y entregado al momento de realizar la evaluación y definir la nota de la materia?</p> <p>¿Crees que es factible la continuidad de un proyecto cuando no se encuentran las ideas establecidas y no hay un camino fijo?</p>	<p>CONSULTAS PARA LA ENTREVISTA</p> <p>Dividiendo las etapas de desarrollo de un videojuego en tres (preproducción, producción, postproducción), según tu criterio ¿Cuál es la MÁS IMPORTANTE? ¿Por qué?</p> <p>Según el plan de cátedra, ¿Cuál es el PRIMER ABORDAJE para dar comienzo al desarrollo del trabajo?</p> <p>¿Que importancia posee la COINCIDENCIA de la planificación realizada en el taller con el resultado final producido y entregado al momento de realizar la EVALUACIÓN y definir la nota de la materia?</p>

Imagen 4



Preguntas realizadas a docentes

Con la ayuda de este método, las preguntas destinadas a los docentes para la realización de las entrevistas fueron las siguientes:

1. Dividiendo las etapas de desarrollo de un videojuego en tres (preproducción, producción, posproducción), según tu criterio ¿Cuál es la MÁS IMPORTANTE? ¿Por qué?
2. Según el plan de cátedra, ¿Cuál es el PRIMER ABORDAJE para dar comienzo al desarrollo del trabajo?
3. Actualmente, ¿Cuál es el TIEMPO de la cátedra dedicado a la fase de la preproducción? ¿Crees que es el correcto? Fundamente la respuesta.
4. ¿Cuáles son los DOCUMENTOS que forman parte del plan de cátedra? ¿De donde se NUTRE la cátedra para brindar estas herramientas?
5. ¿La instrumentación de MÉTODOS es considerada como una herramienta formativa propia del taller?
6. ¿Qué herramientas se les brinda a los grupos de estudiantes para enfrentar DIFICULTADES de índole TÉCNICAS y ADMINISTRATIVAS a fin de lograr el desarrollo de los proyectos del taller?
7. ¿Bajo qué método se ofrece asistencia a los alumnos para que estos puedan estar en SINTONÍA DE IDEAS en el desarrollo del proyecto?
8. ¿Cuáles considera que son los PILARES fundamentales bajo los que se organiza el desarrollo del plan de cátedra de la primera mitad del cursado? En función a su respuesta, ¿Bajo qué LÓGICA se logra el diseño de estos?
9. ¿Que importancia posee la COINCIDENCIA de la planificación realizada en el taller con el resultado final producido y entregado al momento de realizar la EVALUACIÓN y definir la nota de la materia?