

Workshop Game Design

...

Por Gabriel Chauri



Gabriel Chauri



Team up with dozens of players and battle through the Realm of the Mad God, Oryx. With a retro 8-bit style, Realm is an evolution of traditional MMO gameplay.

RECENT REVIEWS: [Mostly Positive](#) (280)
ALL REVIEWS: [Very Positive](#) (40,532)

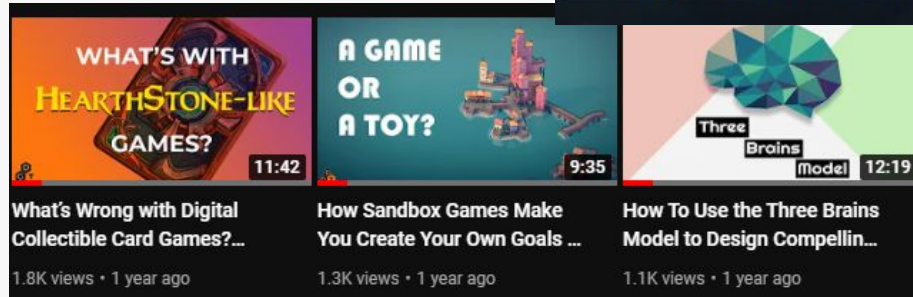
RELEASE DATE: 20 Feb, 2012

DEVELOPER: [Wild Shadow Studios, Deca Games](#)
PUBLISHER: [Deca Games](#)

Popular user-defined tags for this product:

[Free to Play](#) [Massively Multiplayer](#) [Pixel Graphics](#) +

- 5+ años de experiencia profesional
- Sr. Game Designer, Deca Games
 - Sr. Game Designer, Cangrejo Ideas
- Experiencia en mentorías internas y externas
- Creador Game Design Thinking
 - [Youtube](#)
 - [Instagram](#)
 - [Udemy](#)



Objetivos

Workshop Game Design

- Añadir herramientas más profundas de diseño.
 - Capacidad de análisis de partes individuales y sistemas
 - Poner Game Design en la práctica.
 - Probar cambios específicos de una manera guiada.
 - **Finalizar realizando un juego con perspectiva de publicación.**
-

6 Workshops

Workshop Game Design

- 1 Estados Iniciales, Objetivos y Recompensas
- 2 Creando Reglas en Juegos
- 3 Decisiones Atractivas y Significativas
- 4 UI y UX: Usabilidad y Compromiso
- 5 Prototipado y Playtest: Testing the Fun
-  **Final Boss:** De Digital a Análogo

Formato

Workshop Game Design

- Presentación de conceptos.
- Ejercicios prácticos.
- Presentación del resultado del ejercicio por parte de estudiantes.

www.GabrielChauri.com/Workshop-UBO