



Diseño Gráfico

Denominación del Curso		Período Académico
Electiva profesional diseño de juegos		2022-01
Profesores Responsables		E-mail
Jorge Alberto Vega Rivera		jorgevega@unicauca.edu.co
Carácter	Prerrequisitos	Modalidad
Electivo		Presencial
Créditos	Horas de Trabajo Sincrónico	Horas de Trabajo Autónomo
2	2	4

CONTEXTUALIZACIÓN DEL CURSO

Este curso electivo busca acercar al estudiante a los conceptos de la lúdica, el juego y la diversión, como ejes centrales para impulsar el diseño de juegos propios, la gamificación de actividades de cualquier índole o para entender las dinámicas que hacen que disfrutemos la actividad del juego. El diseño de juegos involucra el análisis de las motivaciones del jugador, la escucha atenta de los usuarios, los desarrolladores de juegos reconocidos, la anticipación de las decisiones del usuario, el diseño de interfaces de interacción, la planeación de mecánicas de juegos adecuadas a los objetivos de juego, entre otros muchos aspectos previos al primer prototipo lúdico.

Luego de un repaso sobre la literatura y las referencias destacadas sobre el diseño de juegos, se plantea la observación de la experiencia propia de juego, el análisis de las razones por las cuales encontramos divertido y emocionante un juego; para conectar estos hallazgos con la literatura repasada al inicio.

Finalmente, el curso motiva al estudiante a atreverse a plantear su primera aproximación a un diseño de juego o a la ludificación de una actividad no jugable. Armado con una lista de preguntas, el alumno puede avanzar en su propuesta, hasta lograr un diseño preliminar de un prototipo jugable, obteniendo la recompensa final de dar un primer paso en el universo del diseño de juegos.

OBJETIVOS

Objetivo General

Acercar al estudiante a la aplicación de la lúdica, la gamificación y la diversión aplicada al diseño de juegos.

Objetivos Específicos

1. Reconocer los referentes literarios y experienciales de juego en términos de dinámicas, mecánicas, tecnologías, narrativas, entre otros aspectos claves para el diseño de juegos.
2. Analizar la experiencia de juego a partir de la interacción con un producto terminado de juego.
3. Construir una propuesta lúdica a partir de la determinación de dinámicas y mecánicas de juego.

CONTENIDO Y NÚCLEOS TEMÁTICOS

Núcleo 1: Preparar la mesa de juego.

Los estudiantes realizan un acercamiento a las referencias bibliográficas y de recursos audiovisuales para identificar los aspectos claves que permiten definir la lúdica, el juego y la diversión.

Núcleo 2: Mientras jugamos.

Observar y analizar la experiencia de juego mientras se está jugando, preparar las preguntas adecuadas previas a la sesión de juego y evaluar los aspectos claves en el diseño del juego que se practica y en la interfaz que permite jugar.

Núcleo 3: Vamos a jugar.

Plantear una estructura básica de juego a partir del listado de preguntas clave para su diseño. Identificar el perfil del jugador, el tiempo y los recursos necesarios para el juego. Definir las dinámicas, mecánicas, la tecnología, la estética y la narrativa del juego.

Semana	Núcleo	Tema
1	Núcleo 1: Preparar la mesa de juego.	Clase: Presentación del plan de trabajo, preguntas preliminares sobre preferencias y experiencia en juegos. Autónomo: Lectura R. Caillois, los juegos y los hombres.
2		Clase: Diálogo sobre lectura R. Caillois, los juegos y los hombres, hacer un mapa de conceptos ¿qué entendemos por juego, juguete, lúdica? Autónomo: Lectura Huizinga – Homo Ludens. Ejercicio 1: Traigo un juego. Identificar un caso de juego divertido.
3		Clase: Charla sobre estructura básica para el diseño de juegos. Exponer primeros ejemplos del ejercicio 1. Debatir ¿Cuáles son las dinámicas, las mecánicas? Autónomo: Lectura Jesse Schell the art of game design. Terminar Ejercicio 1.
4		Clase: Charla sobre Continuar análisis de casos Ejercicio 1, socializar ficha de presentación. Autónomo: Lectura Jesse Schell the art of game design. Compartir videos adicionales en Classroom donde se explique: Dinámicas/Mecánicas. Preparar un juego en plataforma móvil para jugar en clase.
5		Clase:

	Núcleo 2: Mientras jugamos.	Sesión de Juego en la clase, juegos electrónicos. Evaluar los elementos del juego. Autónomo: Ejercicio 2 - ¿Qué tiene un juego? Hacer un mapa de conceptos con los elementos principales para hacer un juego (aplicar lecturas y ejemplos).
		Clase: Socializar ejercicio 2 ¿Qué tiene un juego?. Charla. Lectura de Schell - Preguntas claves para el diseño de juegos. Hacer listado de preguntas. Invitado externo – Cristian Arcos - Historias de Dinero. Autónomo: Completar ejercicio 2.
6		Clase: Estudio de Caso: Oí Marimbí. Ludificación o Gamificación. Charla sobre el concepto. Identificar posibilidades. Autónomo: Asignar Ejercicio 3 Propuesta de juego - parte 1, Idea de juego. Preparar juegos de mesa para la clase.
7	Núcleo 3: Vamos a jugar.	Clase: Sesión de Juego en la clase, juegos de mesa. Opción propia: Juego: los lobos de Castronegro. Autónomo: Terminar Ejercicio 3 Propuesta de juego - parte 1.
8		Clase: Presentar Propuesta de diseño de juego Parte 1. Estructura básica según Schell. Autónomo: Ajustar propuesta de Juego Parte 1
9		Clase: Conversar sobre Herramientas para diseñar el juego: el <i>critical path method</i> , o mapa de acciones del juego. definir el tiempo de la experiencia. Perfil del jugador. Autónomo: Asignar Ejercicio 3 Propuesta de juego - parte 2. Prototipar.
10		Clase: Presentación de los CPM o mapa de acciones del Juego. Evaluación entre pares. Autónomo: Ejercicio 3 Propuesta de juego - parte 2 hacer los prototipos preliminares.
11		Clase: Ajustes a las propuestas a partir de la presentación. Mejorar el CPM. Formalizar el Game Design Document. Autónomo: Ejercicio 3 Propuesta de juego - parte 2 hacer ajustes a los prototipos.
12		Clase: Presentación de primer prototipo jugable. Probar los juegos.

		Autónomo: Ejercicio 3 Propuesta de juego - parte 2 hacer ajustes a los prototipos.
13		Clase: Presentación de primer prototipo jugable y del Game Design Document. Probar los juegos parte 2. Autónomo: Ejercicio 3 Propuesta de juego - parte 2 hacer ajustes a los prototipos. Mejoras al Game Design Document.
14		Clase: Presentación del prototipo Versión 2, prueba de juego. Autónomo: Preparar video de presentación o gameplay. Hacer test con usuarios externos.
15		Clase: Ajustes al juego, mejora de las estéticas y de la narrativa. Autónomo: Finalizar video de presentación o gameplay.
16		Clase: Socializar reporte de los Test con otros usuarios. Autónomo: Publicar los videos de presentación o gameplay.
17		Entrega final.

COMPETENCIAS POR DESARROLLAR

1. **Argumentar** una propuesta creativa a partir del trabajo en grupo.
2. **Estructurar** un sistema interactivo de juego coherente con los objetivos e intereses del público objetivo.
3. **Contextualizar** el diseño de experiencia lúdicas desde los intereses de los usuarios o potenciales jugadores y las dinámicas del mercado contemporáneo.
4. **Formalizar** la propuesta creativa de juego, tanto en sus aspectos visuales como en los aspectos de interfaz de usuario y el diseño de dinámicas de juego.
5. **Innovar**, en la elaboración de propuestas creativas, con una mirada propia a partir de la interpretación de referencias y del estado del arte en el área.

Núcleos Temáticos y Competencias

Convenciones: A: Nivel de Desarrollo Alto M: Nivel de Desarrollo Medio B: Nivel de Desarrollo Bajo N/A: No Aplica	Núcleo Temático 1	Núcleo Temático 2	Núcleo Temático 3
COMPETENCIAS			
Argumentar	A	A	A
Estructurar	B	B	A
Contextualizar	A	A	B

Formalizar	B	B	A
Innovar	B	B	A

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DEL CURSO, PROCESOS Y PORCENTAJES DE EVALUACIÓN

Metodología y recursos

El curso se realizará mediante la modalidad semipresencial, es decir que tendrá principalmente sesiones de asistencia remota con encuentros presenciales puntuales durante el semestre. Durante las sesiones sincrónicas, los estudiantes asisten a charlas con el profesor, mesas redondas, debates, construcción de mapas mentales colectivos, sesiones de cortas de juego online y sesiones de evaluación de experiencias.

Durante el tiempo de trabajo autónomo los alumnos realizarán las asignaciones de la electiva, los cuales incluyen sesiones de juego individual o en grupo, redacción de reportes de experiencia de juego, lecturas de la bibliografía recomendada, visionado de videos online, asistencia a charlas con expertos especializados, preparación de material para compartir en clase. También se incluye un núcleo de creación, durante el cual los estudiantes desarrollarán un prototipo preliminar de juego o de experiencia ludificada según la preferencia de los grupos conformados en el aula.

Estrategias de evaluación

Criterios de evaluación:

- El estudiante argumenta de manera consistente sus experiencias de juego y el reporte de sus análisis de sesiones de práctica lúdica.
- El estudiante estructura sus ideas aplicando los conceptos revisados en clase y los aprendizajes obtenidos de manera autónoma en los recursos disponibles en la red.
- El estudiante formaliza sus ideas en propuestas de juego coherentes con el grado de complejidad que exige la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

- Schell, Jesse (2015). The art of game design, a book of lenses. CRC Press Taylor & Francis Group, second edition. USA.
- Caillois, Roger (1967). Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica México. México D.F.
- Koster, Ralph (2013). Theory of Fun, ten years later. O'Reilly Publisher, consultado el 24 de octubre de 2021 en <https://www.raphkoster.com/games/presentations/a-theory-of-fun-10-years-later/>.
- Huizinga, Johan (1972). Homo ludens. Alianza Editores/Emecé Editores. Madrid, España.
- Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (2005). The Video Game Theory Reader 2. Routledge, Taylor & Francis e-Library. Oxford UK.
- Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (2007). Introducción a la teoría del videojuego. Formats, revista de comunicación audiovisual. Repositorio Universidad Pompeu Fabra. Consultado el 24 de octubre de 2021 en <https://raco.cat/index.php/Formats/article/view/257329>.
- Brown, Mark. Game Maker's Toolkit Youtube Channel. Consultado el 24 de octubre en <https://www.youtube.com/user/McBacon1337>.
- The Game Overanalyser Youtube Channel. Consultado el 24 de octubre en https://www.youtube.com/channel/UCZMF14eNxvuReRTceX_mbqQ