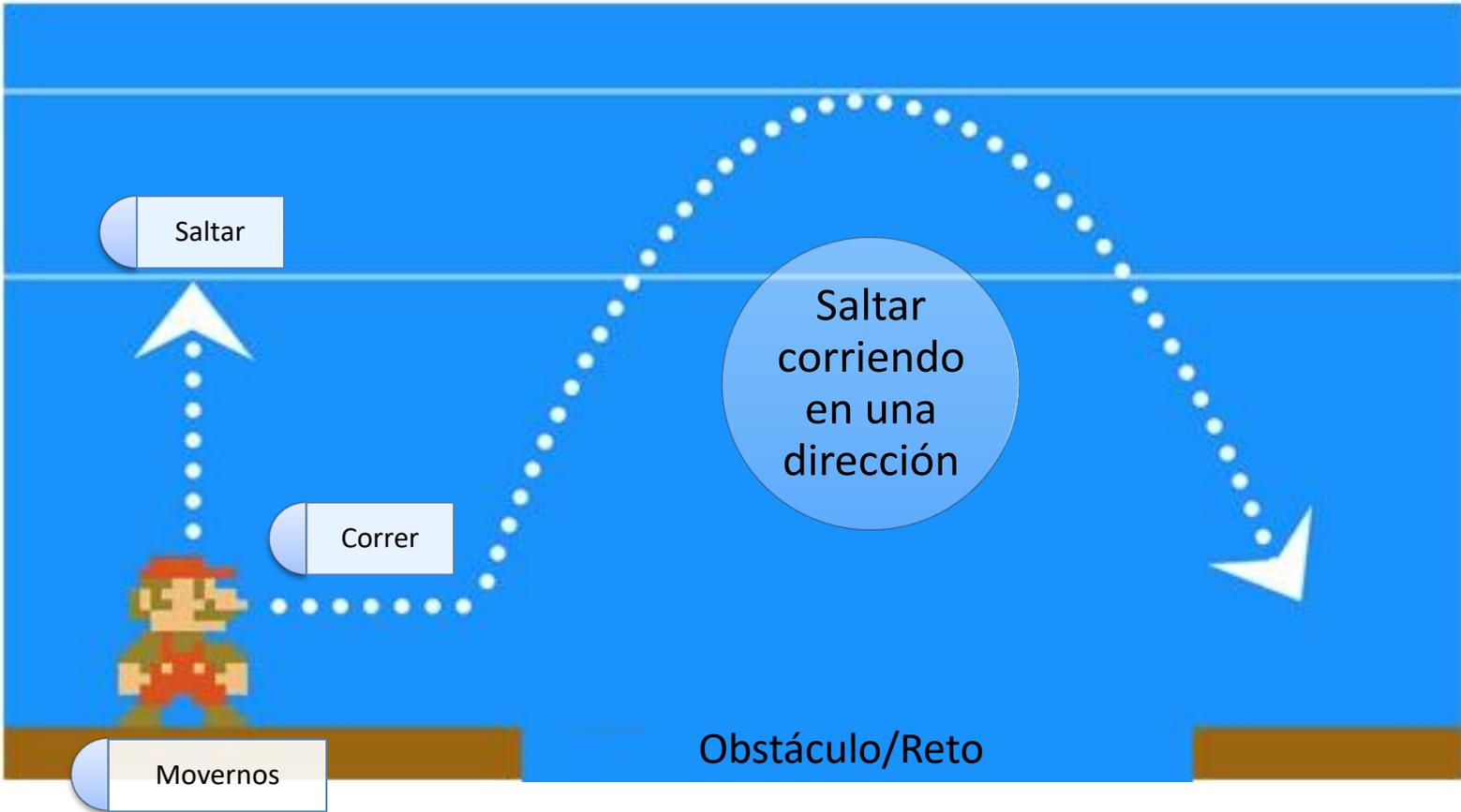


Introducción al Game Design a través del diseño de niveles

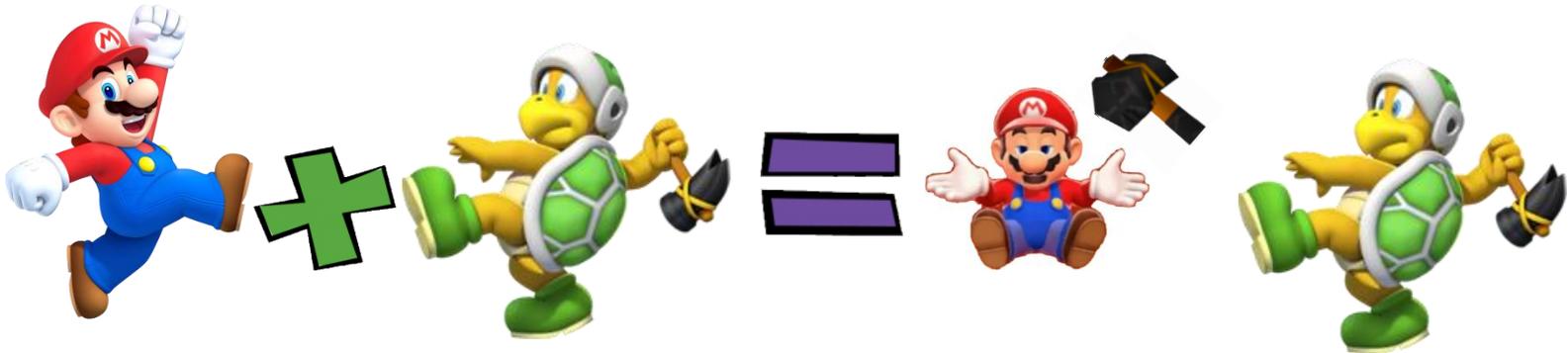


El arte de crear experiencias

MDA (Mecánicas, Dinámicas, Estéticas)



Estrategias del jugador



100



Level Design (Diseño de niveles)



T
e
s
t
1

Curva de dificultad

FRUSTRANTE
Demasiado Frustrante/ Confuso

ABURRIDO
Demasiado fácil

DIFICULTAD

Tiempo Jugado

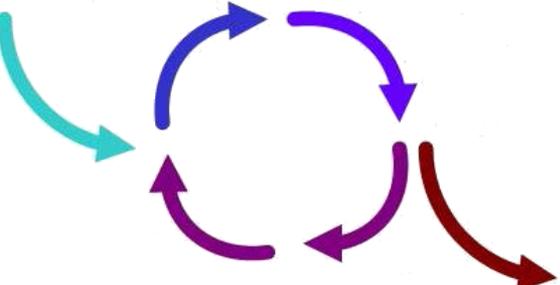
T
e
s
t
2



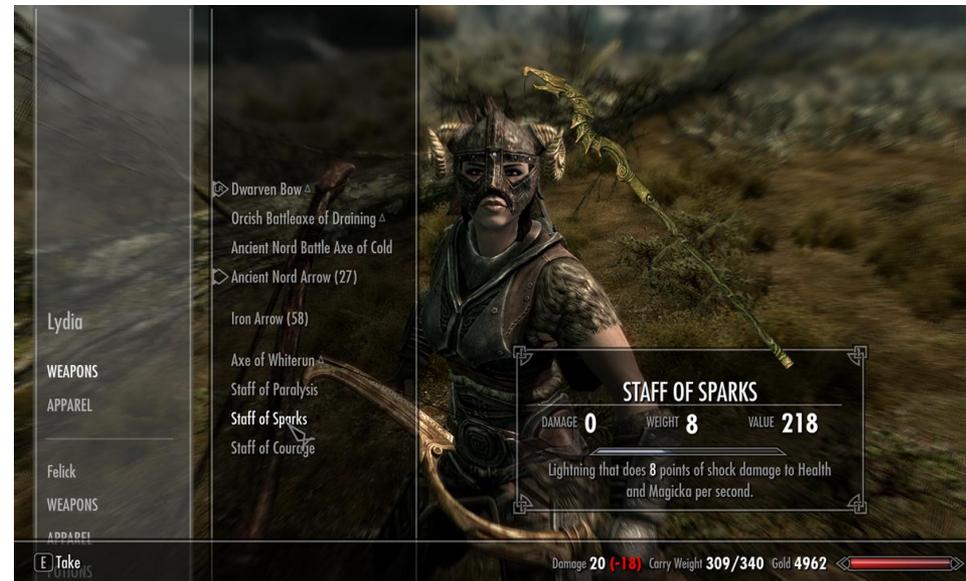
La naturaleza impredecible de los juegos



Iteración



Interfaz de usuario



Modos de jugabilidad