SESIÓN 1 · 20 DE OCTUBRE DE 2026

Diseño de videojuegos

De la idea al juego · Resumen de la sesión

EXTREJAM 2026
IRIA Indie Fest
Formación online

Qué es un juego

Alguien que hace algo, con unas reglas, para conseguir un objetivo, y el juego le responde. Cinco piezas: **jugador, verbo, reglas, objetivo y respuesta**. Las cinco giran en un bucle: el jugador mira, decide y hace el verbo, y el juego responde. Un buen juego es un bucle que apetece repetir.

MDA

Mecánicas (las reglas que se construyen), **dinámicas** (lo que pasa al jugar) y **estética** (lo que siente el jugador). El jugador vive el juego de la M a la A; el diseñador lo piensa al revés: primero qué quiere que sienta el jugador y después las reglas que lo provocan.

De la ocurrencia a la idea

Una ocurrencia dice de qué va el juego («uno de piratas»); una idea dice qué hace el jugador y qué se lo pone difícil («abordar barcos antes de que se hundan»). **Idea = un verbo + algo que lo aprieta.** La historia se le pone al verbo, no al revés.

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.

Robar bien

Juega un referente diez minutos, apunta su verbo, su regla y su respuesta, y róbale una sola cosa. El género es una promesa al jugador: cúmplela o rómpela a propósito.

Alcance

Mínimo jugable: una pantalla, un verbo, una forma de ganar o perder, un sonido y un número. **Orden de recortes:** historia, contenido de más, sistemas de apoyo y arte final; el verbo y la respuesta, nunca. **Regla del sábado a mediodía:** si el bucle no da una vuelta completa, se recorta hasta que la dé.

Por qué pequeño

En 2025 salieron más de 19.000 juegos en Steam (SteamDB), y los lanzados ese año se llevaron alrededor del 13 % del tiempo de juego en PC y consola (Newzoo). Muchos éxitos pequeños recientes comparten un gancho que se entiende en segundos, partidas cortas, precio bajo y un lanzamiento que crece si funciona.

IA en videojuegos

Se usa cada vez más en la industria y una mayoría de profesionales valora mal su efecto. Las reacciones dependen del uso concreto, la calidad y las reglas de cada sitio. Steam pide declarar el contenido generado con IA que llega al jugador; en la Extrejam, lo que digan sus bases.

El pitch de una página

Experiencia, verbo, bucle, objetivo, alcance mínimo (y lo que queda fuera) y dos referencias. Se cuenta en dos minutos, empezando por el verbo. Tienes la plantilla en la página siguiente.

EJEMPLO RESUELTO EN LA SESIÓN

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 y más jefes.
5 · Referencias	Slay the Spire (la intención que se ve) · Cuphead (el ataque que se reconoce antes de llegar).

SESIÓN 1 · PLANTILLA PARA RELLENAR

Mi pitch

Tu juego en una página, contado en dos minutos

EXTREJAM 2026
IRIA Indie Fest
Formación online

Rellénala a mano o en el ordenador. Empieza por la experiencia y el verbo; el resto sale de ahí. Si tienes dudas, mira el ejemplo de «El jefe final» en la página anterior.

★ Título

★ En una frase

Eres _____ y _____.

★ Experiencia

¿Qué quieres que sienta el jugador?

1 Verbo

¿Qué hace el jugador? Un verbo.

2 Bucle

Tres cajas, y vuelta a empezar.

El jugador mira...	→	Decide y hace el verbo...	→	El juego responde...

3 Objetivo

¿Cómo se gana o se pierde?

4 Alcance mínimo

Lo más pequeño que se puede jugar.

ENTRA

FUERA: LO QUE NO VAMOS A HACER

5 Dos referencias

Un juego y lo que le robamos.

REFERENCIA 1

REFERENCIA 2

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