

# FICHA De Aprendizaje #3 DISEÑO DEL JUEGO



ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD

## DESCRIPCIÓN general, contexto y objetivo

En todos los retos propuestos a los alumnos, el diseño básico del juego se había realizado previamente, ya se disponía de una versión básica del juego y los alumnos sólo tenían que completarlo.

El objetivo principal de la actividad es que los alumnos comprendan lo que realmente se necesita para diseñar un juego, desde la narrativa hasta la mecánica, pasando por los gráficos, etc. Los alumnos empezarán desde cero y diseñarán un juego, basándose en su propia experiencia como jugadores.

## OBJETIVOS DE LA FORMACIÓN

Al final de esta actividad, el alumno será capaz de...

1. Entender qué es el diseño de juegos
2. Comprender cómo definir los requisitos del juego
3. Comprender cómo crear una narrativa para el juego
4. Comprender cómo crear o adaptar los gráficos del juego.
5. Comprender cómo especificar la mecánica de un juego

| INSTRUCCIONES |
| --- |

PASO 1 - PREPARACIÓN

El formador debe leer la hoja de aprendizaje de antemano y seguir todas las instrucciones para asegurarse de que comprende perfectamente los pasos necesarios. Esto también permitirá al formador asegurarse de que todos los recursos están disponibles y buscar recursos adicionales si los originales no están disponibles.

## RECURSOS

* <https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design>
* <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-game-design>

PASO 2 - PRESENTACIÓN

El formador presenta el problema a la clase. Los alumnos deben leer las páginas web sobre diseño de juegos. El formador debe discutir con los alumnos cuáles son los pasos necesarios para diseñar un juego. A continuación, deben debatir (toda la clase) qué juego pueden crear. Deben ponerse de acuerdo sobre el tipo de juego que van a desarrollar (los pasos siguientes dependen de esta decisión). A lo largo de los pasos siguientes, los alumnos deben anotar sus ideas en un Documento de diseño de juego.

## RECURSOS

* https://en.wikipedia.org/wiki/Game\_design\_document

PASO 3 - DESARROLLAR LA HISTORIA

Aún en equipo, todos los alumnos deben diseñar el trasfondo de la narración, los personajes (cuántos), cómo se desarrollará la historia y cómo se desarrollará a lo largo del juego. ¿Quién es el héroe? ¿Hay diálogos?

PASO 4 - DISEÑO VISUAL

El equipo debe discutir cuál será la imagen global del juego, siguiendo el hilo argumental. ¿Es de dibujos animados? ¿Se parece a la vida real? A continuación, los alumnos deben tratar de encontrar recursos en Internet que puedan utilizarse para el juego.

PASO 5 - MECÁNICA DEL JUEGO

A continuación, el equipo deberá debatir qué mecánica se utilizará. ¿Cuál es el sistema de puntuación? ¿Puede morir el jugador? ¿Hay un sistema de niveles? ¿Cómo salir victorioso?

PASO 6 - AUDIO Y MÚSICA

Después, el equipo debe debatir cómo será la música y el audio. A continuación, los alumnos deben intentar encontrar recursos en Internet que puedan utilizarse para el juego.

PASO 7 - EVALUACIÓN

## El formador puede evaluar a los alumnos en función del resultado global [documento de diseño del juego] y de la contribución individual al documento.

