

Sesión 1 · Martes 20 de octubre de 2026

Diseño de videojuegos

De la idea al juego

Organiza: IRIO Incubadora de Realidades Inmersivas de Almendralejo by FUNDECYTPCTEX un espacio para innovar

Colaboran: AEA Viral Studios · Ayuntamiento Almendralejo

Financian: Cofinanciado por la Unión Europea · Ministerio de Hacienda · Fondos Europeos · Junta de Extremadura, Consejería de Industria, Energía, Ciencia y Territorio



Info

Cuatro martes para aprender los cuatro oficios de un videojuego. Y un fin de semana en Almendralejo para hacer uno de verdad.

El mapa de la sesión

Seis partes, desde qué es un videojuego hasta cómo se afronta una game jam.

Parte 1
Qué es un juego

Parte 2
Ocurrencia y mecánica

Parte 3
Robar bien

Parte 4
Alcance

Parte 5
Cuéntalo en 2 minutos

Parte 6
La game jam

Los juegos de una jam no fracasan programando. Fracasan eligiendo mal qué hacer.



Info

¿Qué tienen en común el ajedrez, Tetris y Fortnite? Las mismas cinco piezas.

Las cinco piezas

Jugador: quien decide

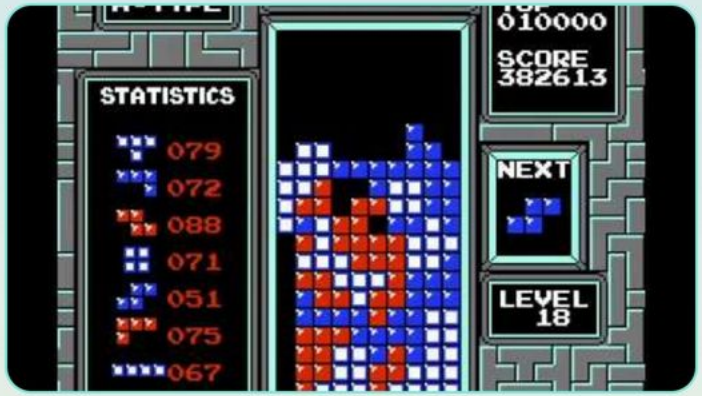
Verbo: lo que hace

Reglas: lo que puede y no puede

Objetivo: para qué lo hace

Respuesta: lo que el juego le devuelve

Un verbo cada uno



Tetris

Girar y colocar



Pac-Man

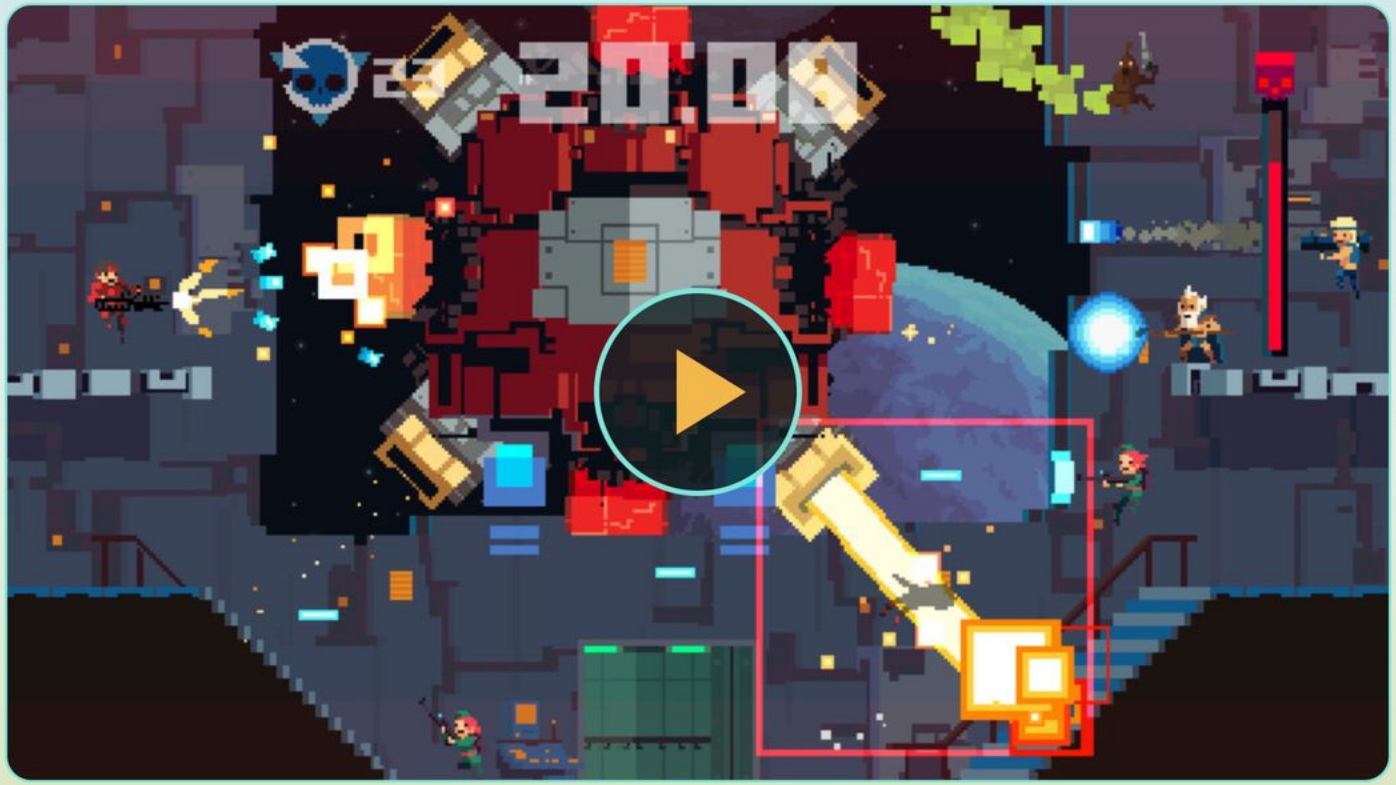
Moverse por el laberinto



Flappy Bird

Tocar la pantalla

Sin respuesta y con respuesta

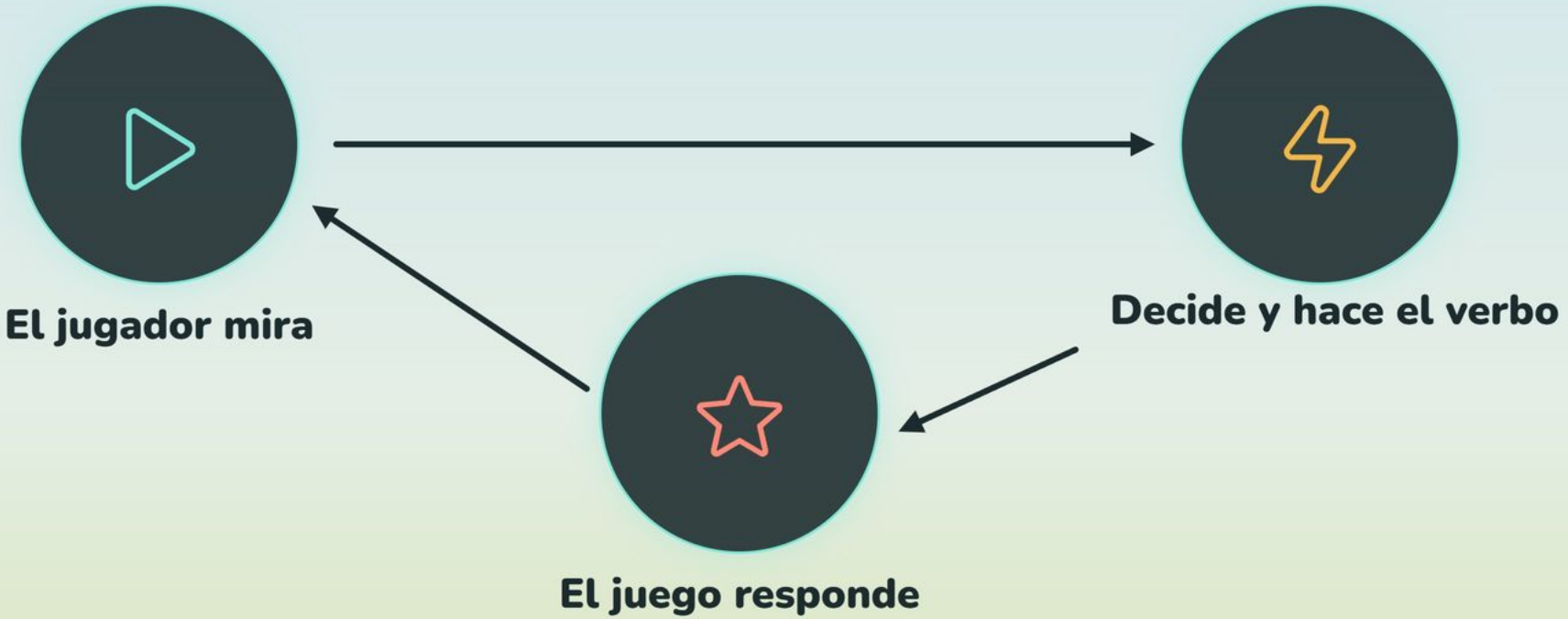


QUÉ MIRAR

Dos juegos de correr y disparar. Fijaos en qué pasa cada vez que disparáis o acertáis.

▶ Ver fragmento

Cómo se juntan las piezas: el bucle



...y vuelve a mirar. Un juego es un bucle que apetece repetir.

El bucle de Tetris



QUÉ MIRAR

Contad cuántas piezas caen en veinte segundos: cada pieza es una vuelta al bucle.

▶ Ver fragmento

MDA: las tres capas de un juego

M

Mecánicas

Las reglas y acciones que construye el equipo.

Tetris: girar, mover y encajar; la línea completa desaparece.

D

Dinámicas

Lo que pasa cuando el jugador usa esas reglas.

Tetris: apilar dejando un hueco para la pieza larga.

A

Estética

Lo que siente el jugador: la experiencia que se lleva.

Tetris: tensión cuando todo acelera; alivio al hacer cuatro líneas.

Así lo vive el jugador: de la M a la A

1 M Mecánicas

Aprende qué puede hacer: los controles y las reglas.

2 D Dinámicas

Las usa en la partida y aparecen situaciones.

3 A Estética

Se queda con una sensación. Es lo que recuerda.

Nadie recuerda con qué botón se gira en Tetris. Recuerda la tensión.

Así lo diseña el diseñador: de la A a la M

3 M Mecánicas

¿Qué reglas y acciones crean esas situaciones? Se diseñan en papel o en el juego.

◀

2 D Dinámicas

¿Qué situaciones de partida provocan esa sensación?

◀

1 A Estética

¿Qué quiero que sienta el jugador?

El diseñador sólo controla la M. La A se busca, y se comprueba jugando.

Ejemplo: la recarga activa de Gears of War

¿Por qué lo diseñaron así?

A · Estética
Tensión: cada recarga es un momento de riesgo y una apuesta.

D · Dinámica
Recargas a cubierto y apuras el momento justo; si fallas, te quedas vendido.

M · Mecánica
Pulsas en la zona justa: recarga rápida y más daño. Si fallas, el arma se encasquilla.



La barra: zona amarilla = recarga perfecta

E-Day la lleva al centro por defecto: «forma parte de la experiencia de disparo».

Esquema, no captura del juego.

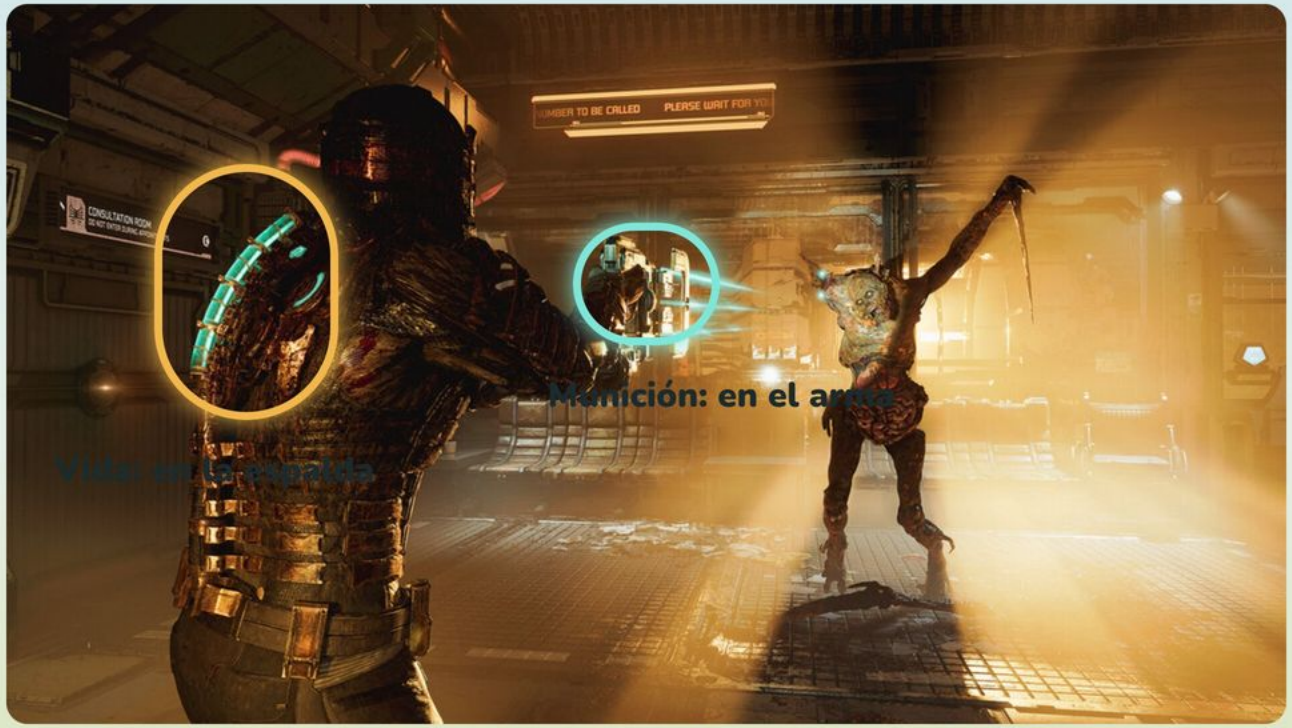
Dead Space: la vida, en la espalda

¿Por qué lo diseñaron así?

A · Estética
Aislamiento y terror: nada te saca de la nave.

D · Dinámica
Miras a Isaac para saber cómo vas; ordenar el inventario con monstruos cerca da miedo.

M · Mecánica
Sin marcadores: la vida va en el traje, la munición en el arma y el inventario no pausa.



Resident Evil 4: apuntar te clava al suelo

¿Por qué lo diseñaron así?

A · Estética
Tensión controlada: miedo, pero con tiempo para pensar.

D · Dinámica
Eliges dónde plantarte antes de disparar: retroceder, colocarte, disparar.

M · Mecánica
Mientras apuntas no puedes andar; los enemigos avanzan despacio y en grupo.



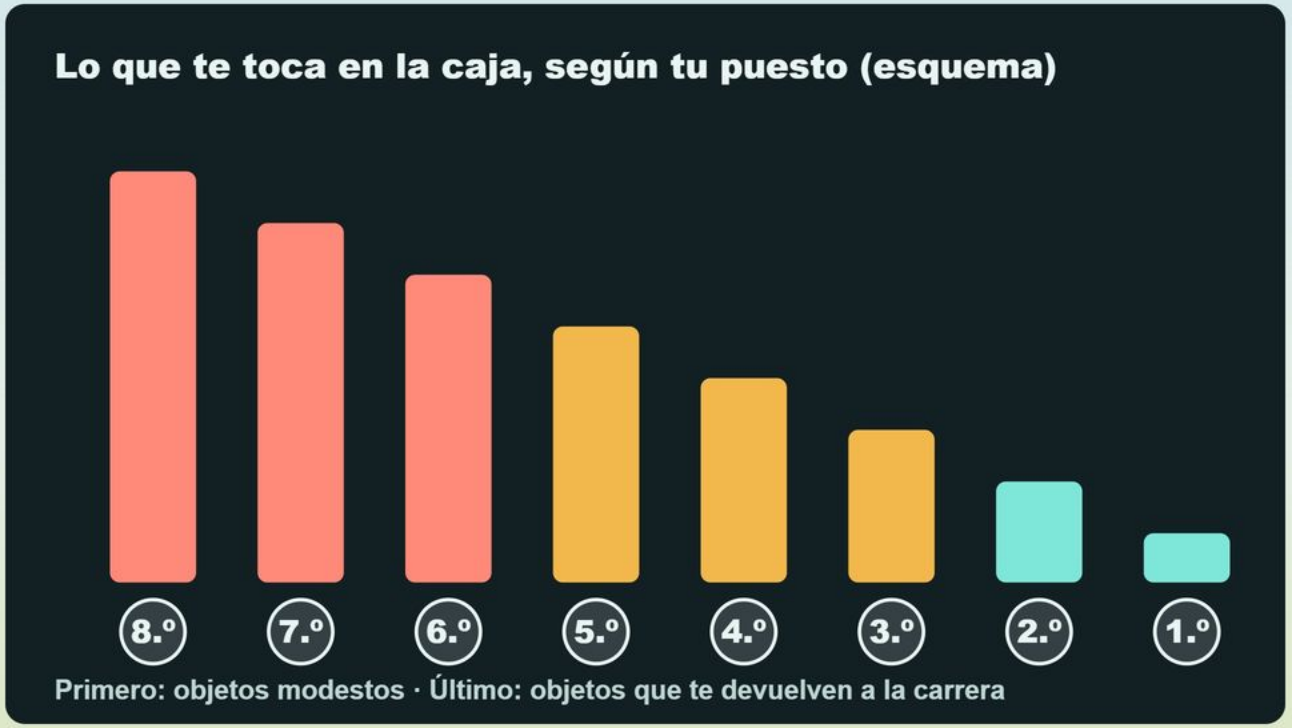
Mario Kart: la caja mira tu puesto

¿Por qué lo diseñaron así?

A · Estética
Que todos sigan en la carrera hasta el final: diversión en grupo.

D · Dinámica
El último remonta, el primero conduce con miedo y las carreras llegan apretadas.

M · Mecánica
La caja da objetos mejores cuanto más atrás vas; alguno persigue al primero.



Journey: un compañero sin nombre

¿Por qué lo diseñaron así?

A · Estética
Compañerismo con un desconocido.

D · Dinámica
Viajas con alguien que no conoces: os esperáis, os guiáis, os ayudáis.

M · Mecánica
Te empareja con otro jugador anónimo, sin chat ni nombres; sólo podéis cantar.



Celeste: el juego hace trampas a tu favor

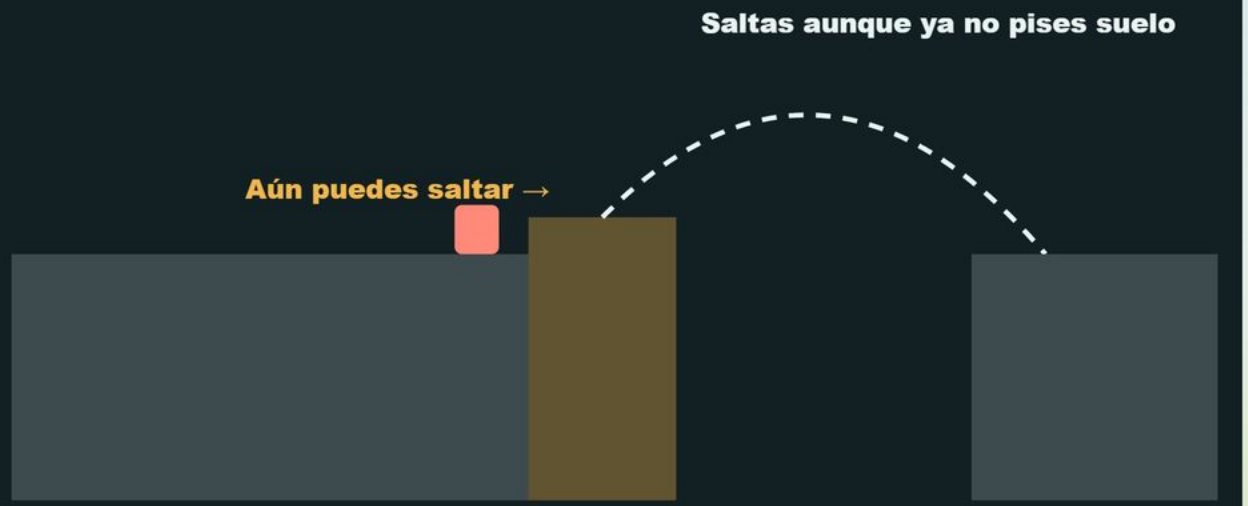
¿Por qué lo diseñaron así?

A · Estética
Reto muy difícil que se siente justo: el juego quiere que ganes.

D · Dinámica
Intentas saltos al límite, fallas, vuelves en un segundo y al final sale.

M · Mecánica
Puedes saltar un instante después de caerte del borde; reapareces al momento.

El salto, a favor del jugador (esquema)



Tiempo de coyote · salto anticipado · esquinas corregidas · reaparición inmediata



Info

La idea que vamos a diseñar: «Un RPG épico donde eres el villano. Con historia, mundo abierto, muchos jefes, cinemáticas, mejoras...» Aviso: ahora mismo es mala. Al final será buena.



Info

Un juego de piratas no es una idea. Abordar barcos antes de que se hundan, sí. Vamos a ver por qué.

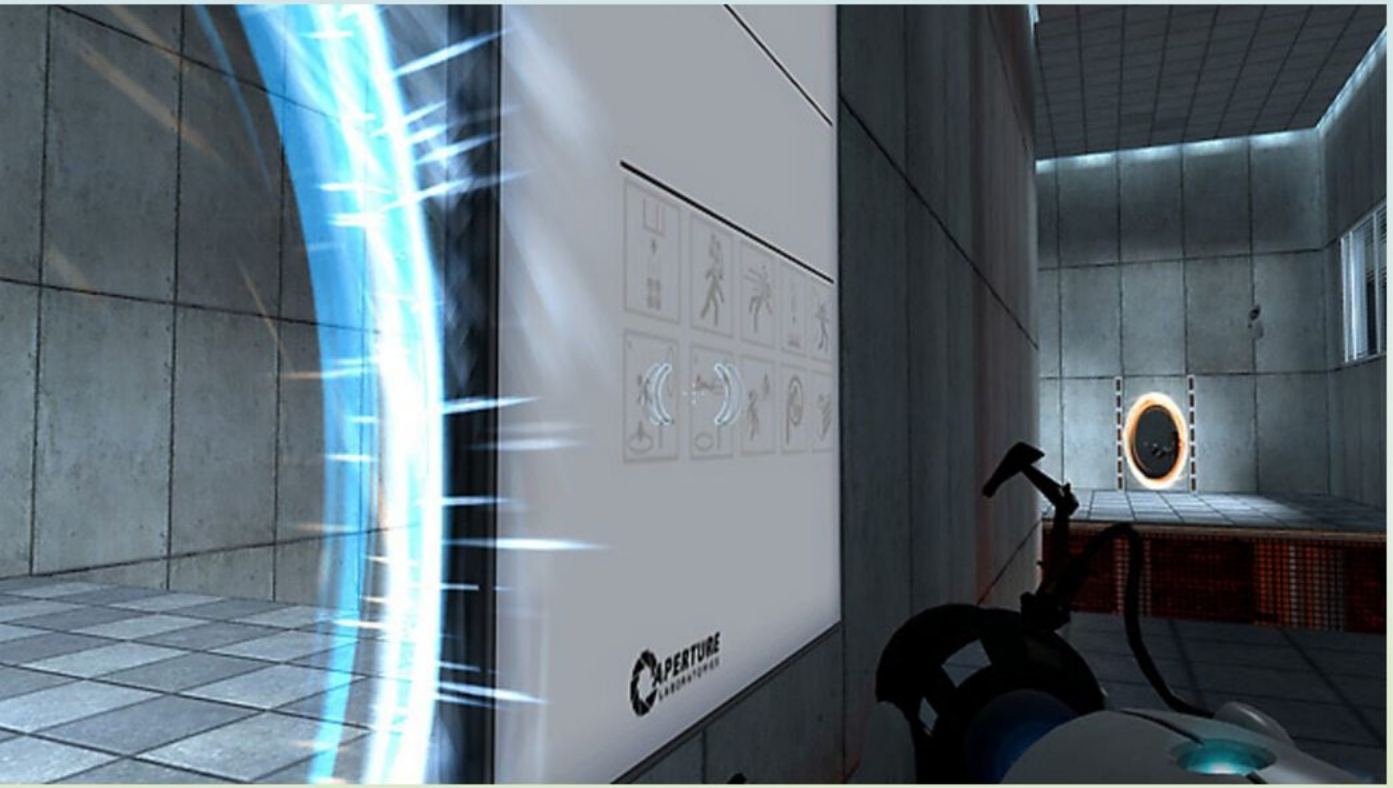
De la ocurrencia a la idea

Un juego de piratas → Abordar barcos antes de que se hundan

Un juego de zombis → Tapiar ventanas mientras empujan desde fuera

Un juego del espacio → Aterrizar una nave con el combustible justo

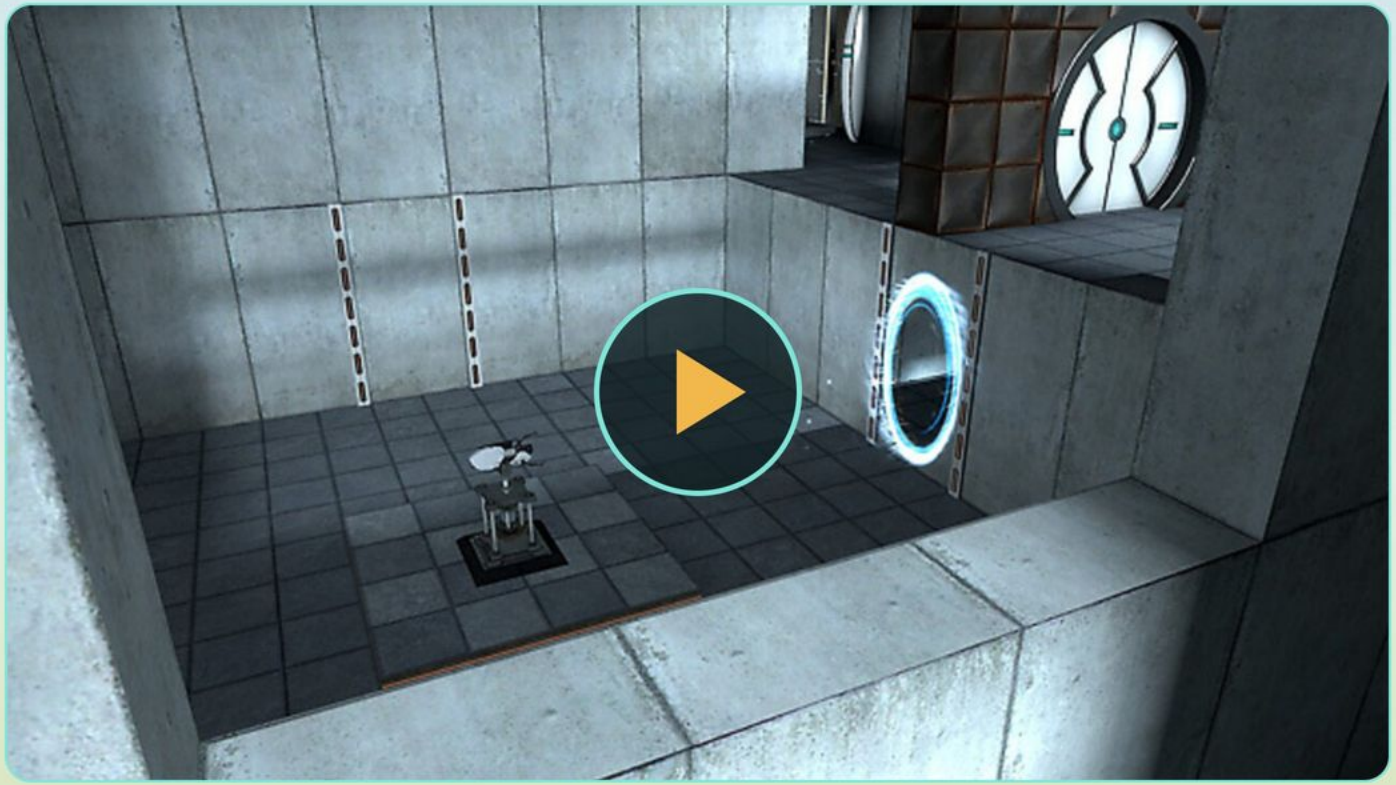
Idea: un verbo + algo que lo refuerza



Primero el verbo

Portal nació como un proyecto de estudiantes. Del original sobrevivió el verbo. La historia se cambió entera.

Portal: un verbo, ninguna palabra



QUÉ MIRAR

El jugador recibe el dispositivo de portales y lo usa por primera vez. Sin texto en pantalla.

▶ Ver fragmento


La historia se le pone al verbo. No
al revés.

Buscando el verbo dentro de la ocurrencia

RPG épico → un género

Eres el villano → un papel

Historia y cinemáticas → cosas que se miran

Mundo abierto, muchos jefes, mejoras → cosas que se construyen

Verbo → ninguno todavía

¿Qué hace un villano?



Dungeon Keeper · 1997

Construir la mazmorra



Overlord · 2007

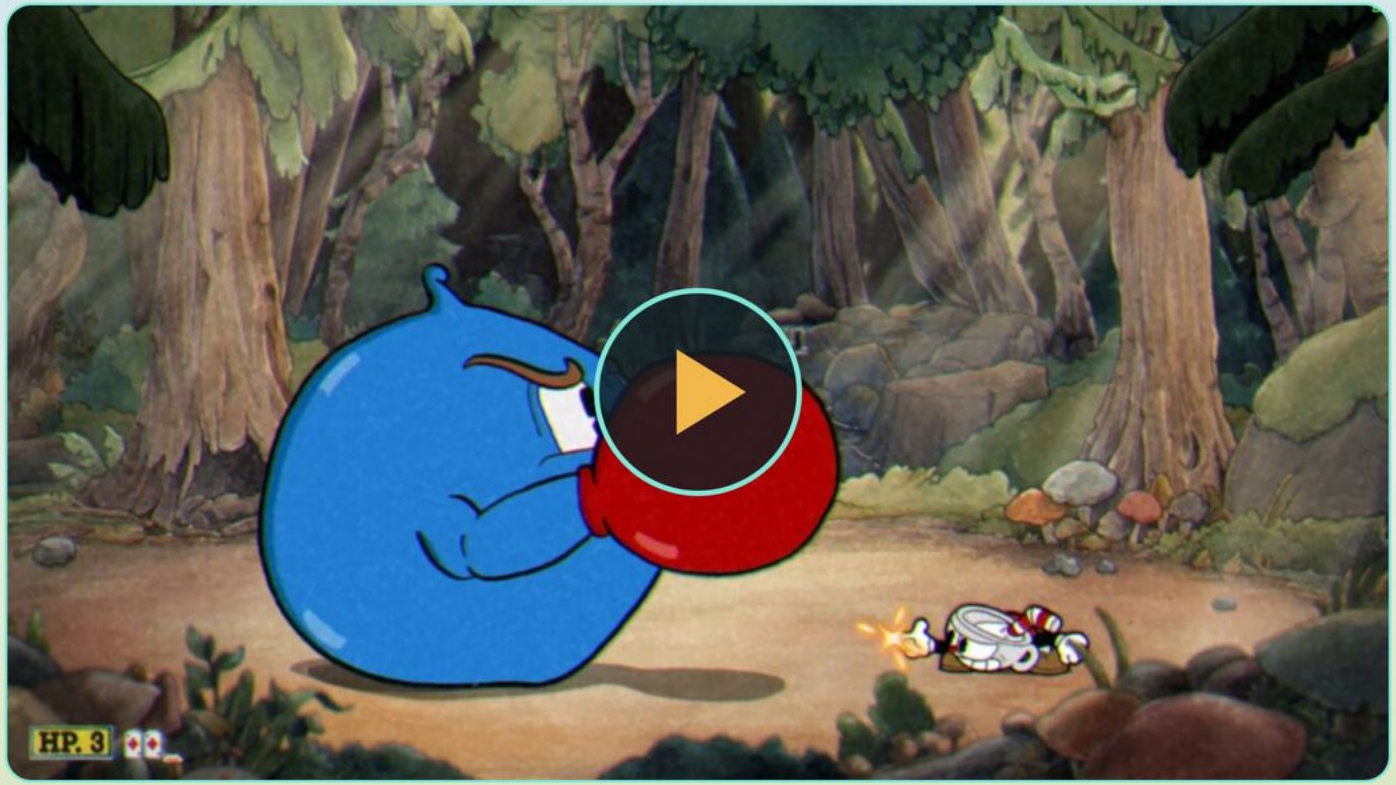
Mandar a los esbirros



Cuphead · 2017, visto desde el otro lado

Elegir el ataque

Un jefe desde el otro lado



QUÉ MIRAR

El jefe avisa antes de cada ataque y cambia de patrón. El jugador lo lee y lo esquiva.

▶ Ver fragmento

Tres palancas para fabricar una idea

Invertir → cambia quién hace qué: eres el jefe final

Combinar → pega dos cosas que no se conocían: Balatro es póker y roguelike

Limitar → quita hasta que quede una: en Vampire Survivors solo te mueves

Una palanca cada vez. Si mueves tres, no sabes cuál funcionó.

Tu turno: mueve una palanca

Un faro → en mitad de una tormenta

Un supermercado → a punto de cerrar

Abejas → sin más datos

Elige una. Mueve una palanca. Escribe: palanca + verbo.

El jefe final, pieza a pieza

Jugador: la persona que controla al jefe final

Verbo: elegir el ataque

Reglas: tres ataques; el héroe esquiva el que más repites

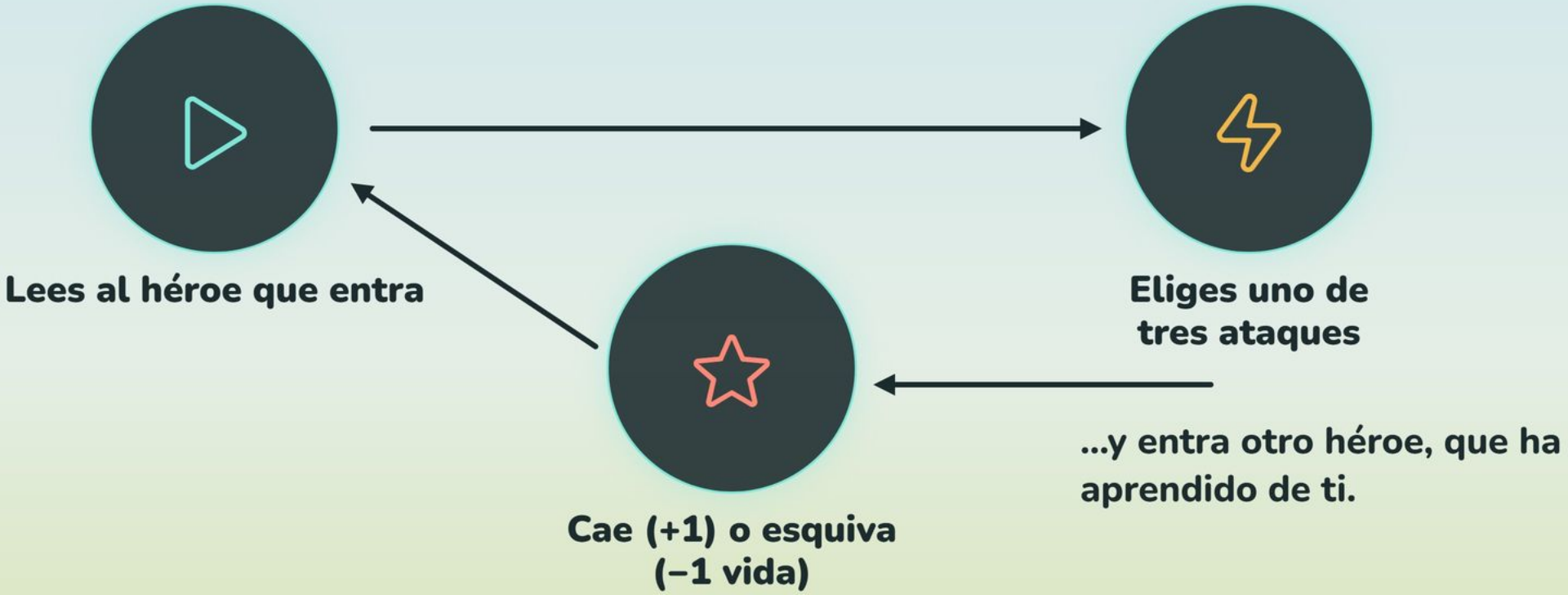
Objetivo: derrotar héroes antes de perder tus tres vidas

Respuesta: si cae, sumas leyenda; si esquiva, pierdes vida

El jefe final, de la A a la M

A	**Estética**	Tensión y la sensación de adelantarte al héroe.
D	**Dinámica**	Vas variando ataques para que no te lea, y vigilas lo que ya has repetido.
M	**Mecánica**	Tres ataques, y un héroe que esquiva el que más repites.

El bucle del jefe final





Reto

Si estás haciendo tu pitch: escribe primero qué quieres que sienta el jugador. Después, el verbo y el bucle que lo provocan.

Lethal Honor: del universo al verbo





▶ Ver fragmento



Info

Todos los juegos que os gustan le robaron algo a otro. El truco es robar una sola cosa y saber por qué.

El género es una promesa

Plataformas: vas a saltar, y saltar bien importa

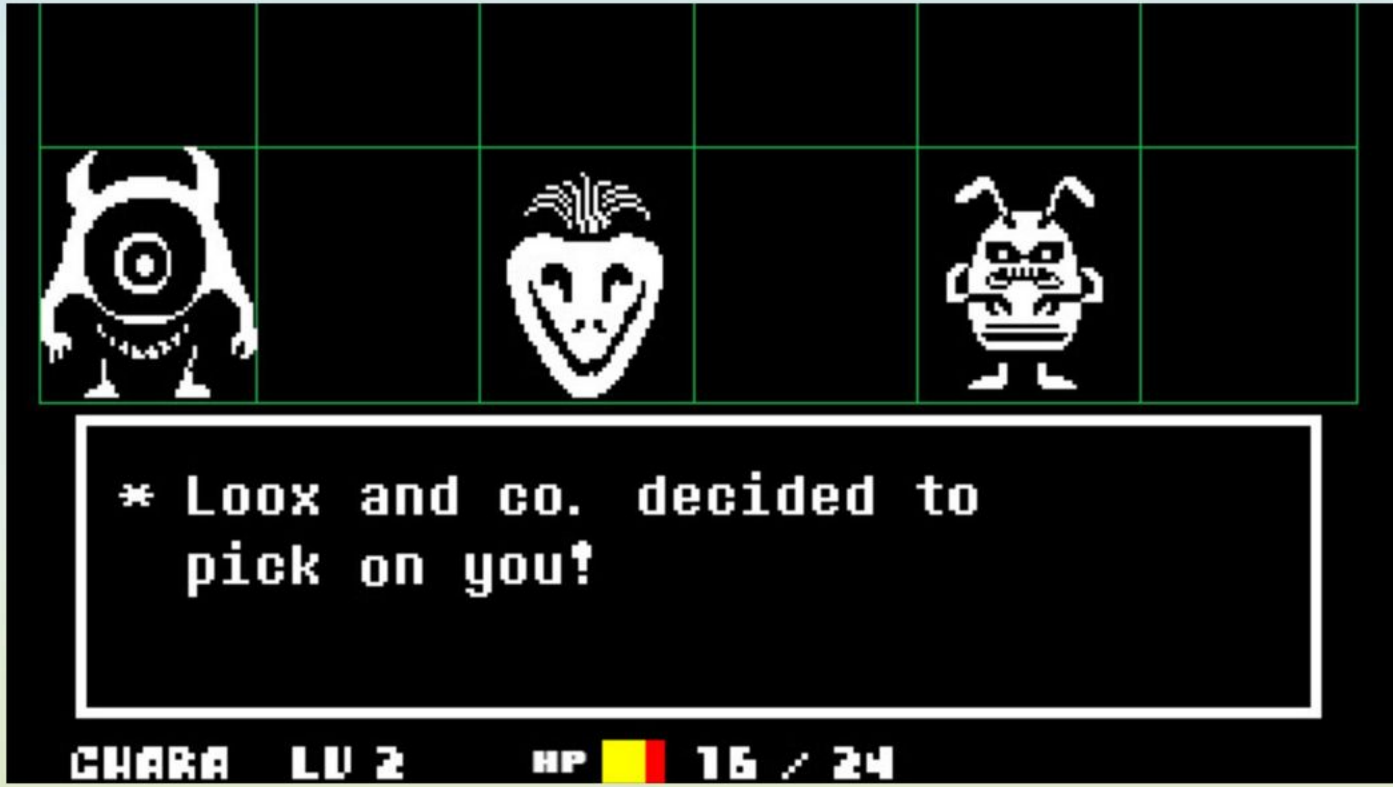
Roguelike: vas a morir, y cada partida será distinta

Terror: vas a tener miedo de lo que no ves

Romper la promesa a propósito también es diseño

Romper la promesa a propósito

Undertale parece un RPG clásico. Pero puedes terminarlo sin matar a nadie.



Cómo se roba de un referente

1. Juégalo diez minutos con un papel al lado
2. Apunta su verbo, la regla que lo aprieta y su respuesta
3. Roba una sola de las tres y cambia el resto

Una cosa robada



Among Us · 2018

Robó la votación de un juego de mesa



Vampire Survivors · 2022

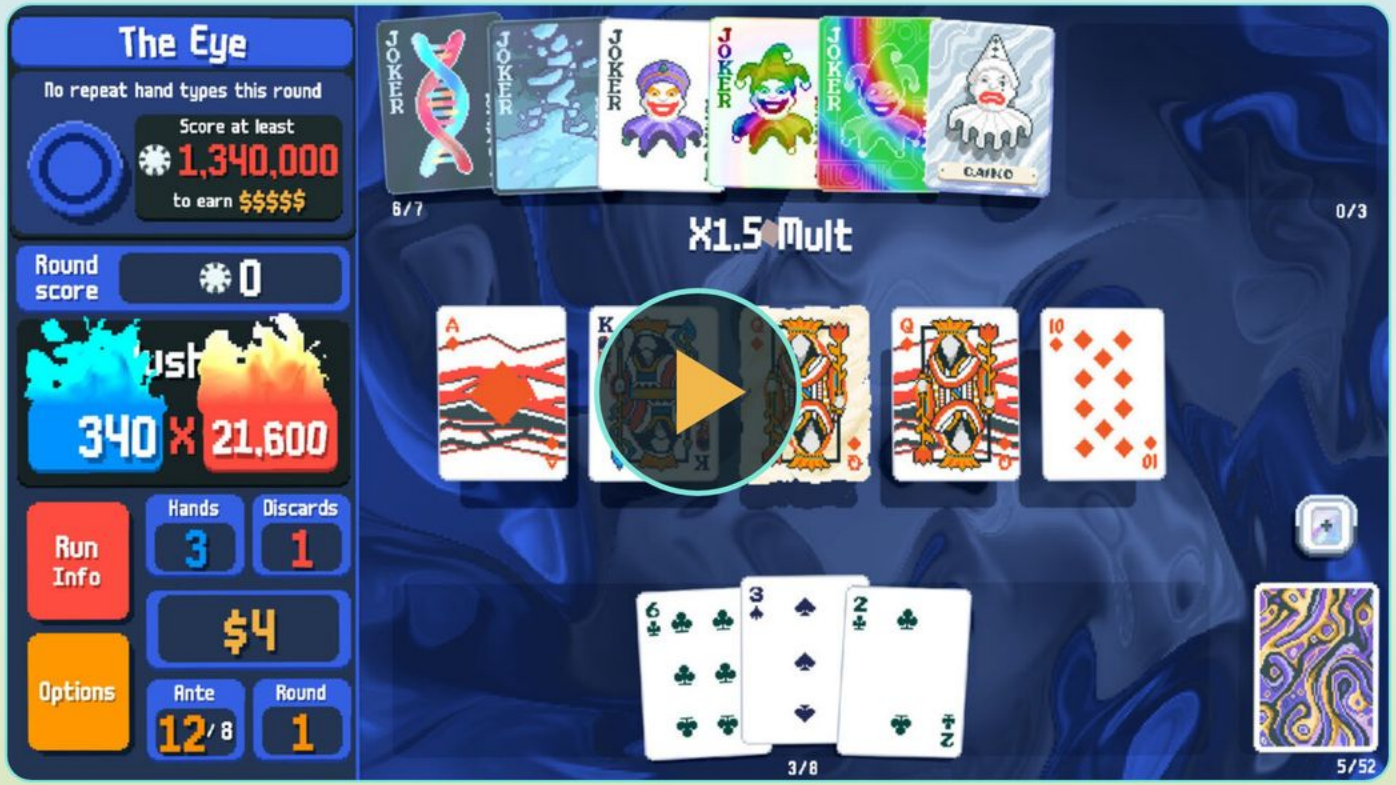
Robó el ataque automático



Balatro · 2024

Robó las manos de póker

Balatro: una mano de póker con reglas nuevas



QUÉ MIRAR

Una mano de póker que todos conocéis, y los comodines multiplicando la puntuación.

▶ Ver fragmento

Probar una idea antes de abrir el motor

1. **Escríbela en una frase:** verbo y lo que lo aprieta
2. Dibuja su bucle en tres cajas
3. **Juégala en papel:** cartas, dados o en voz alta
4. Busca la decisión en cada vuelta
5. Cuéntasela a alguien en treinta segundos

Prueba en papel: tú eres el jefe final

A
Llamarada
de frente

B
Lluvia de rocas
desde arriba

C
Barrido
por el suelo

Regla: cada héroe esquiva el ataque que más hayas usado (empate: el más reciente).

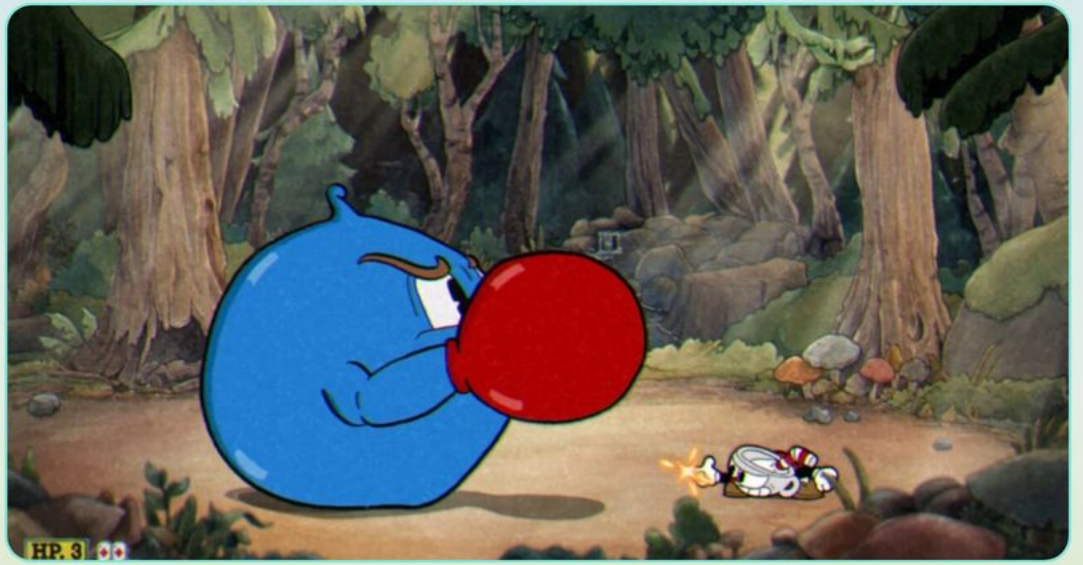
Arreglo: cada héroe entra con una postura que se ve. Si aciertas su ataque, cae. Si repites el que conoce, lo esquiva y pierdes vida.

Las dos referencias del jefe final



Slay the Spire · 2019

Robamos: la intención que se ve



Cuphead · 2017

Robamos: el ataque que se reconoce antes de llegar

La intención visible en Slay the Spire



QUÉ MIRAR

El icono encima del enemigo os dice lo que va a hacer en el turno siguiente.

▶ Ver fragmento

Mira, no preguntes

Callarte → no expliques lo que el juego no explica

Mirar → dónde duda, dónde se atasca, dónde se ríe

Cambiar una sola cosa → y volver a probar

Lo que hacen los jugadores vale más que lo que dicen.

Ni aburrido ni imposible

Demasiado fácil → el jugador se aburre

Demasiado difícil → el jugador abandona

Un escalón cada vez → el jugador aprende jugando

Super Mario Bros., nivel 1-1 → enseña sin una palabra

Nuestro primer héroe no esquiva nada: es el nivel 1-1.



Reto

Si estás haciendo tu pitch: escribe cómo se gana o se pierde, y dos juegos de referencia con lo que robas de cada uno.



Info

La jam va del viernes por la tarde al domingo a las tres. Descontando dormir y comer, quedan muchas menos horas de las que parece.

El mínimo jugable

- Una pantalla
- Un verbo
- Una forma de ganar o de perder
- **Una respuesta:** un sonido y un número
- **Nada más:** sin menús, sin historia, sin final

La lista de recortes, en orden

1. Historia y cinemáticas
2. Contenido de más: niveles, enemigos, armas
3. Sistemas de apoyo: inventario, mejoras, tienda
4. Arte final: las cajas de colores también juegan

Lo último, nunca: el verbo y la respuesta

Los pilares deciden qué se recorta

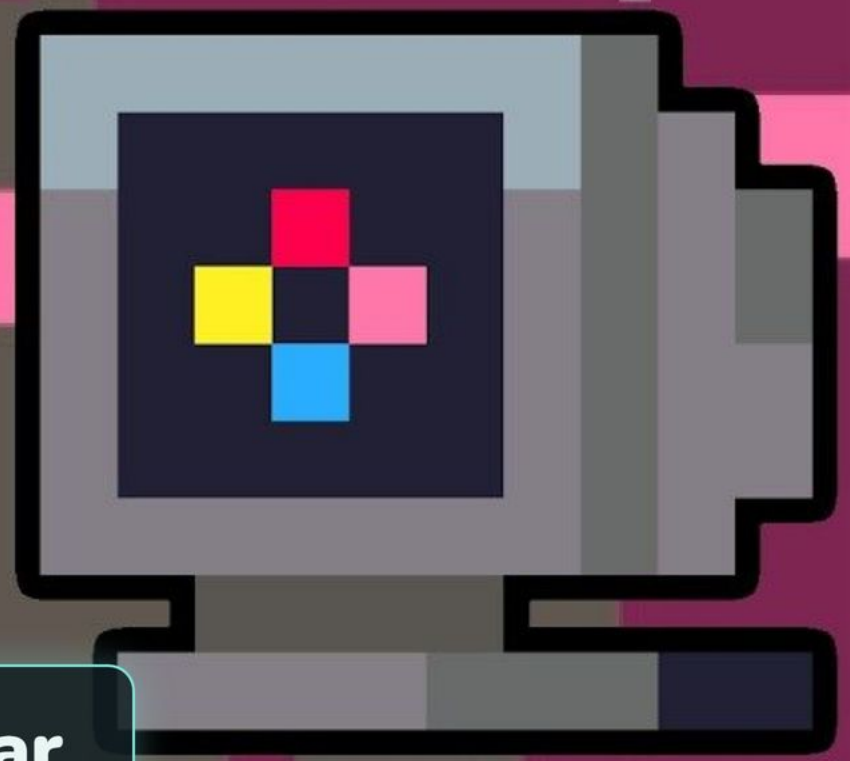
Pilar 1 → cada ataque es una decisión

Pilar 2 → se explica en una frase

Pilar 3 → cabe en un fin de semana

¿Sirve a un pilar? Se queda. ¿A ninguno? Fuera.

Celeste Classic PICO-8



Si el sábado a mediodía no se puede jugar una vuelta del bucle, se recorta hasta que se pueda.

Los recortes del jefe final

«Un RPG épico donde eres el villano. Con historia, mundo abierto, muchos jefes, cinemáticas, mejoras...»

~~Cinemáticas y mundo abierto~~
fuera

~~Muchos jefes~~
queda uno

~~Mejoras e inventario~~
fuera

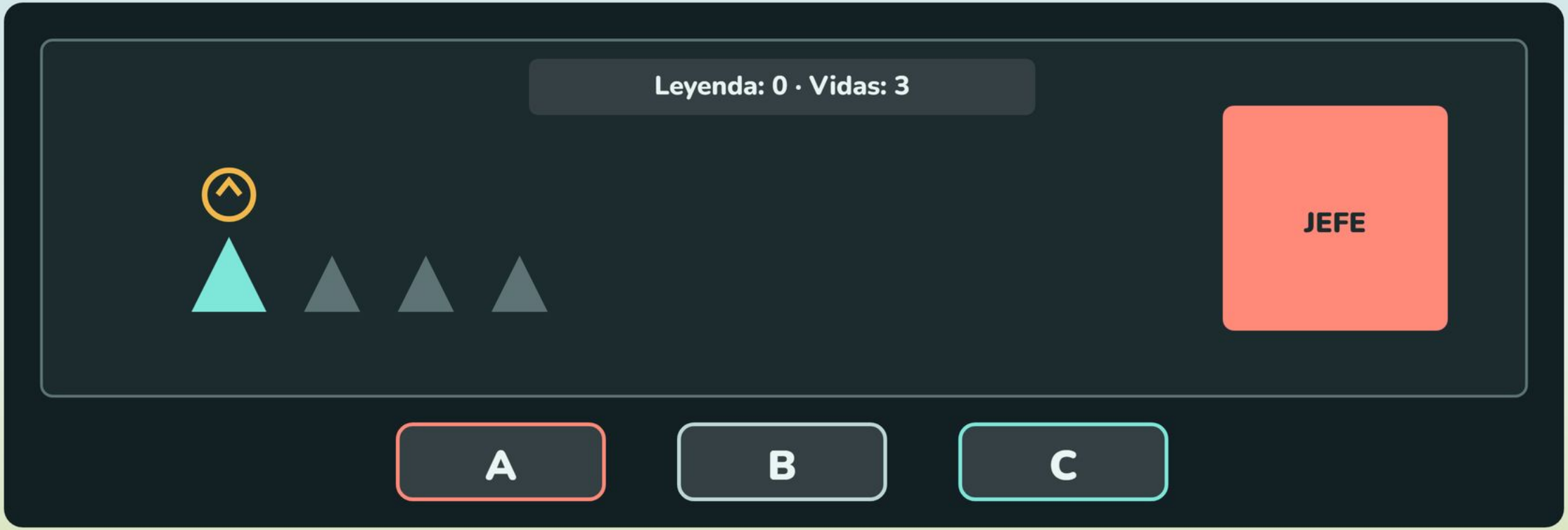
~~Historia~~
una frase al empezar

~~Más de tres ataques~~
quedan tres

~~Animaciones~~
formas de colores

Lo que queda: eres el villano.

El mínimo jugable del jefe final



Una sala, un jefe, tres botones, héroes en fila con su postura, leyenda y tres vidas.

Tres juegos que nacieron en una jam



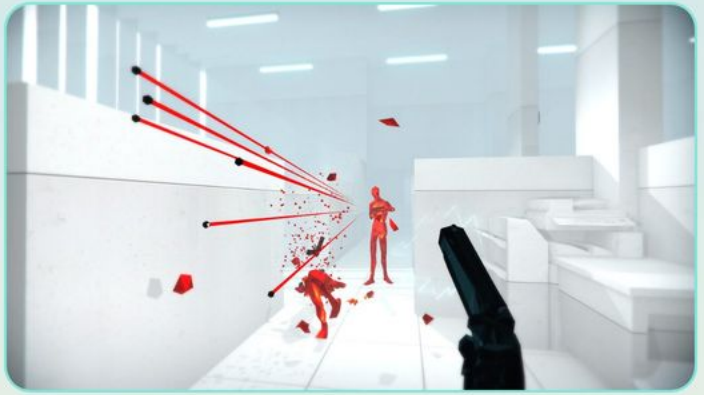
Celeste Classic · 4 días · 2015

Saltar y un impulso en el aire



Baba Is You · Nordic Game Jam 2017

Empujar palabras que cambian las reglas



SUPERHOT · 7 Day FPS 2013

El tiempo sólo avanza si te mueves

El prototipo de SUPERHOT



QUÉ MIRAR

Cuando el jugador se para, se para todo. Cuando se mueve, el mundo avanza.

▶ Ver fragmento

Lo que dicen los datos

Más de 19.000: juegos publicados en Steam en 2025 (SteamDB)

13 %: el tiempo de juego de 2025 que fue a juegos lanzados ese año (Newzoo)

Lectura: un juego nuevo compite con los que la gente ya juega

Tres éxitos de 2025 hechos en pequeño



PEAK · 7 profesionales · 7,49 €

Trepar una montaña entre amigos



R.E.P.O. · cooperativo · 9,49 €

Sacar objetos frágiles entre monstruos



Megabonk · 1 persona · 9,75 €

Sobrevivir a oleadas, partida tras partida



Reto

Si estás haciendo tu pitch: escribe tu mínimo jugable en una línea. Si no cabe en una línea, no cabe en un fin de semana.



Info

El viernes vas a contar tu idea a gente que conociste hace una hora. Tienes dos minutos y una página.

IRIO by FUNDECYTPCTEX
Cofinanciado por la Unión Europea

La plantilla de una página

Título · En una frase: «Eres… y…»

Experiencia ¿Qué quieres que sienta el jugador?

1 · Verbo _____

2 · Bucle _____

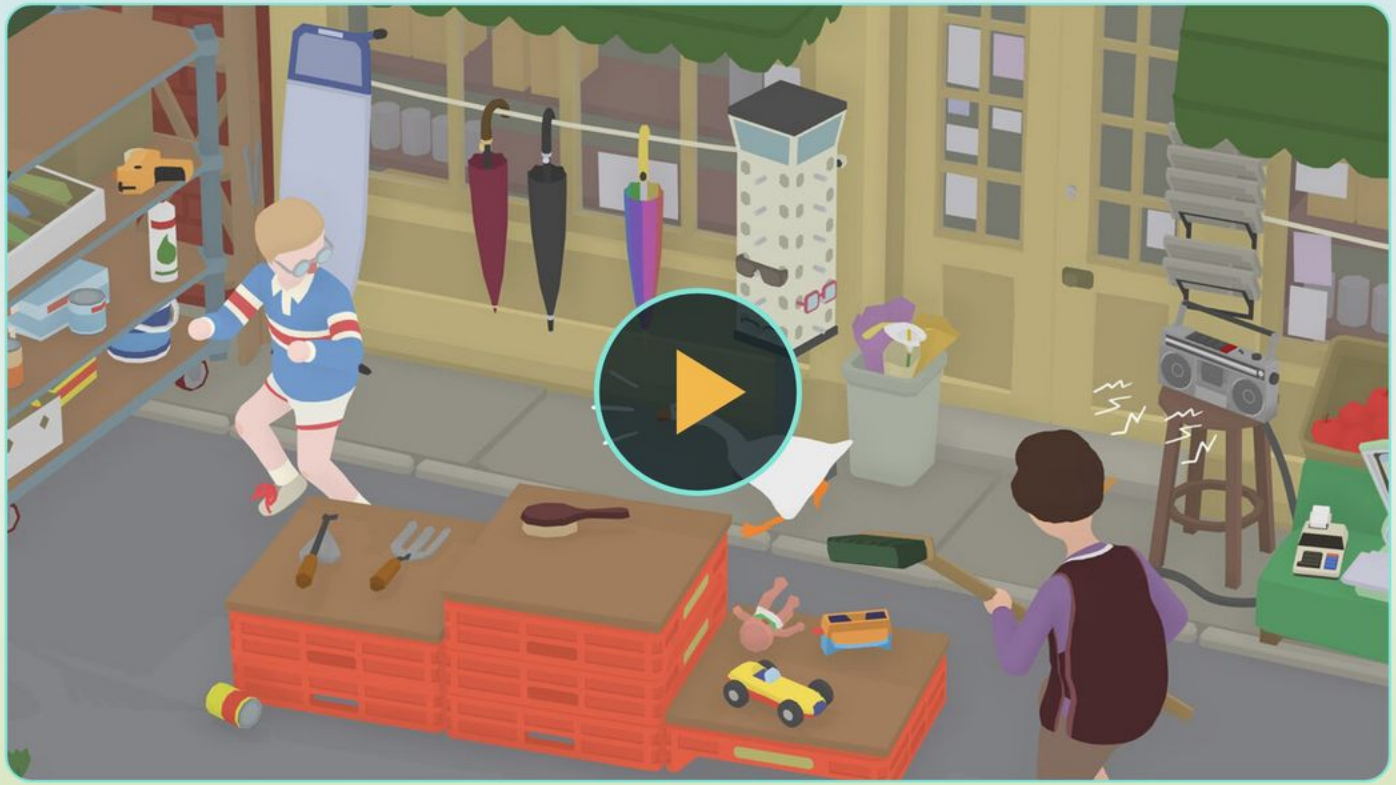
3 · Objetivo _____

4 · Alcance mínimo _____

5 · Referencias _____

Si no cabe en esta página, no cabe en un fin de semana.

Un juego contado en menos de un minuto



QUÉ MIRAR

¿En cuánto tiempo sabéis qué se hace en este juego?

▶ Ver fragmento

Cómo se cuenta en dos minutos

1. **Una frase:** «eres… y…»
2. El bucle, dibujado
3. Cómo se gana o se pierde
4. Lo que no vamos a hacer
5. A qué se parece

El pitch del jefe final

El jefe final · Eres el jefe final de un videojuego. Elige qué ataque lanzar contra héroes que aprenden de ti.	
Experiencia	Tensión y la sensación de adelantarte al héroe.
1 · Verbo	Elegir el ataque.
2 · Bucle	Lees la postura del héroe → eliges uno de tres ataques → cae (+1 leyenda), esquiva (−1 vida) o se retira → entra otro, que recuerda el ataque que más usas.
3 · Objetivo	Derrotar a tantos héroes como puedas antes de perder tus tres vidas.
4 · Alcance mínimo	Una sala, un jefe, tres ataques, héroes en fila con su postura, leyenda y tres vidas. Fuera: historia, mundo, mejoras, más jefes.
5 · Referencias	Slay the Spire (la intención que se ve) · Cuphead (el ataque que se reconoce antes de llegar).

Si no cabe en esta página, no cabe en un fin de semana.



Reto

Si has seguido el reto, tu pitch está completo. Léelo en voz alta con un reloj. Si pasa de dos minutos, sobra algo.

La game jam

Parte 6 de 6

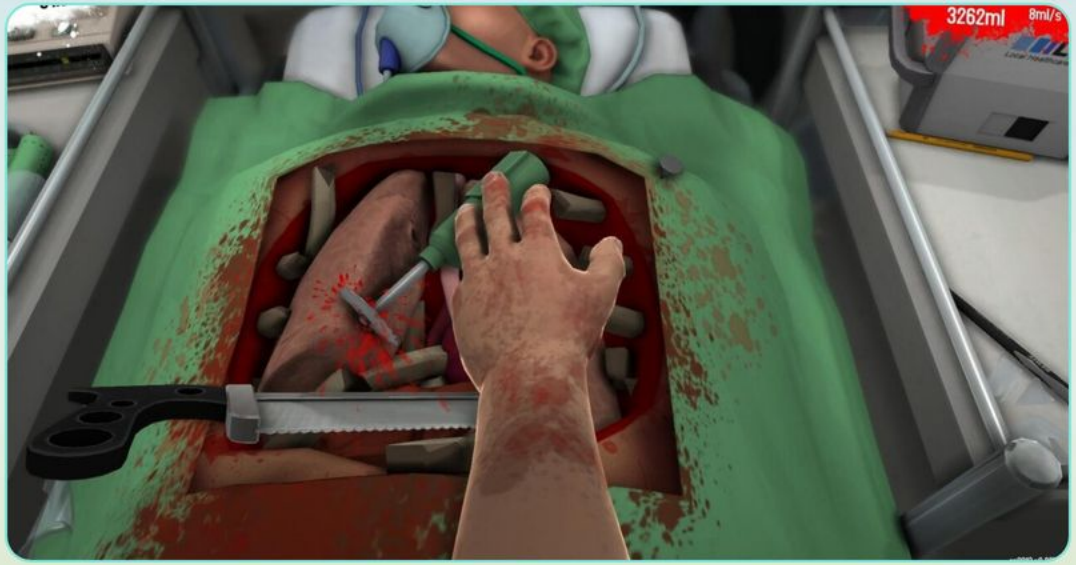


Info

Una game jam es hacer un juego en un fin de semana, con un tema que nadie conoce hasta el viernes.

IRIO by FUNDECYTPCTEX
Cofinanciado por la Unión Europea

De la jam a la tienda



Surgeon Simulator · Global Game Jam 2013

Operar con unas manos que no obedecen



Goat Simulator · jam interna de Coffee Stain, 2014

Ser una cabra y romperlo todo

Goat Simulator en alfa



QUÉ MIRAR

Esto era un prototipo de jam, y ya se entendía todo.

▶ Ver fragmento

Así funciona la Extrejam

- **13-15 de noviembre:** Palacio del Vino, Almendralejo
- **Tema secreto:** se anuncia el viernes 13
- **Equipos:** de 1 a 4 personas
- **Entrega:** domingo a las 15:00, en itch.io
- **Jurado:** premia sobre todo la creación original
- **Declaras qué has usado:** IA y recursos de terceros



Info

La inteligencia artificial ya está dentro de los videojuegos. La pregunta no es si se usa, sino para qué y si se cuenta.

Usos distintos, reacciones distintas



Clair Obscur: Expedition 33 · 2025

Perdió dos premios de un certamen indie



ARC Raiders · Embark Studios · 2025

Regrabó parte de sus voces con actores

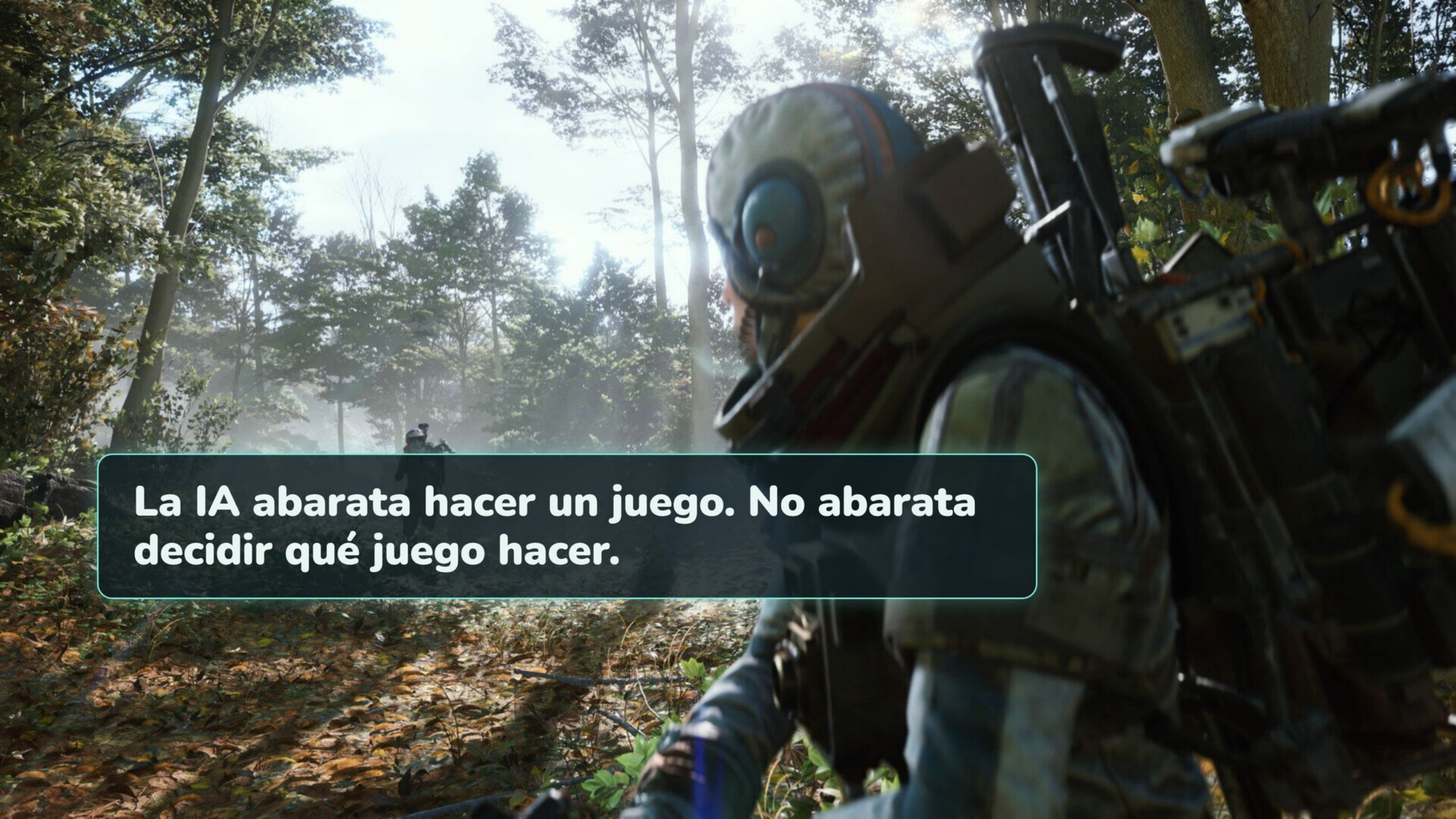
IA en videojuegos: los datos

Casi 1 de cada 5: lanzamientos de Steam de 2025, hasta julio, que declaraban IA generativa

36 %: encuestados de la GDC 2026 que la usan en su trabajo

52 %: encuestados de la GDC 2026 que ven negativo su efecto (30 % en la encuesta anterior)

Steam: se declara la IA cuyo contenido llega al jugador


La IA abarata hacer un juego. No abarata decidir qué juego hacer.

El fin de semana, hora a hora

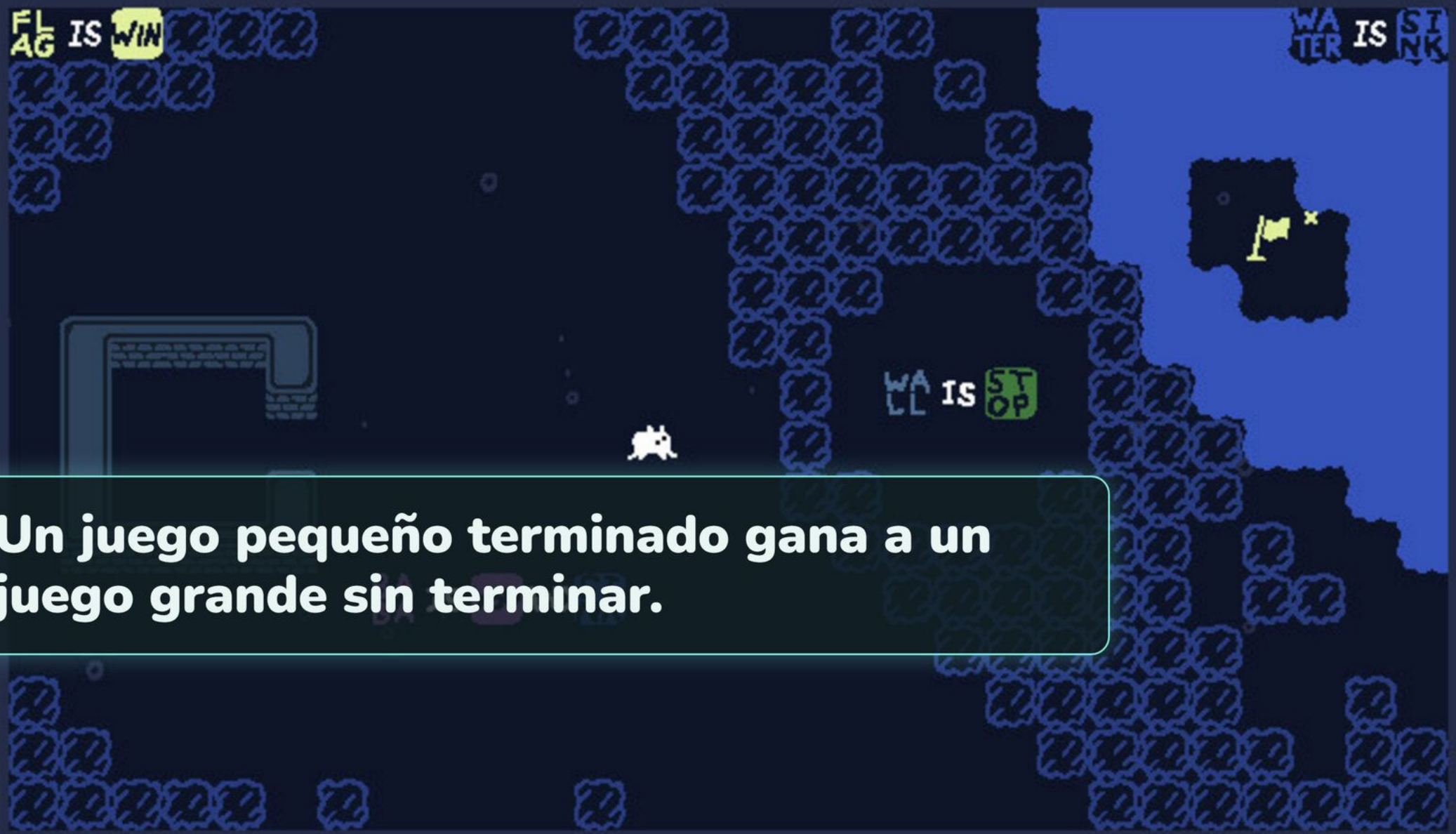
Viernes: tema, una idea con su pitch, y algo que arranque en otro ordenador

Sábado por la mañana: el bucle completo, con cajas de colores

Sábado a mediodía: la regla. Lo que no se juega, se recorta

Sábado por la tarde: respuesta (sonido, efectos) y después arte

Domingo: alguien de fuera empieza, juega y reinicia sin ayuda; subir con dos horas de margen



Un juego pequeño terminado gana a un juego grande sin terminar.

Lo que os lleváis

- **Un vocabulario:** verbo, bucle, objetivo, alcance
- **Un método:** cinco pasos antes de abrir el motor
- **Una plantilla:** el pitch de una página
- **Un ejemplo completo:** El jefe final

Sesión completada

Gracias

Las cuatro sesiones: Diseño (20 oct) · Programación (27 oct) · Arte (3 nov) · Producción (10 nov)

Material y resumen en extrejam.com/Y el viernes 13, elegid bien





Organiza: IRIO Incubadora de Realidades Inmersivas de Almendralejo by FUNDECYTPCTEX un espacio para innovar

Colaboran: AEA Viral Studios · Ayuntamiento Almendralejo

Financian: Cofinanciado por la Unión Europea · Ministerio de Hacienda · Fondos Europeos · Junta de Extremadura, Consejería de Industria, Energía, Ciencia y Territorio