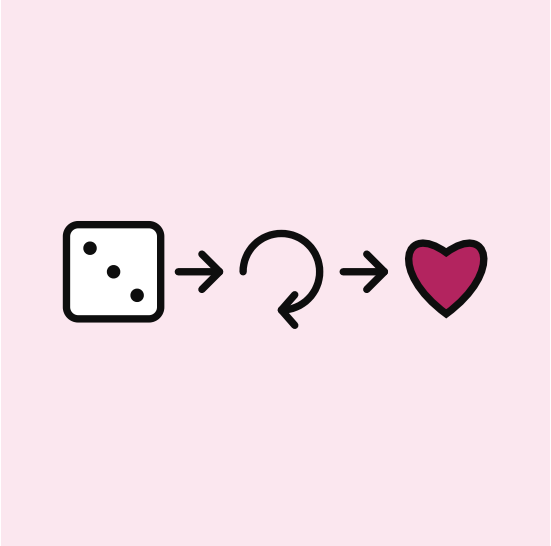
Modelo

MDA: mecánicas, dinámicas y estética

Divide un juego en tres capas que se encadenan: las mecánicas (las reglas), las dinámicas (lo que pasa al jugar con ellas) y la estética (lo que siente quien juega).



En inglés
MDA framework (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)

Origen
Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004)

Qué problema aborda

Quien diseña solo puede cambiar las reglas, pero quien juega solo nota lo que siente. El marco ayuda a ir de una sensación buscada a la regla que hay que tocar.

Componentes

Mecánicas
Las reglas y las piezas: lo único que el diseño decide directamente.

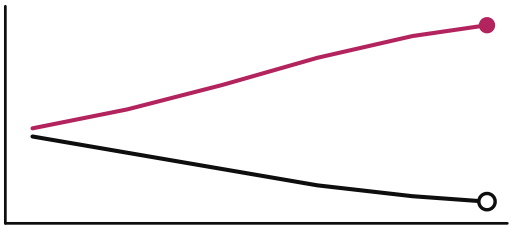
Dinámicas
Lo que ocurre cuando esas reglas se ponen en marcha con gente jugando.

Estética
Lo que el juego hace sentir: reto, descubrimiento, compañerismo…

Un ejemplo

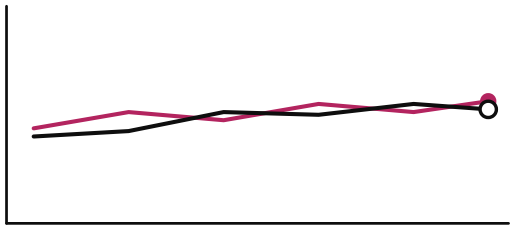
Un caso del artículo original: en Monopoly, quien va ganando cobra cada vez más a los demás.

Sin cambiar las reglas



Quien va primero gana más en cada vuelta y quien va atrás se queda cada vez más lejos. **La partida se decide pronto y se pierde la tensión.**

Con una regla que compensa



El artículo propone, por ejemplo, ayudar a quien va atrás o cobrar un impuesto a quien va primero. **La partida sigue abierta más tiempo.**

Para cambiar lo que se siente no se toca la emoción: se cambia una regla y se mira qué pasa al jugar.

Cómo funciona

1

Quien diseña elige las mecánicas, las reglas y las piezas;

2

al jugar, de ellas salen dinámicas que nadie escribió del todo,

3

y de las dinámicas sale la experiencia, que es lo primero que nota quien juega.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Empieza por la experiencia que buscas, pregúntate qué regla la produciría y compruébalo jugando.

✕ Evita

Añadir reglas sin mirar qué dinámicas crean cuando la gente juega.

Para no caer

Si una sensación no aparece, no la busques en el texto del juego: busca la regla que la provoca.

8

Lo que dice la investigación

Tipos de experiencia que el marco propone como vocabulario: sensación, fantasía, narración, reto, compañerismo, descubrimiento, expresión y pasatiempo (Hunicke, LeBlanc y Zubek, 2004).

●●○ **Evidencia debatida.** Es un marco para pensar, no un resultado medido. Walk, Görlich y Barrett (2017) proponen ampliar las mecánicas a todo el diseño y la estética a la experiencia.

Conexiones

Se usa en

- Prototipado

Relacionado con

- Flujo
- Gamificación
- Octalysis
- Tipos de jugador de Bartle

Autores y obras

2004	**Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek**	Presentaron el marco en un taller sobre inteligencia artificial en juegos para unir el trabajo de diseño con lo que se vive al jugar.
2017	**Wolfgang Walk, Daniel Görlich y Mark Barrett**	Lo ampliaron como DDE (diseño, dinámicas, experiencia): las mecánicas pasan a incluir el concepto, el código y la interfaz.

Fuentes

Fuentes originales

- Hunicke, R., LeBlanc, M. y Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. En Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI (WS-04-04). AAAI Press. Ver fuente (https://aaai.org/papers/ws04-04-001-mda-a-formal-approach-to-game-design-and-game-research/)

Revisiones académicas

- Walk, W., Görlich, D. y Barrett, M. (2017). Design, Dynamics, Experience (DDE): An advancement of the MDA framework for game design. En O. Korn y N. Lee (Eds.), Game dynamics: Best practices in procedural and dynamic game content generation (pp. 27–45). Springer. Ver fuente (https://doi.org/10.1007/978-3-319-53088-8_3)

Última revisión: 27 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.