



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

ASIGNATURA: PROG. VIDEOJUEGOS 10 SEMANA DE TRABAJO: FEBRERO 22

Guía elaborada por: Juan Manuel Henao

METAS DE APRENDIZAJE / COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Desarrollar la creatividad para crear un juego de mesa.
- Aplicar los conceptos básicos de un juego balanceado y la gamificación.

LECTURAS

LECTURA 1

¿COMO CREAR TU JUEGO DE MESA?

Actualmente, el mercado de los juegos de mesa ha crecido una barbaridad. Nos encontramos con muchas más personas aficionadas a los juegos de mesa y con una gran competencia. Parece que **crear un juego de mesa** que tenga éxito es un reto cada más difícil.

PARTE DE UNA IDEA SIMPLE.

He aquí una verdad que debes grabarte a fuego: no puedes hacer esto solo. Vas a tener que ser capaz de transmitir la esencia de tu juego a otras personas, por eso, te aconsejamos que partas de una idea simple, de forma que se pueda contar de forma rápida en qué consiste tu juego. Por ejemplo: "quiero hacer un juego basado en apuestas en carreras de caballos". Debes ser capaz de resumir tu juego en una frase, que capte la atención de la otra persona desde el principio.

¿DEBERÍAS TRABAJAR CON TODOS LOS ELEMENTOS DE UN JUEGO DE MESA?

Un juego no es solo la idea, tiene más elementos. Las mecánicas, el objetivo, los componentes, la temática, las reglas e incluso la apariencia del juego son elementos que deben cuidarse. Lo mejor es que trabajes primero en hacer un prototipo, y lo uses para hacer testeos (¡cuidado con hacer solo testeos con amigos!).

PIENSA EN PARA QUIÉN ES TU JUEGO.



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

Ya no se trata de pensar solo en cómo debe ser tu juego. Tienes que hacer una descripción de las personas a las que vas a dirigirlo. Por ejemplo, ¿es un juego para grupos grandes? Si es así, piensa que cuantas más reglas metas al juego, más compleja vas a hacer la explicación, y eso en grupos grandes puede resultar insufrible. Piensa también en cuáles son las editoriales en las que podría encajar tu juego.

TESTEAR Y TESTEAR.

Recalcamos que es muy importante que pruebes tu juego. Es imposible que tu juego esté perfectamente diseñado a la primera, así que debes probarlo con varios grupos y tomar nota de los detalles que se pueden mejorar.

Una vez que contamos con un prototipo de juego prometedor, **llega el momento de ponerlo a prueba**. Todo juego pasa por una fase en la que toca jugarlo a mansalva para recibir consejos y recomendaciones del público, calcular el tiempo que dura una partida, ver si hay reglas que no terminan de cuadrar, pulirlo, y en definitiva, enfrentarlo a jugadores reales para **ver si hemos logrado el objetivo de crear una buena obra**. Lo primero es probarlo con tus compañeros de juego, y abrirlo a nuevos jugadores cuando se tiene una versión funcional.

LECTURA 2

Cómo hacer tu propio juego de mesa

¿Quieres impresionar a todos la próxima noche de juegos? ¿Quieres pensar en una forma divertida de enseñar una clase? ¿Tienes una idea para el mejor juego que sólo tú y tus amigos entenderán? Crear tu propio juego de mesa puede ser un proyecto satisfactorio para ti, tus hijos, tus amigos o tu clase. Sigue esta guía para aprender la manera de hacer realidad la idea de crear tu propio juego de mesa.

Diseñar el juego

1. **Anota tus ideas.** Mantener un registro en un cuaderno de dibujo o en una computadora puede ayudar mucho a que las buenas ideas fluyan. Utiliza este registro para copiar al detalle cada idea que tengas respecto al juego a medida que empiezas a diseñarlo. Esto te ayudará a separar rápidamente las buenas ideas de las no tan buenas. Existen dos enfoques básicos para comenzar con tu diseño: los temas y la mecánica. Estos dos conceptos son la base de todo juego de mesa.
 - Los temas son el "estilo" del juego y también pueden hacer referencia al "género". Juegos como Sorry! tienen un tema simple que consiste en derrotar a tu oponente alrededor en el tablero mientras que los juegos de guerra



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

complejos tienen como tema grandes conflictos y estrategias por parte del jugador.

- La mecánica consiste en las formas básicas en las que el jugador interactúa con el juego. En Monopolio, la mecánica se centra alrededor de los dados, en la compra y venta de propiedades, y en hacer dinero. En Axis & Allies la mecánica consiste principalmente en el movimiento de piezas a lo largo de un gran tablero interconectado al mismo tiempo que se emplean los dados para resolver conflictos entre los jugadores.
 - No existe una manera correcta o incorrecta para comenzar a diseñar tu juego. Algunos jugadores elaboran primero una mecánica y luego crean el tema alrededor de ella, mientras que otros inventan un gran tema y en base a él adaptan la mecánica.
2. **Determina el rango de edad para tus jugadores.** Saber el rango de edad de tus jugadores potenciales te permitirá diseñar el juego tan simple o tan detallado como quieras al igual que las reglas apropiadas para la edad. Por ejemplo, si diseñas el juego para tus hijos jóvenes, querrás crear algo que sea simple, fácil de entender, divertido y que al mismo tiempo promueva la camaradería y el aprendizaje entre los niños. Si es un juego para adultos, podrías crear algo que sea más competitivo y emocionante.
 3. **Establece tus metas.** Cuando tengas anotadas las ideas básicas del juego, establece algunas metas de diseño que ayuden a dar forma a tu juego. Pregúntate qué clase de experiencia quieres que tengan tus jugadores y lo que quieres que tu juego logre. Piensa en algunos de los siguientes puntos cuando te fijes tus objetivos:
 - Decide la cantidad de jugadores que tendrá el juego. Piensa si sería divertido con dos jugadores o si necesitaría tres o más.
 - Piensa en la cantidad de tiempo que quieres que dure en promedio tu juego. Toma en cuenta la primera vez que se jugará y el tiempo que se empleará para aprender a jugarlo.
 - Pregúntate el nivel de complejidad que quieres que tenga. Algunas personas disfrutan de los juegos que son increíblemente complejos con grandes manuales llenos de reglas, mientras que otras prefieren juegos más rápidos con sólo unas cuantas reglas básicas.
 - Piensa cuánto del juego dependerá de la suerte y cuánto de las habilidades.
 4. **Decide la manera en que ganarán los jugadores.** El final de un juego de mesa es uno de los aspectos más cruciales, ya que el jugador necesita un objetivo que lo incentive a ganar. Ten en cuenta las diferentes maneras en las que el jugador puede ganar y tenlas en mente a medida que elaboras el juego.
 5. **Anota las reglas básicas.** Estas sin duda cambiarán a lo largo del desarrollo de tu juego, pero tener un conjunto básico de reglas te permitirá comenzar rápidamente con las pruebas y la experimentación. Ten en mente tus condiciones para ganar y asegúrate de que la mecánica sea clara.

Probar el juego



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

- 1. Crea un juego de prueba.** Antes de comenzar a trabajar en el juego real, crea un juego de prueba para que puedas emplear tu mecánica. No tiene que verse bien; sólo necesitas poder ver si las bases funcionan como deberían.
 - Recorta fichas y piezas de cartulina o tarjetas.
 - Utiliza monedas o fichas de póker como contadores.
- 2. Dibuja un borrador del diseño de tu tablero.** Esto te permitirá determinar si necesitas incluir más o menos detalles en tu diseño final. Dependiendo del tema y de la mecánica de tu juego, tu tablero podría incluir o no los siguientes elementos:
 - Un camino. Asegúrate de agregar un punto de partida y de llegada además de establecer una dirección clara por la que viaje el/los personaje(s). Decide si tu camino se dividirá en varias direcciones o si será circular a fin de añadirle variaciones o ampliar el tiempo de juego.
 - Un campo de juego. Esto es lo opuesto al camino. Los juegos que tienen un campo de juego no tienen caminos establecidos, pero en su lugar cuentan con zonas con las que los jugadores pueden interactuar dependiendo de la mecánica. "Risk" es uno de estos juegos que utiliza un campo de juego en lugar de un camino.
 - Espacios donde aterrizar. Estos pueden señalarse mediante formas (cuadrados, círculos, triángulos) u objetos o lugares dibujados (caminos de piedras, islas, nubes). Asegúrate de que algunos espacios redirijan a los jugadores, les ordenen escoger tarjetas o los haga ganar o perder artículos. Cuando diseñes los espacios que redirijan a los jugadores a otras casillas, ten cuidado de no crear un efecto dominó (como por ejemplo, que la casilla RETROCEDE DOS ESPACIOS envíe al jugador a la que diga AVANZA CINCO ESPACIOS).
 - Tarjetas de juego. Una selección de tarjetas mezcladas al azar le añade variedad a un ritmo de juego monótono afectando a los jugadores de maneras inesperadas. A menudo una tarjeta te cuenta una historia rápida acerca de un acontecimiento que le ocurre al jugador y como consecuencia cambia su puntuación, ubicación o bienes acumulados. Tener diferentes tipos de tarjetas (como por ejemplo, tarjetas que cambian la ubicación de un jugador, tarjetas que cambian sus estadísticas, tarjetas que los jugadores pueden coleccionar a lo largo del juego para representar logros, y/o tarjetas que le ordenan a los jugadores a hacer ciertas cosas EN LA VIDA REAL como bailar, cantar, hacer una voltereta, dibujar a la persona a tu izquierda, etc.) aumentará enormemente la cantidad de formas en las que un juego puede desarrollarse.
- 3. Prueba tu prototipo.** Cuando tengas todas las piezas básicas juntas para tu borrador, puedes comenzar a probar el juego para ver cómo se juega. Antes de llevárselo a alguien más, júégalo tú mismo desde la perspectiva de cada jugador. Podría ser difícil plantear una estrategia contra ti mismo, pero puedes conocer una gran variedad de jugadas de esta manera y recolectar la información necesaria.



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

- Siempre anota los puntos que funcionan y los que no, y realiza cambios tanto en el tablero como en los otros componentes de la manera que mejor te parezca.
 - Trata de sabotear tu propio juego mientras lo pruebas contra ti mismo. Observa si es posible que los jugadores puedan ganar siempre si hacen algo en específico o si las reglas pueden romperse por completo.
4. **Juégalo con amigos y familiares.** Cuando hayas jugado por tu cuenta las suficientes veces para haber resuelto la mayoría de los problemas, es hora de llevarlo a su primera prueba real. Reúne a algunos amigos o familiares y explícales que te gustaría probar el juego que estás creando. Diles que es un trabajo en curso y que aprecias todos sus comentarios.
- Toma notas exhaustivas a lo largo del juego. Anota cada vez que alguien no parezca estar divirtiéndose o que las reglas sean confusas. Presta atención a la manera en la que termina el juego. Si un jugador siempre está muy por delante de los demás, mira cómo sucedió. Los juegos de mesa son más emocionantes cuando varios jugadores se encuentran en estrecha competencia.
 - Trata de no ponerte a la defensiva cuando comiences a recibir críticas sobre tu juego. La crítica es esencial para asegurarte de que el juego sea lo más divertido posible para la mayoría de las personas, así que sé educado y anota todo lo que te digan.
 - Si es posible, trata de ver a un grupo de personas jugando sin involucrarte. Esto te ayudará a ver cómo un grupo de personas que no está familiarizado en lo absoluto con el juego aborda las reglas.
5. **Prueba el juego con tantas personas distintas como sea posible.** Trata de probar tu juego con la mayor cantidad de personas que puedas. Todo el mundo juega de manera un poco diferente y probar muchas veces puede ayudarte a hacer que el juego sea divertido para la mayor cantidad de personas posible. Mientras más gente pruebe tu juego, más oportunidades tendrás de encontrar defectos o puntos débiles y solucionarlos.
6. **Perfecciona tu juego de prueba.** A medida que termines cada juego de prueba, realiza cambios o ajustes en tu tablero, en las reglas y en los componentes que creas que puedan ayudar a mejorar la jugabilidad.

Crear el producto final

1. **Reúne los materiales.** Cuando hayas terminado con el proceso de prueba y estés satisfecho con la jugabilidad, puedes comenzar a crear la versión final del juego. Haz una lista de todas las partes necesarias para crear la versión final de tu juego.
- Tradicionalmente, los juegos de mesa se fabrican en cartón prensado o en el utilizado para encuadernar libros. Estos brindan un soporte resistente para tu juego y le dan un aspecto profesional.
 - Si prefieres no comprar el material, puedes usar el tablero de un juego antiguo como base.



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

- Consigue cartulina que puedas usar como lienzo del tablero.
 - Recorta cartas de cartulina o compra un paquete de cartas en blanco en una tienda de manualidades.
 - Haz círculos de cartulina para usarlos como fichas y contadores.
2. **Decora tu tablero.** Tu tablero es la atracción principal de tu juego de mesa, así que siéntete libre de ser creativo con el diseño. Asegúrate de que el camino o el campo de juego esté claramente señalado y que todas las instrucciones en el tablero sean fáciles de leer.
- No hay límite para las cosas que puedes usar para decorar tu tablero, usa impresiones ya hechas, estampado, pintura, marcadores, lo que sea que te permita darle vida a tu tablero.
 - Haz que el diseño de tu tablero sea el más animado posible.
3. **Crea las piezas del juego.** Puedes dibujar las imágenes en papel, luego pegarlas con cinta o pegamento a un material grueso como la cartulina. Si creas el juego para tus amigos o familiares, puedes usar fotos de los jugadores. Si estás dispuesto a gastar un poco de dinero, puedes llevar tus diseños a un impresor profesional e imprimirlos en cartulina gruesa y de alta calidad.
- Para hacer que las piezas permanezcan de pie, recorta una tira de cartulina que puedas doblar en forma de triángulo 3D (similar al soporte que mantiene de pie los marcos de las fotografías), luego pégalo a la parte posterior de la pieza para darle apoyo.
 - Otra forma de crear piezas de juego que se mantengan de pie es pegar goma espuma en la parte inferior del pedazo de papel doblado.
4. **Crea materiales adicionales.** Si tu juego involucra el uso de un dado o ruleta, simplemente puedes utilizar los de tus otros juegos o crear los tuyos propios en cartón y con marcadores. Para hacerlo, necesitas un alfiler, un pedazo circular de cartón, una flecha hecha de cartón y un marcador. Coloca el alfiler a través de la flecha y el pedazo de cartón y luego decóralo.
5. **Evalúa la posibilidad de hacer impresiones en 3D.** Si realmente quieres hacer que tu juego se destaque, puedes tratar de imprimir las piezas en 3D. Necesitarás presentar un modelo en 3D a una empresa especializada en esto y el resultado será piezas personalizadas que se vean como si vinieran de un juego comprado en una tienda.

Consejos

- Juega con las reglas.
 - Por ejemplo, en lugar de siempre moverse una cantidad de espacios determinada en un juego de caminos, proporciónale incentivos o fichas especiales al jugador para que se mueva en direcciones distintas por un período de tiempo establecido.
 - Agrega casillas que te lleven a otros espacios o que tripliquen tu siguiente lanzamiento.



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

- Plantea objetivos diferentes en lugar de simplemente aterrizar en la casilla "llegada". Por ejemplo, aterriza 10 veces en la fuente de agua, recolecta todas las piezas de oro, etc.
- Utiliza un dado o crea tarjetas que muestren a qué color debes moverte (como en Candy Land).
- Crea minijuegos de mesa sobre la marcha. También puedes crear piezas de juego con bolas de gran tamaño, tapas de botellas y con arcilla polimérica.
- Si el diseño de tu juego de mesa implica cajas rectas, usa una regla cuando las diseñes en el tablero para hacer que se vea bien y en orden.
- Reúne las opiniones e ideas de otras personas antes de finalizar la elaboración del juego. Pregúntales a tus amigos, familiares y luego a ti mismo, "¿ESTO ES LO QUE QUIERO?" Recuerda, ellos también lo jugarán, así que querrás que lo vean lo más interesante posible.
- Si haces una libreta de reglas, hazla ordenada y fácil de leer.
- Puedes considerar diseñar reglas básicas y avanzadas para atraer tanto a los que prefieren un juego más simple como a los que optan por uno más completo. Si las implementas correctamente, las reglas básicas pueden ayudar al jugador a comprender el juego haciendo que sea más fácil adaptarse a las reglas más avanzadas. Agregar reglas opcionales puede atraer la creatividad del jugador. Un juego con reglas oficiales y que al mismo tiempo fomenta reglas personalizadas permitirá que los jugadores se sientan más libres.
- No hagas un juego que tenga un tema poco claro, ya que también podría confundir a los jugadores.
- ¡No te olvides de la cubierta! Haz que se vea creativo y lleno de color en función del tema.
- Puedes usar una mesa de dibujo (normalmente usada para dibujo artístico)

RECURSOS

RECURSO 1

21 CONSEJOS PARA DISEÑAR JUEGOS DE MESA - PRIMERA PARTE

https://www.youtube.com/watch?v=e2HL4ezNNVM&ab_channel=DetestableGames

RECURSO 2

21 CONSEJOS PARA DISEÑAR JUEGOS DE MESA - SEGUNDA PARTE

https://www.youtube.com/watch?v=96PBvm67oKc&ab_channel=DetestableGames

ACTIVIDADES



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

ACTIVIDAD 1

Crear un juego de mesa siguiendo todos los pasos de la lectura 2 en tu cuaderno. Deben entregarme:

- Las ideas anotadas
- El rango de edad para tus jugadores
- Tus metas establecidas
- La manera en que ganarán los jugadores
- Las reglas básicas
- Juego de prueba
- Borrador del diseño de tu tablero
- Tu prototipo
- Conclusiones de las pruebas de jugar con sus amigos, familiares y personas.
- Producto Final

INFORMACIÓN DE CONTACTO

DOCENTE 1

- Nombre: Juan Manuel Henao
- Grupos: 10.1
- Correo: juanma1715@hotmail.com
- Celular: 3117009715