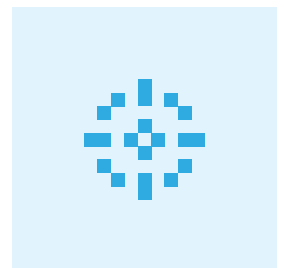
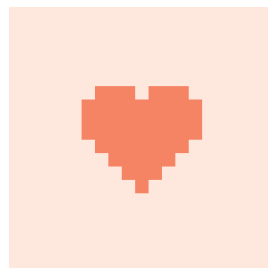
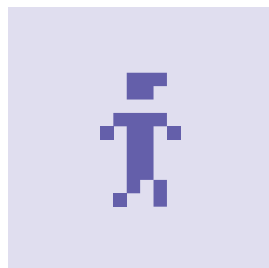
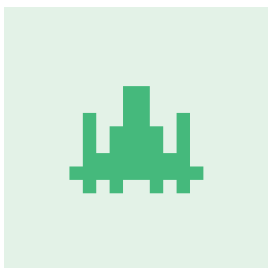
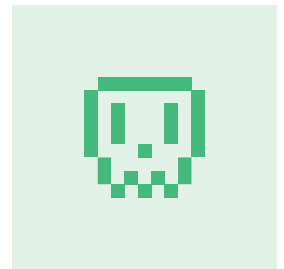
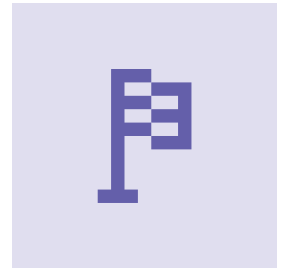
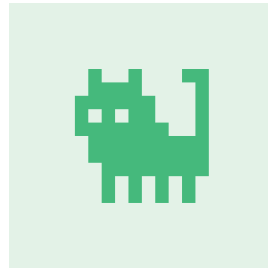
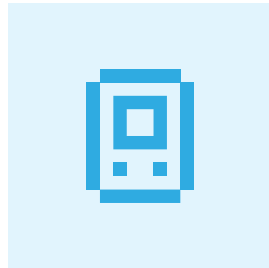
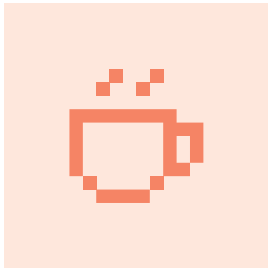
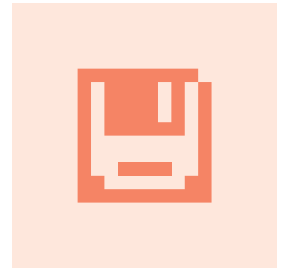
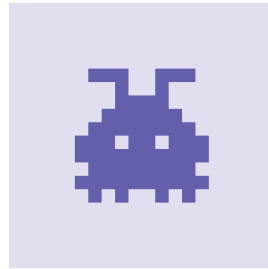
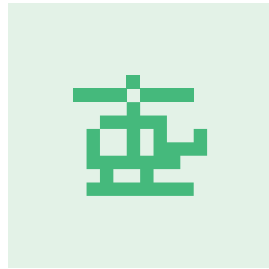
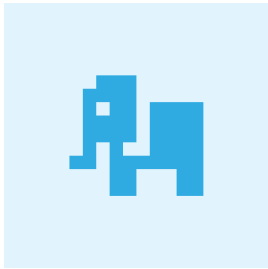


# GAME DESIGN TOOLBOX

Caja de herramientas para diseñar videojuegos



# GAME DESIGN TOOLBOX

Game Design Toolbox v.1 es un proyecto elaborado por Geovanny Gavilanes Pando como parte de la Maestría en Diseño y Dirección de Arte de la Universidad de Cuenca.

2021

## Prefacio

Game Design Toolbox es un libro que presenta una alternativa al diseño de videojuegos centrado en un proceso iterativo en conjunto a una compilación de herramientas para solucionar problemas creativos desde el momento de la exploración de una idea hasta su construcción en un documento de diseño de videojuego. El Toolbox consta de 2 partes principales, el libro con información referente al proceso y las herramientas; y plantillas digitales para estructurar y construir un documento de diseño partiendo de la exploración de ideas.

El libro está dividido en 5 apartados, el primero, [SOBRE GAME DESIGN](#) contiene información acerca de diseño de juegos, conceptos clave, un apartado de recomendaciones previas y el proceso de construcción de un Game Design Document. El segundo apartado presenta [10 HERRAMIENTAS PARA CONCEPTUALIZAR](#), que es la primera etapa del proceso de diseño. La tercera parte contiene [8 HERRAMIENTAS PARA PROTOTIPAR](#). El cuarto apartado contiene [6 HERRAMIENTAS PARA REFINAR](#). Finalmente, la quinta parte, [PRÓXIMOS PASOS](#) compila recomendaciones posteriores y un glosario.

Game Design Toolbox está dirigido para personas que quieran conocer aspectos básicos del diseño de juegos y aprender a construir sistemas de juego por medio de un proceso de exploración creativa de ideas, constante evaluación de prototipos y concreción de juegos en documentos de diseño. La información se presenta como material introductorio con un proceso simple para idear juegos.

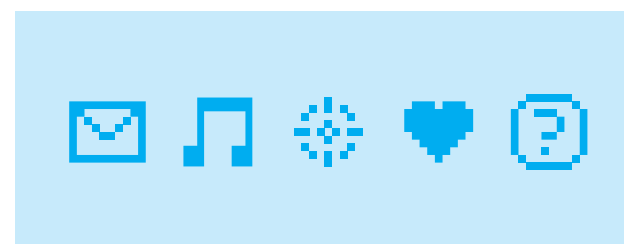
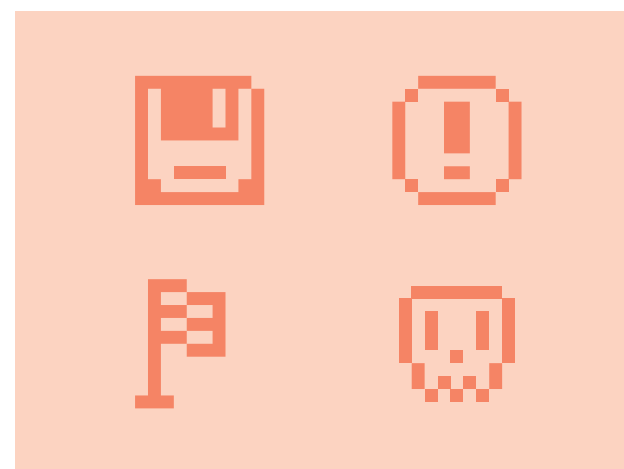
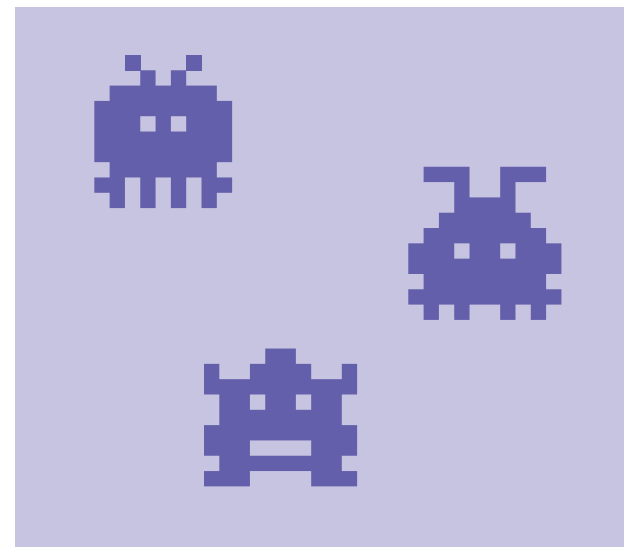
# Contenidos



- Parte 1  
Sobre
- 7 **Game Design**
  - 8 Conceptos Clave
  - 10 Recomendaciones previas
  - 11 Proceso de Construcción de Game Design Document

- Parte 2  
Herramientas para
- 15 **Conceptualizar**

- 17 Conceptualizar
- 18 Ideas dirigidas
- 20 9 cuadros para interpretar
- 22 Mix de juegos
- 24 Abstracción
- 26 Explora el lenguaje
- 28 Conexiones forzadas
- 30 Wikipedia random
- 32 Diagrama expansivo
- 34 Ideación minimalista
- 36 Regreso a los clásicos



- Parte 3  
Herramientas para
- 39 **Prototipar**
  - 41 Prototipar
  - 42 Plantilla de testeo
  - 44 Prototipado visual
  - 46 Storyboard
  - 48 Diagrama de flujo narrativo
  - 50 Caminos diferentes
  - 52 Construcción por preguntas
  - 54 Sonido y emociones
  - 56 Loop de juego
- Parte 4  
Herramientas para
- 59 **Refinar**
  - 61 Refinar
  - 62 Matriz comparativa
  - 66 Retroalimentación exploratoria
  - 68 Preguntas de estado
  - 70 Castigo & recompensa
  - 72 Ritmo
  - 74 Checklist para refinar
- Parte 5  
Próximos
- 77 **Pasos**
  - 78 Recomendaciones posteriores
  - 79 Glosario



## **Parte 1**

### Sobre **Game Design**

# Conceptos Clave

## Idea Core

Es el núcleo de la experiencia de juego, idea sólida y en torno a la que trabaja todo el diseño de juego, como una emoción, una mecánica, una sensación, una abstracción, etc. Puede ser cualquier idea que permita construir y alimentar un sistema de juego y sobre la cuál se tomarán todas las decisiones de diseño.

## Valores de Diseño

Son características que el diseñador quiere dar a su juego en favor de generar una experiencia de juego determinada. Los Valores de diseño son:

**Experiencia:** El tipo de interacción que se genera al momento de jugar y cómo esta interacción se percibe y afecta tanto emocional y físicamente al jugador/a.

**Tema:** Sobre lo que trata el juego, los conceptos y las perspectivas que explora y cómo todo el sistema es presentado al jugador/a.

**Punto de vista:** Percepción del jugador/a, lo que observa, escucha y siente; por ejemplo el tipo de gráficos y la perspectiva de observación del juego, la información visual, sonora y táctil que se presenta al jugador, aspectos visuales como las formas y gráficos (modelos 3d, 2d, detallados, pixel art, voxel, etc).

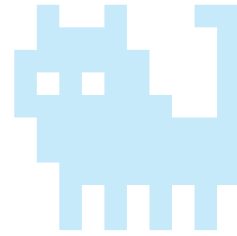
**Desafío:** El tipo de desafío que presenta el juego, ya sea físico, mental, o una combinación de ambos. El tipo de reto que posee el juego.

**Toma de decisiones:** Las decisiones que se presentan al jugador/a y los factores que influyen en estas decisiones, ¿cómo se toman las decisiones importantes?.

**Habilidad, estrategia, azar e incertidumbre:** Estos 4 elementos están interconectados, la habilidad es el dominio sobre el juego; la estrategia es la capacidad para determinar un camino de acción; el azar es el uso de lo aleatorio; y la incertidumbre trata de lo impredecible. Determinar uno de estos elementos influye en los otros.

**Contexto:** Definir quién es el jugador, cómo encuentra el juego, por medio de que dispositivo lo juega y por qué lo juega.

**Emociones:** El tipo de emociones que se espera obtener cuando el jugador interactúe con el sistema de juego.



## 6 elementos Básicos del diseño de juegos

A pesar de la gran cantidad y diversidad de juegos que existen, podemos identificar 6 partes básicas:

**Acciones:** Los jugadores tienen que ejecutar acciones para interactuar con el sistema de juego. Pueden ser como caminar, saltar, subir, o bajar, etc. Podríamos pensar a las acciones como verbos a realizar dentro de un juego.

**Reglas:** Determinan los límites del juego, delimitan qué es lo que se puede hacer y aún más importante, definen lo que no se puede hacer, es decir, establecen cuáles son las restricciones que tiene el jugador.

**Metas:** Las metas u objetivos son lo que el jugador intenta alcanzar mientras juega. Pueden ser implícitas (el jugador aprende mientras juega) o explícitas (como completar una carrera en el menor tiempo).

**Objetos:** Son los elementos con los que el jugador interactúa dentro del juego, los cuáles se presentan de forma variada, ya sea como monedas, potenciadores, enemigos, interfaz de usuario, plataformas, obstáculos, etc., y sirven para crear el entorno por el cuál el jugador busca alcanzar las metas.

**Espacio de juego:** Es el lugar en el que se desarrolla las acciones, se persigue objetivos, se establece reglas y se interactúa con objetos. Estos espacios deben ser diseñados en función del tipo de experiencia que se quiere proveer al jugador.

**Jugador/a:** Las acciones, las reglas, las metas, los objetos y el espacio de juego no hacen sentido sin el jugador. Para que la experiencia de juego exista, el jugador es elemento vital que activa y es partícipe de estos mecanismos. ¿Quién es nuestro jugador/a?

## Game Design Document

Es la documentación del juego que sirve para dos fines principalmente: memoria y comunicación.

**Memoria**, debido a que recoge reglas, mecánicas, narrativas, personajes, dispositivos, sonido, diseño de niveles, tipo de tecnología, jugador, metas, objetos, y todo elemento que sea relevante para el juego que se pretende desarrollar. **Comunicación**, ya que es un documento que está en constante uso por parte del equipo y es un ancla para el diseño y desarrollo. No existe una plantilla ideal del documento de diseño de juego, siempre varía dependiendo del tipo de juego y el contexto de desarrollo y que, por lo general, irá mutando en el proceso.

Para explorar a profundidad estos conceptos puedes revisar:

Fullerton, T. (2019). Game design workshop \_ a playcentric approach to creating innovative games (2019, CRC Press) (4th edición). Boca Raton: CRC Press.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubec, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.

Macklin, C., & Sharp, J. (2016). Games, Design and Play: A detailed approach to iterative game design

Novell, A. (2019). Third World Game Designer. Core, Foco y Potencia

# Recomendaciones previas

**Documentar todo** Guarda y respalda todas las ideas y decisiones de diseño, a futuro estas podrían ayudar a resolver estancamientos creativos y además servirán para rastrear la evolución de tus ideas. Usa dos diarios, uno para recolectar pensamientos cotidianos y otro para explorar y desarrollar ideas de juego a fondo.

**Biblioteca de experiencias** Recopila una lista de los videojuegos que hayas jugado. Esto puede servir como inspiración y para generar asociaciones. ¿Qué puedo aprender de las experiencias que he jugado?

**Discusiones creativas** Las discusiones creativas alimentan el proceso de diseño, genera momentos de discusiones abiertas para que tu equipo explore ideas sin restricciones, busca palabras detonadoras, haz conexiones y escríbelas.

**Sintetizar ideas** Tres pasos: priorizar, juzgar y forjar conexiones. **Priorizar:** Decide qué pieza de información es más importante que otra (jerarquía). **Juzgar:** No toda la data es relevante. Revisa constantemente el estado actual de las ideas. **Forjar conexiones:** Es más importante las relaciones entre la información, que la información en si misma.

# Proceso de construcción de Game Design Document

Un proceso común para la creación de un videojuego tiene 3 grandes apartados: pre-producción (etapa de diseño y planificación del juego), producción (etapa de desarrollo técnico y artístico) y post-producción (generalmente asociada a labores de refinamiento y marketing).

El Game Design es parte vital de la etapa de pre-producción en el cual se explora ideas de juego y se construye un documento de diseño que será desarrollado posteriormente. El Game Design implica definir cómo funciona el juego, los requerimientos, la experiencia de juego, la interacción con el jugador y demás apartados clave que permiten definir el rumbo de la idea core.

**Las herramientas se pueden usar para resolver estancamientos creativos de manera libre al momento de diseñar juegos o siguiendo el proceso planteado en el Toolbox.**



El Toolbox provee herramientas para Game Design, clasificadas en tres etapas principales: Conceptualizar, Prototipar y Refinar.

## 1. Conceptualizar

La primera etapa está enfocada principalmente en generar y explorar ideas, reflexionar y tomar decisiones para conseguir una idea core, y construir sobre esta usando Valores de Diseño.

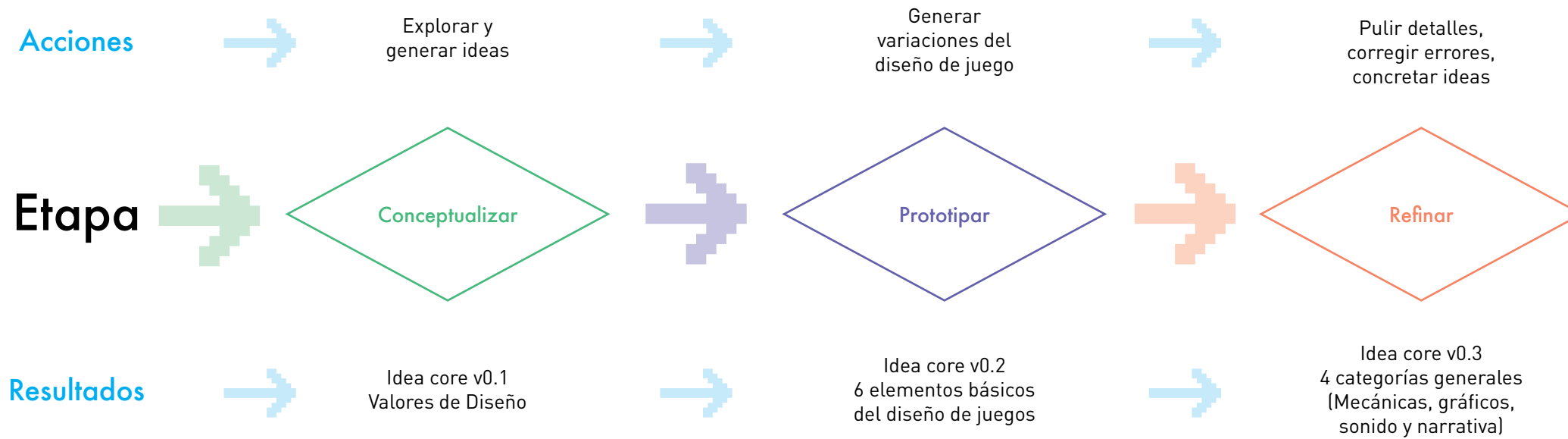
## 2. Prototipar

El objetivo de esta etapa es poner a prueba el concepto de juego, generando variaciones del diseño de con distintos enfoques. Esta fase sirve para alimentar la estructura del sistema de juego, expandiendo la idea Core y los Valores de Diseño con 6 elementos: Acciones, Reglas, Metas, Objetos, Espacio de juego y Jugador.

## 3. Refinar

Esta etapa sirve para evaluar y concretar una idea de juego con un documento de diseño sólido. Aquí se resuelven los errores de la etapa anterior y se potencian los aciertos. Es una fase para pulir detalles y revisar que cada elemento dentro del diseño de juego sirva para potenciar la idea Core y generar un experiencia deseada. Aquí se dan un énfasis en concretar las mecánicas principales, el tipo de gráficos, los sonidos clave y la narrativa central.

# Esquema del proceso de construcción de Game Design Document





## **Parte 2**

Herramientas para  
**Conceptualizar**



## Conceptualizar

La primera etapa se centra en la exploración y experimentación de opciones para generar una idea principal, el núcleo de la experiencia de juego y sobre la cual se enfocan todas las decisiones de diseño.

Para dar mayor consistencia a esta idea core y construirla con mayor claridad, se propone usar lo que Macklin & Sharp (2016) definen como valores de diseño, que son características que ayudarán a definir la experiencia de juego, y son: experiencia, tema, punto de vista, desafío, toma de decisiones, habilidad, estrategia, azar e incertidumbre, contexto y emociones.

### ¿Cómo?

Seleccionar 2 o más herramientas para Conceptualizar y realizar los ejercicios que ahí se plantean.

Con la información obtenida por estos procesos, se selecciona una idea core para desarrollarla en la plantilla digital de la sección **1 Conceptualizar Idea Core y Valores de Diseño**. Esto nos permitirá construir la primer ancla de documento de diseño.

Herramienta:

# Ideas dirigidas

## Objetivo herramienta:

Generar combinaciones de ideas por medio de dibujos rápidos y textos cortos, bocetar y asociar constantemente.

## ¿Cómo realizar ideas dirigidas?

1. Genera 9 ideas de juego por medio de bocetos rápidos acompañados con un texto corto.

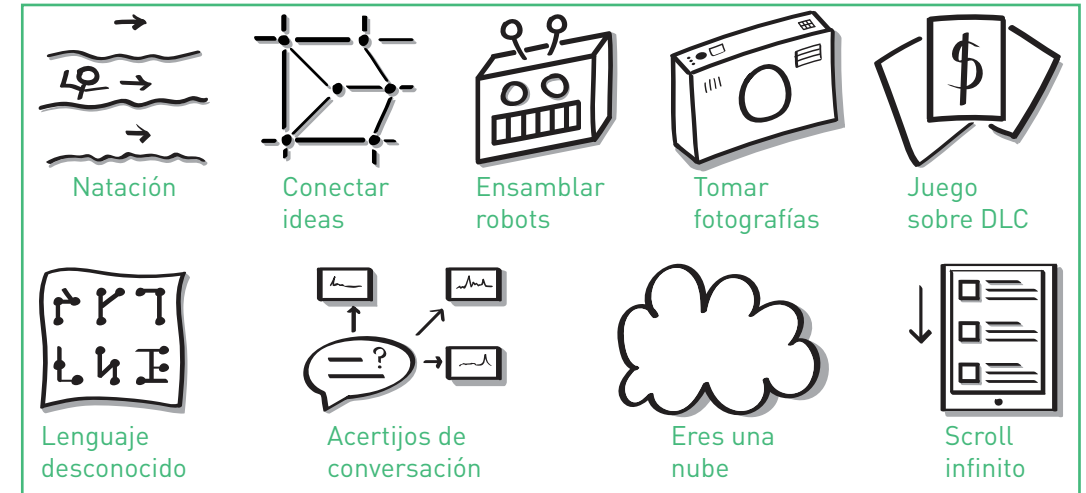
2. Selecciona 3 de esas ideas y dibuja otro boceto para complementar cada una de ellas.

--	--	--

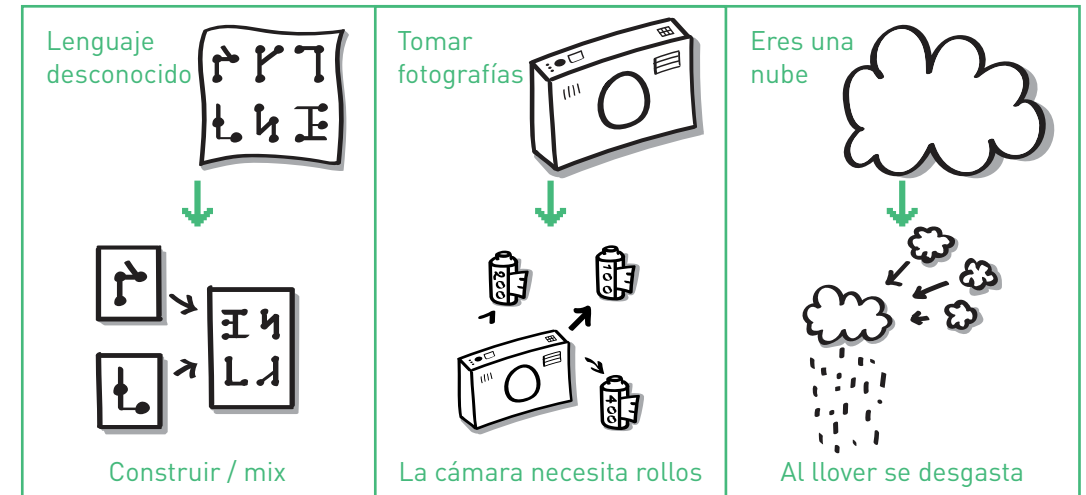
3. Selecciona 1 y dibuja otro boceto y agrega un texto corto para obtener una idea core.

## Ejemplo de ideas dirigidas

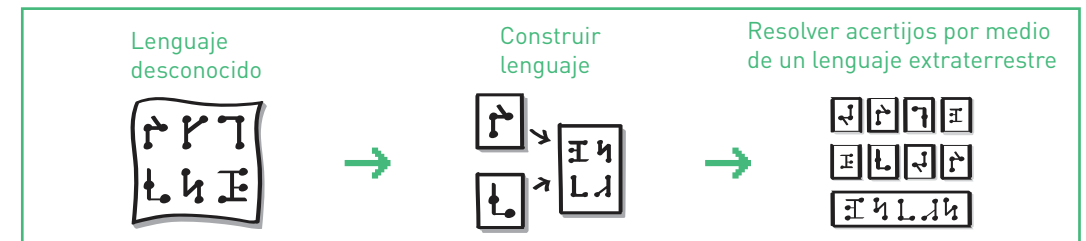
1. Genera 9 ideas de juego por medio de bocetos rápidos acompañados con un texto corto.



2. Selecciona 3 de esas ideas y dibuja otro boceto para complementar cada una de ellas.



3. Selecciona 1 y dibuja otro boceto y agrega un texto corto para obtener una idea core.



Herramienta:

# 9 cuadros para interpretar

## Objetivo herramienta:

Explorar ideas de juego por medio de la reinterpretación de juegos preexistentes. El objetivo de la herramienta es definir dos variables para cambiar partes del juego y buscar nuevas ideas de juego.

## ¿Cómo realizar la reinterpretación?

1. Busca un juego clásico (Pre año 2000).
2. Define 2 variables para reinterpretar el juego elegido, como ambientación, exageración, reducción, estilo visual, reglas, dispositivo de juego, tema, historia, punto de vista, tipo de emociones, metas, u otra variable que permita modificar el juego previo.
3. Dibuja en la columna de "juego elegido" a: jugador/a, obstáculos y la acción principal del juego.
4. En la columna A reinterpreta el juego usando la variable elegida, al terminar realiza lo mismo para la columna B.

	Juego clásico	A: Variable 1	B: Variable 2
<b>Jugador:</b> Objeto o personaje que el jugador controla			
<b>Obstáculos:</b> A lo que se enfrenta el jugador			
<b>Acción:</b> ¿Qué hace el jugador para superar los niveles?			

## Ejemplo de reinterpretaciones

1. Busca un juego clásico (Pre año 2000).

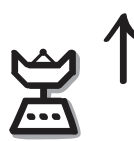


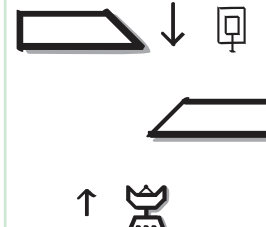

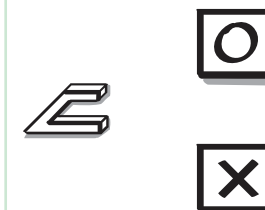
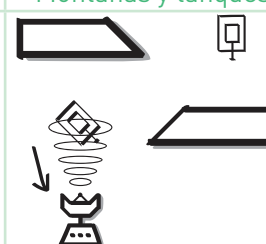

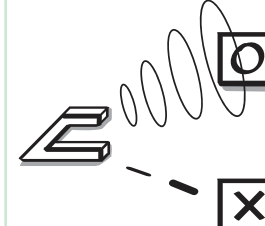
Field Combat (1985)

2. Define 2 variables para reinterpretar el juego elegido, como ambientación, exageración, reducción, estilo visual, reglas, dispositivo de juego, tema, historia, punto de vista, tipo de emociones, metas, u otra variable que permita modificar el juego previo.

Punto de vista

Tema

3. Dibuja en la columna de "juego elegido" a: jugador/a, obstáculos y la acción principal del juego.
4. En la columna A reinterpreta el juego usando la variable elegida, al terminar realiza lo mismo para la columna B.

	Field Combat (1985)	A: Punto de Vista De superior a lateral	B: Tema Espacio
<b>Jugador:</b> Objeto o personaje que el jugador controla	 Satélite terrestre	 Tanque	 Nave magneto
<b>Obstáculos:</b> A lo que se enfrenta el jugador	 Montañas y tanques	 Zombies	 Figuras
<b>Acción:</b> ¿Qué hace el jugador para superar los niveles?	 Absorber enemigos	 Convertir zombies a humanos	 Absorber y eliminar

Herramienta:

# Mix de Juegos

## Objetivo herramienta:

Conseguir ideas por medio de la combinación de partes de otros juegos. La intención de esta herramienta es mezclar acciones, objetos, reglas y metas para obtener combinaciones que permitan obtener nuevas ideas.

## ¿Cómo realizar el mix de juegos?

1. Enlista los 3 últimos juegos que hayas jugado.
  - A.
  - B.
  - C.
2. Escribe una acción, un objeto de juego, una regla y una meta de cada juego.

Juegos	Acción	Objeto	Regla	Meta
Juego A				
Juego B				
Juego C				

3. Cambia de lugar de manera aleatoria a las acciones, objetos, reglas y metas, a partir de esta tabla busca combinaciones para generar nuevas ideas

Acción	Objeto	Regla	Meta	Nuevas ideas

## Ejemplo de mix de juegos

1. Enlista los 3 últimos juegos que hayas jugado.
  - A. Rocket League
  - B. Among Us
  - C. Celeste
2. Escribe una acción, un objeto de juego, una regla y una meta de cada juego.

Juegos	Acción	Objeto	Regla	Meta
Rocket League	Golpear/Dirigir un balón	Coche	A cierta velocidad se puede explotar enemigos	Hacer más goles
Among Us	Traicionar	Astronautas	Cumplir ciertas tareas para ganar	Evitar a los impostores
Celeste	Saltar	Jefes de nivel	Muerte instantánea	Subir la montaña

3. Cambia de lugar de manera aleatoria a las acciones, objetos, reglas y metas, a partir de esta tabla busca combinaciones para generar nuevas ideas.

Acción	Objeto	Regla	Meta	Nuevas ideas
Golpear/Dirigir un balón	Astronautas	Muerte instantánea	Evitar a los impostores	Un juego sobre astronautas con Jet-packs que deben llevar un balón de punto A a punto B, evitando enemigos que los matan al tocarlos.
Traicionar	Jefes de nivel	A cierta velocidad se puede explotar enemigos	Subir la montaña	Escalar una montaña por medio de cargar saltos, mientras se sube se puede hacer que otros jugadores caigan al chocarlos con suficiente potencia.
Saltar	Coche	Cumplir ciertas tareas para ganar	Hacer más goles	Juego 2d de coches en el que se debe golpear la mayor cantidad de balones para hacer goles en el arco contrario.

Herramienta:

# Abstracción

## Objetivo herramienta:

Obtener ideas de juegos extrayendo información de por medio de sintetizar obras predefinidas.

## ¿Cómo hacer abstracción?

1. Define una obra, puede ser una serie, una película, un comic u otro objeto que te permita extraer información. Escríbela en la primera fila de la tabla.
2. Sintetiza información de la obra elegida para obtener una mecánica, una narrativa, una ambientación y una meta y colócala en la tabla.
3. Construye una nueva idea de juego y escríbela en la sección de idea core.

Obra seleccionada	
Mecánica:	Narrativa:
Ambientación:	Meta:
Idea Core:	

4. Busca al menos 2 obras más y repite todo el proceso.

## Ejemplo de abstracción

1. Define una obra, puede ser una serie, una película, un comic u otro objeto que te permita extraer información. Escríbela en la primera fila de la tabla.
2. Sintetiza información de la obra elegida para obtener una mecánica, una narrativa, una ambientación y una meta y colócala en la tabla.
3. Construye una nueva idea de juego y escríbela en la sección de idea core.

### Cuento: El Gato con botas

Mecánica: Ponerse las botas y explorar.	Narrativa: Un gato consigue unas botas que le dan la posibilidad de hablar.
Ambientación: Un pueblo que tiene molinos de viento, ríos y montañas.	Meta: Usar la capacidad de hablar para resolver conflictos del pueblito.
Idea Core: Un juego educativo, ambientado en esta ciudad, que permita conocer lugares importantes mientras se resuelven acertijos generados por los personajes del pueblo usando pistas que obtiene el gato.	

4. Busca al menos 2 obras más y repite todo el proceso.

Herramienta:

# Explora el lenguaje

## Objetivo herramienta:

Conseguir ideas de juego por medio de combinaciones de distintos tipos de palabras.

## ¿Cómo explorar el lenguaje?

1. Usando como recurso un diccionario (físico o digital) busca palabras para llenar la sección del cuadro con sujetos, adjetivos, y verbos.
2. A partir de aquí busca ideas de juegos y agrégalas a la sección de ideas core.

Sujetos	Adjetivos	Verbos	Ideas Core

## Ejemplo de exploración de lenguaje:

1. Usando como recurso un diccionario (físico o digital) busca palabras para llenar la sección del cuadro con sujetos, adjetivos, y verbos.
2. A partir de aquí busca ideas de juegos y agrégalas a la sección de ideas core.

Sujetos	Adjetivos	Verbos	Ideas Core
Alguacil	Antipático	Separar	Un alguacil antipático separa los temas que quiere resolver. Somos la sombra que lo obliga a centrarse y a cumplir todos los trabajos que deja a un lado.
Brócoli	Carismático	Mezclar	Somos un brócoli carismático que enseña a veganos a mezclar sus alimentos para obtener su proteína diaria. Cada plato bien armado es un nuevo arbolito en la cabeza del brócoli.
Garza	Infantil	Picar	Somos una garza que da al público infantil información sobre animales en peligro de extinción. El juego presentará diferentes opciones de animales, y la garza picará al que corre peligro.
Ratón	Satírico	Morder	Somos un ratón satírico que muerde titulares de notas de periódicos mal escritas y los reescribe. El reto es hacerlo antes de que la edición sea impresa, cada nivel tiene menos tiempo.
Avestruz	Tímida	Desplazar	Somos una avestruz que vence su timidez para ayudar a las personas en situación de movilidad o que por alguna razón se tienen que desplazar, con información para legalizar su situación. El juego termina cuando la persona sabe en dónde y cómo tramitar sus papeles, ordenándolos por pasos.

Herramienta:

# Conexiones forzadas

## Objetivo herramienta:

Vincular ideas que aparentemente no tengan relación para explorar ideas y conexiones extrañas, que puedan dar salida a ideas de juegos intrigantes.

## ¿Cómo hacer conexiones forzadas?

1. Enlista 20 palabras aleatorias (usando un diccionario, un libro, una página web o cualquier otro recurso).

- |    |     |     |
|----|-----|-----|
| 1. | 8.  | 15. |
| 2. | 9.  | 16. |
| 3. | 10. | 17. |
| 4. | 11. | 18. |
| 5. | 12. | 19. |
| 6. | 13. | 20. |
| 7. | 14. |     |

2. Haz conexiones entre 2 palabras. Empieza forzar conexiones para combinar estilos, mensajes, ideas, funciones. Escríbelas en la columna **Combinaciones de palabras**.

3. Escribe Ideas Core que resulten de la combinación de palabras.

Combinaciones de palabras	Ideas Core
Palabra + Palabra	

## Ejemplo de aplicación de herramienta:

1. Enlista 20 palabras aleatorias (usando un diccionario, un libro, una página web o cualquier otro recurso).

- |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|
| 1. Alien     | 8. Religioso | 15. Tiempo   |
| 2. Biológico | 9. Utópico   | 16. Fantasma |
| 3. Colosal   | 10. Laptop   | 17. Música   |
| 4. Grotesco  | 11. Acuático | 18. Leyenda  |
| 5. Ilegal    | 12. Gorila   | 19. Máscara  |
| 6. Literal   | 13. Virus    | 20. Silencio |
| 7. Mecánico  | 14. Cielo    |              |

2. Haz conexiones entre 2 palabras. Empieza forzar conexiones para combinar estilos, mensajes, ideas, funciones. Escríbelas en la columna **Combinaciones de palabras**.

3. Escribe Ideas Core que resulten de la combinación de palabras .

Combinaciones de palabras	Ideas Core
Alien + Tiempo	Alien con la habilidad de parar el tiempo.
Biológico + Música	Debemos usar la música correcta para que una planta o jardín crezcan.
Colosal + Acuático	Mundo repleto de agua, existen pocas islas y el movimiento se da por veleros voladores.
Grotesco + Gorila	Encarnamos a un gorila gigante que debe proteger a su especie de otros depredadores.
Ilegal + Silencio	Nos ubicamos en un mundo distópico en el que es ilegal hacer ruido. Todo acto sonoro que pase la ley será penado con la muerte.
Literal + Cielo	Los humanos estamos en constante guerra contra dos facciones, una inteligencia artificial que se salió de control y seres celestiales.
Mecánico + Leyenda	Encarnamos a un personaje que regresa a un planeta tierra devastado en búsqueda del último robot, para saber cómo es que la humanidad desapareció.
Religioso + Fantasma	Los fantasmas son reales, la humanidad vive con ellos y una nueva secta surge ganando adeptos.
Utópico + Máscara	Año 2090, el que consiga la máscara de uranio dominará el planeta.
Laptop + Virus	Somos el antivirus de una laptop y debemos evitar que entre cualquier tipo de virus.

Herramienta:

# Wikipedia random

## Objetivo herramienta:

Obtener ideas de juegos por medio de la combinación de artículos aleatorios de Wikipedia.

## ¿Cómo usar Wikipedia random?

1. Ingresa a <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Aleatoria>.
2. Usa la opción de página aleatoria para encontrar artículos random con los que se pueda obtener ideas de juegos.
3. Anota los artículos que sean interesantes junto a un dato relevante.
4. Busca ideas que resulten de la combinación de los datos y escríbelas en la sección de ideas core.

Artículo Random	Datos
<b>Ideas Core</b>	
-	
-	
-	
-	

## Ejemplo de Wikipedia random

1. Ingresa a <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Aleatoria>.
2. Usa la opción de página aleatoria para encontrar artículos random con los que se pueda obtener ideas de juegos.
3. Anota los artículos que sean interesantes junto a un dato relevante.
4. Busca ideas que resulten de la combinación de los datos y escríbelas en la sección de ideas core.

Artículo Random	Datos
Gran coalición	Acuerdo que alcanzan dos o más grandes partidos políticos de ideologías políticas opuestas para poder formar un gobierno de coalición.
Kushim	Se considera el nombre de una persona más antiguo que ha quedado registrado por escrito. Se encuentra en la Tablilla de Kushim, una antigua tablilla de arcilla.
Depresión de Milwaukee	Es el punto más profundo del Océano Atlántico, con una profundidad máxima de 8.605 metros
inrō	Es una caja tradicional japonesa para guardar objetos pequeños. Como la vestimenta tradicional japonesa carecía de bolsillos, los objetos a menudo eran llevados colgados.
<b>Ideas Core</b>	
- Juego sobre un submarino que debe encontrar una salida segura hacia la superficie, los recursos se agotan constantemente y hay que tomar decisiones de rutas y recursos.	
- Juego sobre esconder objetos en el inrō la mecánica se basa en acomodarlos para usar el menor espacio posible.	



Herramienta:

# Diagrama expansivo

## Objetivo herramienta:

Focalizar el pensamiento en un número limitado de ideas a partir de un idea ancla.

## ¿Cómo usar el diagrama expansivo?

1. Define una primera idea y escríbela en la sección de **idea inicial**.
2. A partir de idea ancla genera nuevas ideas y escríbelas en las secciones 1, luego en la secciones 2, luego en las secciones 3.
3. Finalmente, en la sección 4 construye una idea Core más robusta combinando y descartando las ideas anteriores.

<b>Idea inicial</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
1	2	3
2	3	<b>4 idea Core</b>

## Ejemplo de diagrama expansivo

1. Define una primera idea y escríbela en la sección de **idea inicial**.
2. A partir de idea ancla genera nuevas ideas y escríbelas en las secciones 1, luego en la secciones 2, luego en las secciones 3.
3. Finalmente, en la sección 4 construye una idea Core más robusta combinando y descartando las ideas anteriores.

<b>Idea inicial</b> Juego de naves.	<b>1</b> Los obstáculos que tocan a la nave hacen que esta explote.	<b>2</b> Juego de naves que implique ritmo.
1 La nave debe disparar a obstáculos.	2 La nave elimina enemigos de colores usando disparos del mismo color.	3 Los obstáculos aparecen al ritmo de la música.
2 La nave se mueve en una línea lateral, el comando único es disparar.	3 Se tienen 4 tipos de enemigos. de 4 colores diferentes, se juega con 4 teclas distintas para que cada una pueda vencer a cierto tipo de enemigo.	<b>4 idea Core</b> Juego de naves en scroll lateral 2d, en el que la nave no se puede mover y solo puede disparar obstáculos. Cada obstáculo solo puede ser destruido si el disparo es del mismo color, si se usa otro color, el obstáculo crece.

Herramienta:

# Ideación minimalista

## Objetivo herramienta:

Generar varias ideas de juego de forma rápida. El proceso por idea no debe superar los 3 minutos.

## ¿Cómo usar la ideación minimalista?

1. Empieza escribiendo una o varias palabras detonadoras que permitan explorar ideas.
2. Agrega 1 o 2 reglas.
3. Define una meta.
4. Escribe una idea core que una a las palabras clave, las reglas y la meta.
5. Repite todo el proceso al menos 2 veces más.

Palabras detonadoras	1 o 2 reglas	Meta
<b>Idea Core:</b>		

## Ejemplo de ideación minimalista

1. Empieza escribiendo una o varias palabras detonadoras que permitan explorar ideas.
2. Agrega 1 o 2 reglas.
3. Define una meta.
4. Escribe una idea core que una a las palabras clave, las reglas y la meta.
5. Repite todo el proceso al menos 2 veces más.

Palabras detonadoras	1 o 2 reglas	Meta
Vuelo de abeja	Se pierde energía al volar. Se gana energía al encontrar polen	Encontrar panales y guiar al enjambre
<b>Idea Core:</b>		
El juego trata de controlar a una abeja en búsqueda de panales para su enjambre. Se cuenta con un contador de energía limitado que es recargado al encontrar polen.		

Palabras detonadoras	1 o 2 reglas	Meta
Campamento	No se puede perder, no se pierden vidas. No se puede salir de la isla.	Explorar todos los lugares y secretos de la isla.
<b>Idea Core:</b>		
El juego sucede en una isla con un campamento. Se tiene que explorar la isla, que tiene un pequeño bosque, una sección de cuevas, secciones de playa y una montaña para escalar. El objetivo es explorar y conocer la mayor cantidad de terreno en un tiempo de 7 días.		

Herramienta:

# Regreso a los clásicos

## Objetivo herramienta:

Conseguir ideas de juego por medio de la exploración de nuevas posibilidades a través de juegos “clásicos”.

## ¿Cómo regresar a los clásicos?

1. Busca e investiga sobre 5 juegos de distintas plataformas que hayan sido publicados antes del año 2000 y escríbelos en la primera columna de la tabla, no te olvides de colocar el año de publicación de cada juego.
2. Escribe una “variable” o “giro” de concepto en la segunda columna.
3. Define una nueva idea que combine el “juego” y el “giro” de concepto para obtener nuevas ideas core.

Juegos	Nueva variable / Giro de concepto	Nuevas ideas core

## Ejemplo de regreso a los clásicos

1. Empieza escribiendo una o varias palabras detonadoras que permitan explorar ideas
2. Agrega 1 o 2 reglas
3. Define una meta
4. Escribe una idea core que una a las palabras clave, las reglas y la meta
5. Repite todo el proceso al menos 2 veces más

Juegos	Nueva variable / Giro de concepto	Nuevas ideas core
Doom 1993	Cazador con armas antiguas, flechas y espadas	Shooter en primera persona con ambientación medieval para cazar demonios (Referencia: van Helsing).
Puzzle Booble 1994	3d	El juego integra una tercera dimensión, no solo arriba o abajo, también movimientos en profundidad.
Ultima IV 1985	Cartas	Convertir el sistema Rpg de última en un juego Rpg en el que se usan cartas que nos permitan realizar ciertas acciones.
Alone in the Dark 1992	No existen enemigos, la casa es un laberinto.	Perspectiva 3d, cada vez que se entra a una habitación, esta cambia, no existen enemigos, el juego se convierte en estrategia en el que se debe lograr salir de la casa.
Metal Slug 1996	Solo se puede usar armas de corto alcance	Ya no hay pistolas, se debe vencer al juego por medio de una espada corta, se la puede usar como escudo para reflejar disparos enemigos.



## **Parte 3**

Herramientas para  
**Prototipar**

## Prototipar

La segunda etapa implica poner a prueba el concepto de juego, generando variaciones del diseño con distintos enfoques. Esta fase sirve para alimentar la estructura del sistema, expandiendo la Idea Core al desarrollar prototipos en texto y prototipos de baja fidelidad.

Para expandir la Idea Core y los Valores de diseño se propone que se definan cualidades enfocadas en los 6 elementos básicos del diseño de juegos que proponen Macklin & Sharp (2016) y que son: acciones, reglas, metas, objetos, espacio de juego y jugador.

### ¿Cómo?

Seleccionar 2 o más herramientas para Prototipar y realizar los ejercicios que ahí se plantean.

Cada herramienta da un prototipo distinto. La nueva información que se obtiene alimenta el Game Design Document y se estructura en la sección **2 Prototipar Idea Core y Seis elementos básicos del diseño de juegos**.

Herramienta:

# Plantilla de testeo

## Objetivo herramienta:

Desarrollar la idea de juego por medio de prototipos visuales y analizar la relación entre narrativa, mecánica, interfaz de usuario y personaje principal.

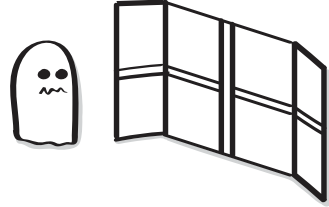
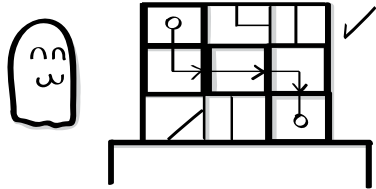
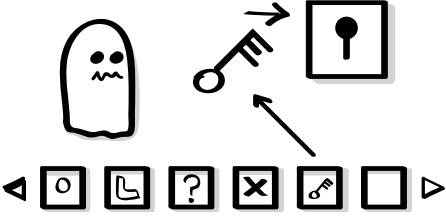
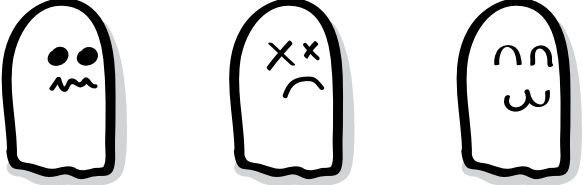
## ¿Cómo usar la plantilla de testeo?

1. Escribe la idea core del juego.
2. Expande la idea de juego mediante 4 bocetos de un hecho narrativo relevante, una o dos mecánicas, la interfaz de usuario el personaje principal. Explica estos 4 bocetos en la sección de Descripción.

<b>Idea Core:</b>	
<b>Bocetos explicativos:</b>	<b>Descripción:</b>
Dibujar un hecho relevante de la historia.	Explicar un hecho narrativo relevante.
Dibujar una o dos mecánicas de juego:	¿Cuáles son las dos mecánicas principales de juego?
Dibujar la Interfaz de Usuario:	Interfaz de Usuario ¿Cómo se verá la interfaz del juego? Considerar la pantalla del dispositivo, barras de energía, textos, botones u otros aspectos importantes
Dibujar a el jugador u objeto de juego	¿A qué, a quién o a quiénes controla el jugador/a? ¿Cómo se ve? ¿Quién es el personaje o personajes principales, cómo se ven?

## Ejemplo de plantilla de testeo

1. Escribe la idea core del juego.
2. Expande la idea de juego mediante 4 bocetos de un hecho narrativo relevante, una o dos mecánicas, la interfaz de usuario el personaje principal. Explica estos 4 bocetos en la sección de Descripción.

<b>Idea Core:</b> Somos un fantasma atrapado dentro de una casa y debemos resolver ciertos acertijos para poder salir.	
<b>Bocetos explicativos:</b>	<b>Descripción:</b>
Dibujar un hecho relevante de la historia. 	Explicar un hecho narrativo relevante. El juego inicia con un fantasma viendo a través de una ventana, intenta salir y falla, entonces descubre que para lograrlo, debe encontrar varios objetos que le permitan resolver acertijos para salir de casa.
Dibujar una o dos mecánicas de juego: 	¿Cuáles son las dos mecánicas principales de juego? Mecánicas de exploración y acertijos como mover objetos y encajarlos en el lugar correcto. Cada acción da un cuadro de texto con algo de historia.
Dibujar la Interfaz de Usuario: 	Interfaz de Usuario La interfaz se basa en una barra inferior en la que se agregan los objetos que se consiguen. Tras seleccionar alguno, este se despliega para usarlo en algún lugar de la casa.
Dibujar a el jugador u objeto de juego 	¿A qué, a quién o a quiénes controla el jugador/a? El jugador/a controla a un fantasma. Este tiene varias expresiones de acuerdo a si resuelve o no los acertijos, algunos objetos pueden equiparse (gorras, cintas) para personalizarlo. La historia se encuentra en formato de pistas s.

Herramienta:

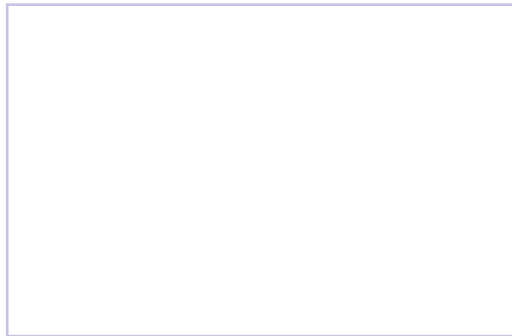
# Prototipado Visual

## Objetivo herramienta:

Desarrollar la idea de juego por medio de prototipos visuales y analizar la relación entre narrativa, mecánica, interfaz de usuario y personaje principal.

## ¿Cómo usar el prototipado visual?

1. Usa 4 bocetos para prototipar el estado inicial del juego, 2 obstáculos y la meta. Cada boceto debe incluir una descripción corta.



Estado inicial: Cómo empieza el juego.  
Dónde se ubica al personaje.  
Punto de vista inicial.



Obstáculo 1: Objeto, personaje, ambientación o algo que dificulte avanzar.



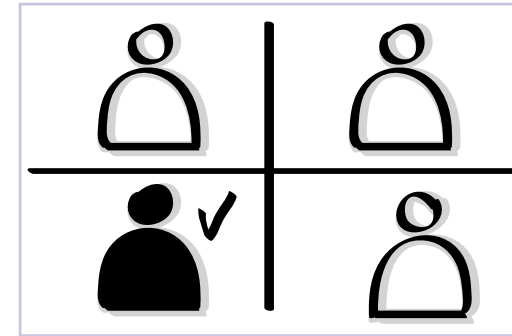
Obstáculo 2: Objeto, personaje, ambientación o algo que dificulte avanzar.



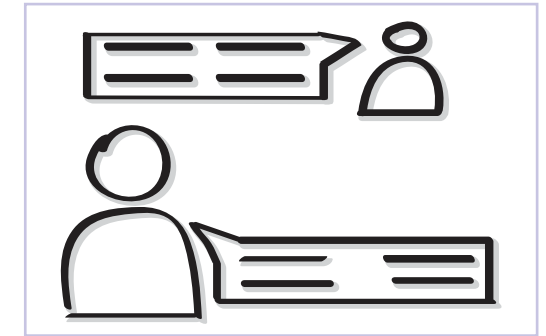
Meta: Lo que se consigue, o a dónde llegar al momento de ganar o terminar el juego.

## Ejemplo de prototipado visual

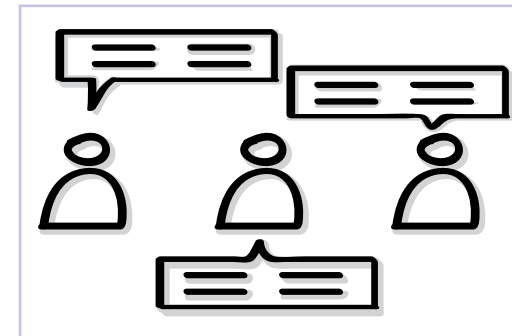
1. Usa 4 bocetos para prototipar el estado inicial del juego, 2 obstáculos y la meta. Cada boceto debe incluir una descripción corta.



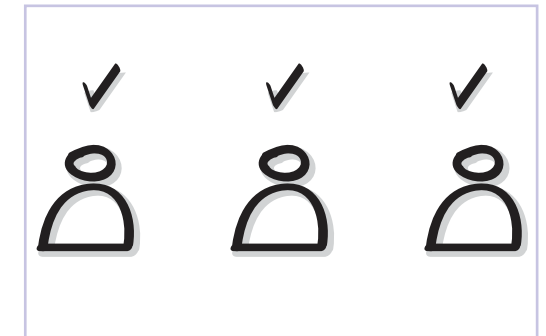
Estado inicial: El juego es un simulador de conversaciones con un esquema de interfaz de ataque y defensa. Primero se selecciona un personaje.



Obstáculo 1: Otros seres humanos desafían a una conversación con un esquema de 4 acciones/respuestas.



Obstáculo 2: A modo de jefe, existen grupos de personas que "atacan" en grupo.



Meta: La meta principal es vencer a los otros NPC y cubrir la historia de cada personaje.

Herramienta:

# Storyboard

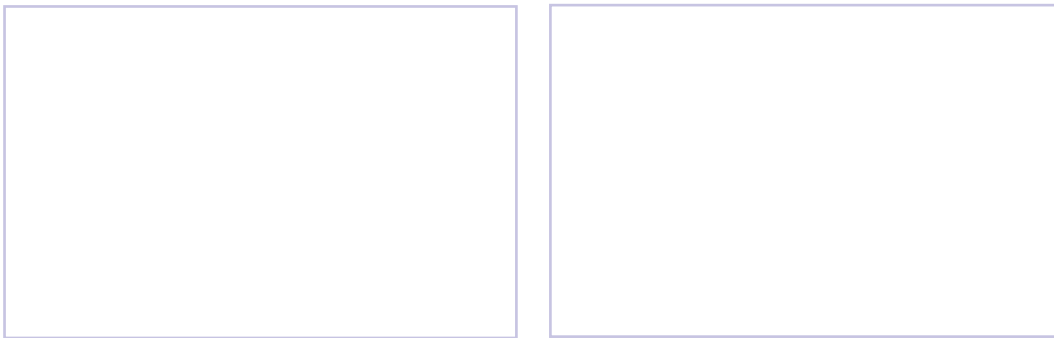
## Objetivo herramienta:

Contar historias por medio de secuencias de imágenes. El propósito consiste en explicar acciones del juego en una serie limitada de imágenes ya sea de mecánicas o hechos narrativos. Cada boceto puede ser acompañado de una pequeña descripción.

## ¿Cómo usar el Storyboard?

1. Escribe la idea core a modo de título.
2. Expande la idea core por medio de una secuencia de imágenes de acciones del juego.

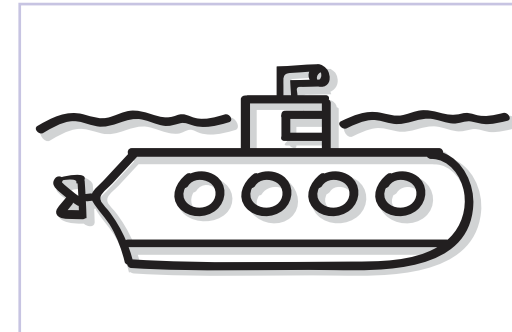
Idea Core:



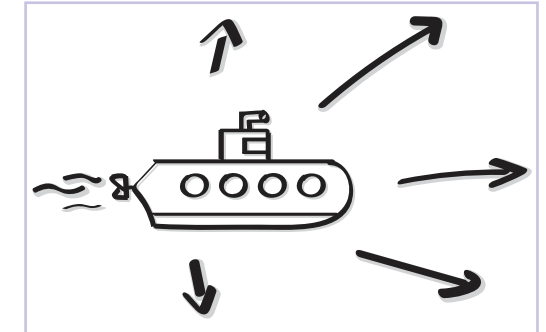
## Ejemplo de Storyboard

1. Escribe la idea core a modo de título.
2. Expande la idea core por medio de una secuencia de imágenes de acciones del juego.

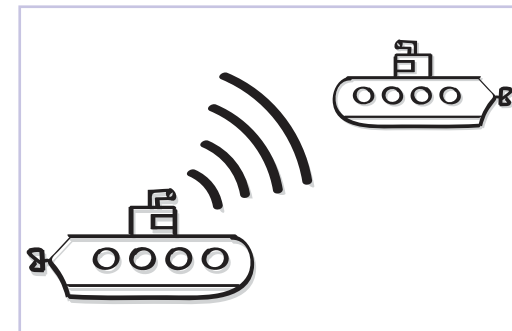
Idea Core: Submarino explorador



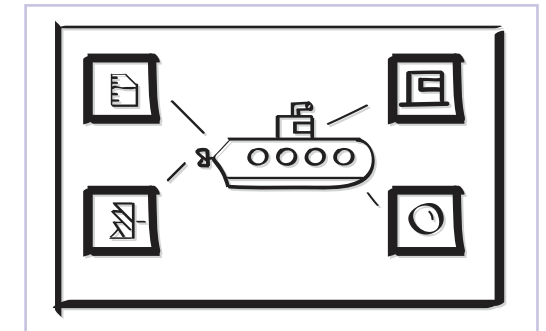
Se maneja un submarino.



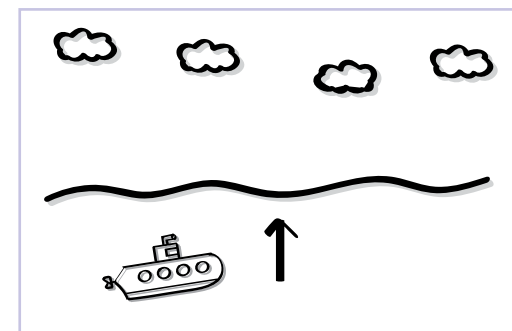
Se mueve en varias direcciones.



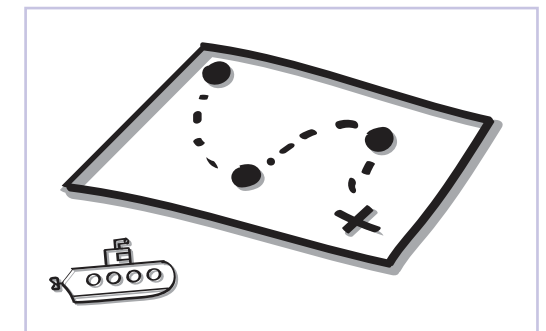
Se puede encontrar con otros submarinos.



4 partes personalizables.



Existen momentos en los que se puede emerger.



Se tiene un mapa que nos da opciones.



Herramienta:

# Diagrama de flujo narrativo

## Objetivo herramienta:

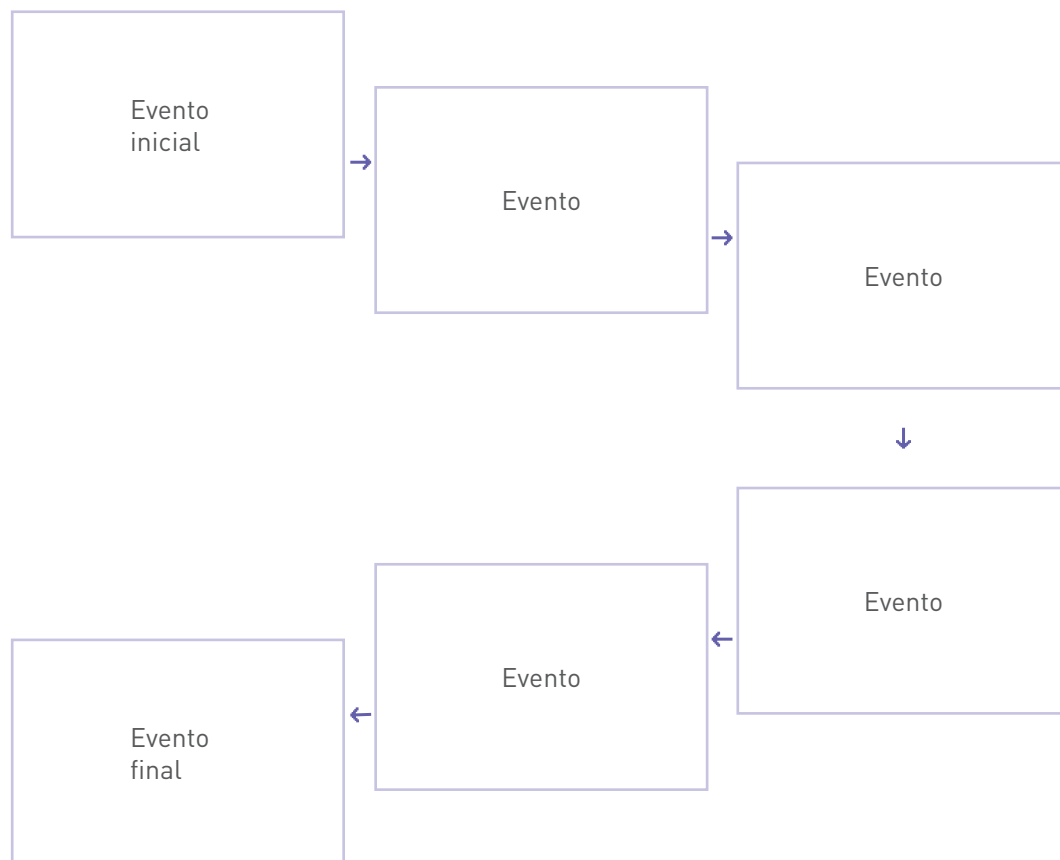
Explorar las distintas historias posibles (narrativa) dentro de un diagrama en el que se destaquen los puntos importantes y cómo estos se conectan entre sí.

El diagrama **no** es necesariamente lineal.

## ¿Cómo crear un diagrama de flujo narrativo?

1. Escribe la idea core enfatizando los aspectos narrativos.
2. Expande la historia generando una línea de tiempo con los eventos clave del juego usando un diagrama. Puede o no ser lineal. Agrega tantos cuadros como sea necesario.

Idea Core:

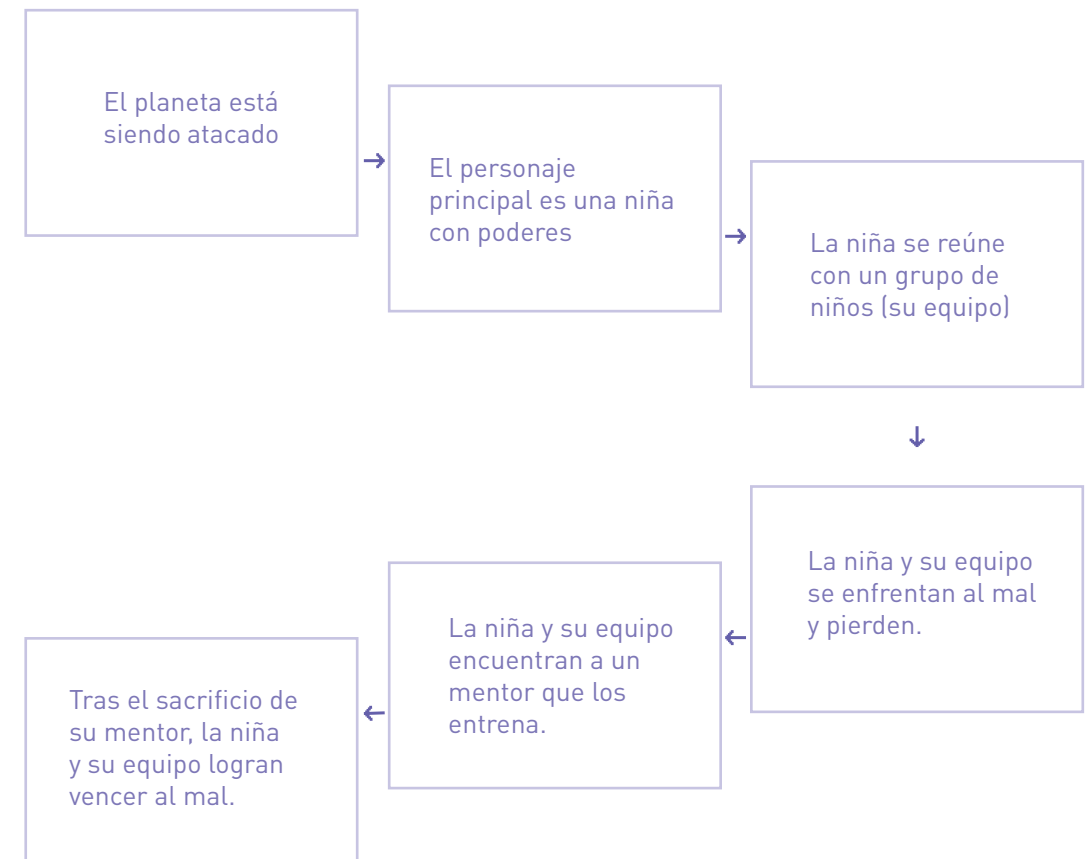


## Ejemplo de diagrama de flujo narrativo

1. Escribe la idea core enfatizando los aspectos narrativos.
2. Expande la historia generando una línea de tiempo con los eventos clave del juego usando un diagrama. Puede o no ser lineal. Agrega tantos cuadros como sea necesario.

Idea Core:

Durante una invasión alienígena, un grupo de niños tienen la misión de salvar al mundo gracias a sus poderes psíquicos.



Herramienta:

# Caminos diferentes

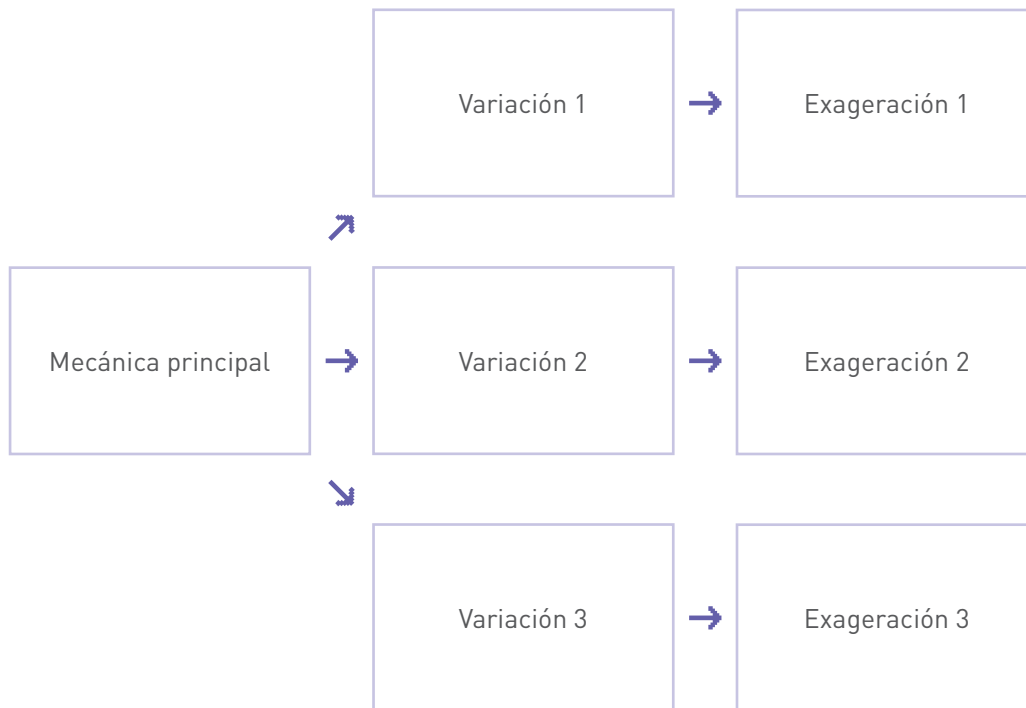
## Objetivo herramienta:

Explorar variaciones de la mecánica principal del juego.

## ¿Cómo crear caminos diferentes?

1. Escribe la idea core enfatizando el aspecto de la mecánica principal.
2. Escribe la mecánica principal, luego explorar 3 variaciones de la mecánica ya sea invirtiéndola, contrastándola, es decir, darle un giro a la mecánica principal. Finalmente exagera estas 3 variaciones.

Idea Core:



## Ejemplo de caminos diferentes

1. Escribe la idea core enfatizando el aspecto de la mecánica principal.
2. Escribe la mecánica principal, luego explorar 3 variaciones de la mecánica ya sea invirtiéndola, contrastándola, es decir, darle un giro a la mecánica principal. Finalmente exagera estas 3 variaciones.

Idea Core:

Juego de plataformas, la mecánica principal es saltar para llegar a otras plataformas, ir de punto A al punto B.



Herramienta:

# Construcción por preguntas

## Objetivo herramienta:

Ampliar la idea core por medio de varias preguntas.

## ¿Cómo construir por preguntas?

1. Escribe la idea core.

2. Responde las preguntas.

Idea Core:

a. ¿De qué trata el juego?

Tema central. Mecánica o narrativa principal. Ancla del juego.

b. ¿Dónde se localiza el juego?

Contexto, ubicación, geografía, ambientación.

c. ¿Qué lo compone (físicamente, objetos dentro del juego)?

Casas, árboles, obstáculos, cuadros de texto, personajes, objetos, etc

d. ¿Hay un/una protagonista?

¿Cómo es? Descríbelo/a. ¿Cómo se ve?

¿Cuál es su personalidad?

e. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades del/la protagonista?

f. ¿Hay un/una antagonista?

¿Cómo es? Descríbelo/a. ¿Cómo se ve?

¿Cuál es su personalidad?

g. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades del/la antagonista?

h. ¿Cuál es el conflicto del juego?

i. ¿Cómo se resuelve el conflicto?

## Ejemplo de construcción por preguntas

1. Escribe la idea core.

2. Responde las preguntas.

Idea Core:

El juego es un plataformas 2d scroll lateral con acertijos, en el que debemos dirigir a una persona por varios vagones de un tren en movimiento para encontrar una salida.

a. ¿De qué trata el juego?

Cada vagón tiene un acertijo diferente. La posición de los vagones es aleatoria, se puede salir del tren después del primer acertijo o después del acertijo 25. La narrativa se cuenta con pequeños objetos regados por todos los vagones que dan pistas al jugador o jugadora.

b. ¿Dónde se localiza el juego?

En un tren subterráneo en movimiento. El protagonista despierta y se encuentra dentro del tren.

c. ¿Qué lo compone (físicamente, objetos dentro del juego)?

La estructura del tren remite a un tren moderno de ciudad, pero solo en ciertos vagones hay personas, el resto lo componen objetos que dan pistas narrativas y los acertijos.

d. ¿Hay un/una protagonista?

El protagonista es una persona, un estudiante que despierta dentro de un vagón, no sabe como llegó allí y su único objetivo es salir.

e. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades del protagonista?

No se conoce nada del personaje, solo que viste uniforme de colegio y que despierta en el tren.

f. ¿Hay un/una antagonista?

No es precisamente un antagonista, pero al entrar en los vagones, del otro lado una silueta humana cruza el vagón, encerrando al protagonista hasta resolver el acertijo.

g. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades del antagonista?

Luce como un ser humano, pero no se le ve el rostro

h. ¿Cuál es el conflicto del juego?

El estudiante se despierta en un tren y debe bajar, cada vagón lleva a un acertijo, los objetos dan pistas de la silueta que lo encierra en cada vagón.

i. ¿Cómo se resuelve el conflicto?

Al ser tener vagones aleatorios, el conflicto se resuelve al pasar uno o varios vagones. Dependiendo de cuántos acertijos se resuelvan, el juego presenta finales alternativos.

Herramienta:

# Sonido y emociones

## Objetivo herramienta:

Determinar los aspectos de sonido y música del juego para expandir la idea core.

## ¿Cómo usar sonido y emociones?

1. Escribe la idea core.

2. Recopila 2 ejemplos de el tipo de música que tu juego requiere:

-  
-

3. Las canciones y sonidos conectan directamente con las emociones, define 2 ejemplos musicales que reflejen el ambiente y el tono del juego:

Ambiente: (Lluvioso, frío, calor, futurista, tecnológico, hogareño, etc.)

-

Tono del juego: (Siniestro, hostil, calma, aventura, sigilo, etc.)

-

4. Enlista los objetos o acciones que provoquen sonidos

Para determinar dónde se necesita un efecto de sonido, pregúntate lo siguiente  
¿Se mueve? ¿Llama la atención sobre sí mismo? ¿Le indica algo al jugador que no se puede ver? ¿Podría crear un estado de ánimo? Si la respuesta es sí a cualquiera de estas preguntas, necesita un efecto sonoro.

-  
-  
-  
-  
-  
-

## Ejemplo de sonido y emociones

1. Escribe la idea core .

Tras el cataclismo climático, la gente sobrevive en una distopía futurista en la que existe un gobierno global. El personaje debe atravesar la ciudad en búsqueda de sus hermanos.

2. Recopila 2 ejemplos de el tipo de música que tu juego requiere:

- Undertale OST: 028 – Premonition

- Limbo Soundtrack 3 - Succession of Fear

3. Las canciones y sonidos conectan directamente con las emociones, define 2 ejemplos musicales que reflejen el ambiente y el tono del juego:

Ambiente: (Lluvioso, frío, calor, futurista, tecnológico, hogareño, etc.)

Atmósfera fría, oscura, futuro distópico:

- Tears in Rain (Vangelis-Blade Runner)

Tono del juego: (Siniestro, hostil, calma, aventura, sigilo, etc.)

Nostálgico:

- LISA: The Painful OST - Salvation!

4. Enlista los objetos o acciones que provoquen sonidos

Para determinar dónde se necesita un efecto de sonido, pregúntate lo siguiente  
¿Se mueve? ¿Llama la atención sobre sí mismo? ¿Le indica algo al jugador que no se puede ver? ¿Podría crear un estado de ánimo? Si la respuesta es sí a cualquiera de estas preguntas, necesita un efecto sonoro.

- Movimiento y caminar del personaje

- Interacción con otro usuario

- Cuadro de diálogo

- Acción de ataque o defensa

- Sonido de la ciudad dentro del futuro distópico

- Lluvia constante, a veces truenos

Herramienta:

# Loop de juego

## Objetivo herramienta:

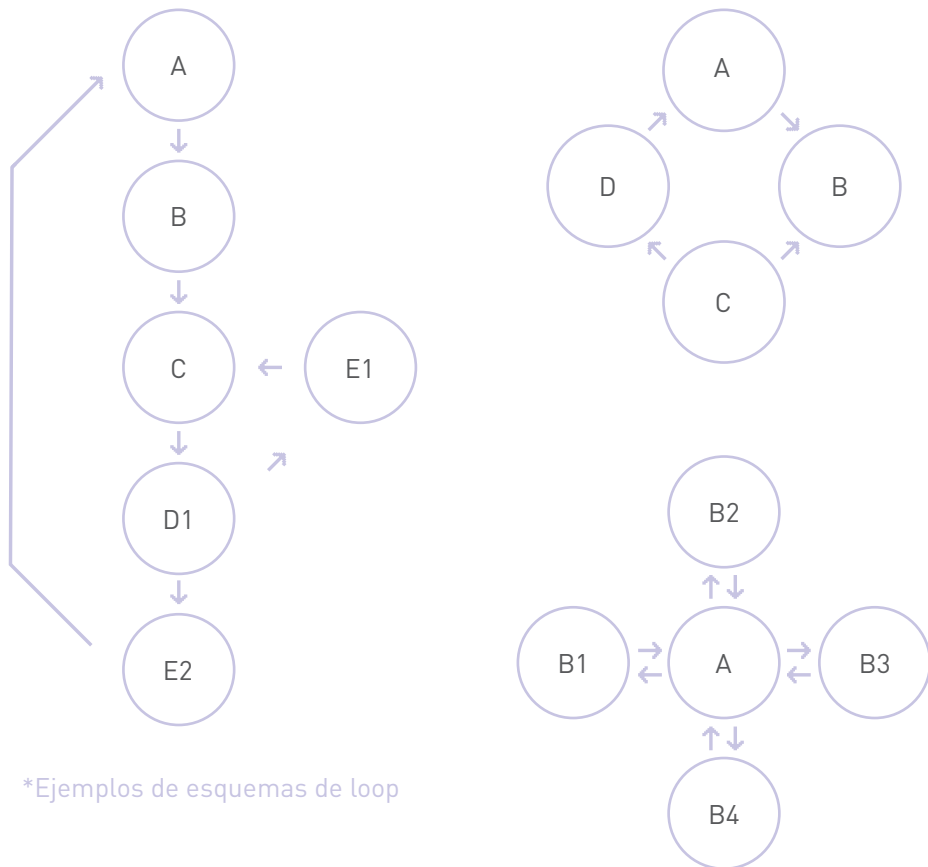
Un juego se compone de posibilidades, acciones y resultados que generan nuevas posibilidades. El loop de juego es el lugar dónde va a pasar el jugador/a constantemente.

## ¿Cómo hacer un loop de juego?

1. Escribe la idea core.

-

2. A partir de ahí, define el bucle de acciones que se deben realizar, usa un esquema de posibilidades, dependiendo de si tu juego es lineal o no.



## Ejemplo de loop de juego

1. Escribe la idea core.

Juego de acertijos isométrico en el que el personaje principal está atrapado en un hotel. El objetivo es encontrar objetos para resolver acertijos que le permitan abrir puertas y así escapar del hotel.

2. A partir de ahí, define el bucle de acciones que se deben realizar, usa un esquema de posibilidades, dependiendo de si tu juego es lineal o no.





## **Parte 4**

Herramientas para

**Refinar**

## Refinar

La tercera etapa consiste en evaluar y concretar, implica poner a prueba el concepto de juego, generando una idea con un documento de diseño sólido. Aquí se resuelven los errores de la fase anterior y se potencian los aciertos. Esta es una etapa para pulir detalles y revisar que cada elemento sirva para potenciar la idea Core y generar un experiencia de juego deseada.

Para cerrar el proceso de diseño se da énfasis en concretar las mecánicas, los gráficos, los sonidos y la narrativa del juego de modo que alimente la idea principal.

### ¿Cómo?

Seleccionar 2 o más herramientas para Refinar y realizar los ejercicios que ahí se plantean.

Cada juego es distinto, por lo que algunos diseños de estos darán más relevancia y profundidad a ciertas partes por sobre otras. La información obtenida por la aplicación de herramientas para refinar se concreta en la sección **3 Refinar Idea Core y cuatro categorías generales.**

Herramienta:

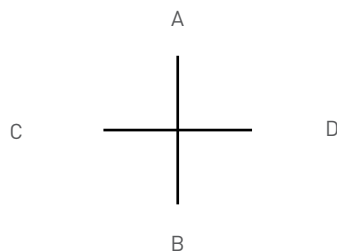
# Matriz comparativa

## Objetivo herramienta:

Encontrar homólogos de videojuegos para realizar una comparativa en cuanto a mecánicas, sonido y audio, narrativa y gráficos. Para así definir dónde se ubica la idea core del juego y generar un espectro de posibilidades para resolver ciertos problemas.

## ¿Cómo hacer matrices comparativas?

1. Describe la idea core de tu juego.
2. Busca y define 4 juegos que tengan características similares a tu juego.
  - A:
  - B:
  - C:
  - D:
3. Ubica a los 4 juegos definidos en una matriz de opuestos.



4. Explora y mapea en dónde se ubicaría tu juego en relación a mecánica, narrativa, sonido y gráficos. Genera una descripción en cada mapa. Usa las preguntas para responder cada esquema.

En cuanto a **mecánicas**, ¿dónde se ubicaría mi juego?  
¿A qué tipo de mecánicas se asemeja?

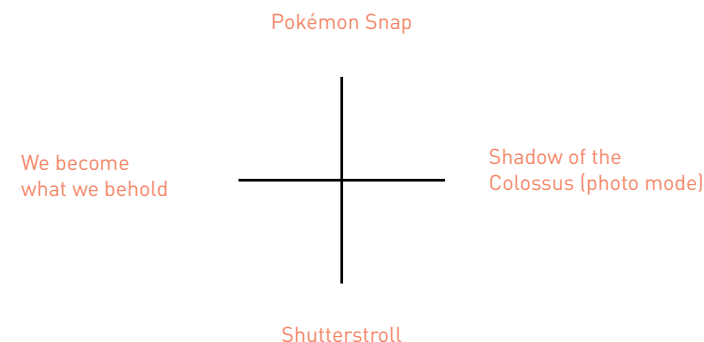
En cuanto a **narrativa**, ¿dónde se ubicaría mi juego?  
¿A qué historias se parece?

En cuanto a **música y sonido**, ¿dónde se ubicaría mi juego?  
¿Cuál es el estilo musical en el que encajaría mejor?

En cuanto a **gráficos**, ¿dónde se ubicaría mi juego?  
¿Visualmente, dónde encaja mejor mi idea de juego?

## Ejemplo de matrices comparativas

1. Describe la idea core de tu juego.  
Un juego sobre hacer fotografías.
2. Busca y define 4 juegos que tengan características similares a tu juego.
  - A: **Pokémon Snap**
  - B: **We become what we behold**
  - C: **Shadow of the Colossus (photo mode)**
  - D: **Shutterstroll**
3. Ubica a los 4 juegos definidos en una matriz de opuestos.



4. Explora y mapea en dónde se ubicaría tu juego en relación a mecánica, narrativa, sonido y gráficos. Genera una descripción en cada mapa, usa como referencia las preguntas:

Continúa en la siguiente página



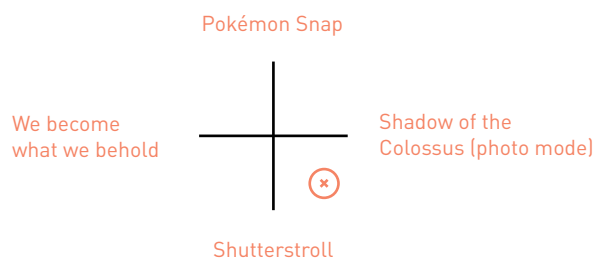


Herramienta:

# Matriz comparativa

Continuación:

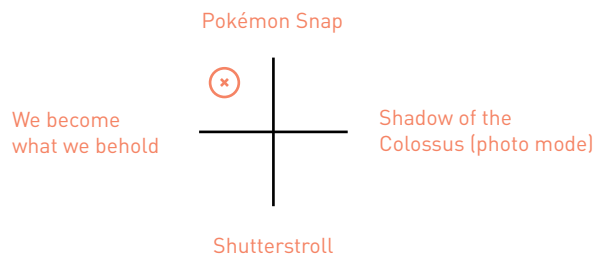
En cuanto a **mecánicas**, ¿dónde se ubicaría mi juego?  
¿A qué tipo de mecánicas se asemeja?



Exploración:

Las mecánicas del juego se ubican entre una exploración total (Shutterstroll) y paisajes enormes (Shadow of the Colossus). El objetivo principal es descubrir lugares y hacer un número limitado de fotografías. Perspectiva de primera persona.

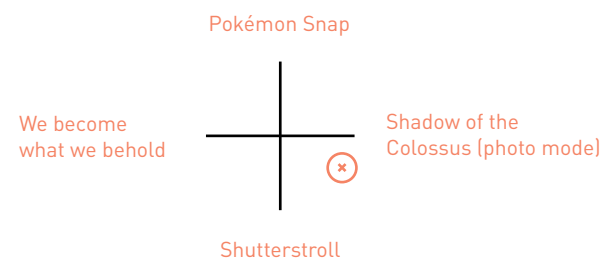
En cuanto a **narrativa**, ¿dónde se ubicaría mi juego?  
¿A qué historias se parece?



No existe una narrativa estructurada:

El juego no cuenta con una historia dirigida. El objetivo es que el jugador construya una historia propia viajando por distintos mundo oníricos, explorando y descubriendo.

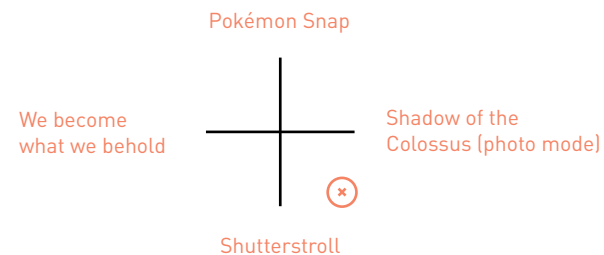
En cuanto a **música y sonido**, ¿dónde se ubicaría mi juego?  
¿Cuál es el estilo musical en el que encajaría mejor?



Ambiental, exploración y descubrimiento:

Los sonidos se apegan a la realidad del juego, sin música extradiegética. Todo lo que se escucha es parte de la ambientación del lugar.

En cuanto a **gráficos**, ¿dónde se ubicaría mi juego?  
¿Visualmente, donde encaja mejor mi idea de juego?



Sueños y realidad:

El arte es menos caricaturesco pero con bastante fantasía, ya que los espacios de juegos son sueños. Estilo gráfico onírico.

Herramienta:

# Retroalimentación exploratoria

## Objetivo herramienta:

Tomar diferentes perspectivas para analizar la idea de juego y su construcción.

## ¿Cómo usar la retroalimentación exploratoria?

1. Analiza tu idea de juego desde la perspectiva de soñador/a:

### Perspectiva de soñador/a

Enfatiza lo positivo y relevante del juego, describe el potencial futuro. Enlista las bondades del juego y a dónde podría llegar.

- 
- 
- 
- 

2. Analiza tu idea de juego desde la perspectiva de crítico/a:

### Perspectiva de crítico/a

Describe las falencias y debilidades de la idea de juego. Enlista las razones por las que podría fallar.

- 
- 
- 
- 

3. Analiza tu idea de juego desde la perspectiva realista:

### Perspectiva de realista

Reflexiona sobre el aspecto posible real del juego. ¿Qué es lo que sí se puede hacer? ¿Hasta dónde puede llegar? Enlista los aspectos concretos del juego.

- 
- 
- 
- 

## Ejemplo de retroalimentación exploratoria

1. Analiza tu idea de juego desde la perspectiva de soñador/a:

### Perspectiva de soñador/a

Enfatiza lo positivo y relevante del juego, describe el potencial futuro. Enlista las bondades del juego y a dónde podría llegar.

- Patrocinado gracias al apoyo de fans en patreon.
- Equipos independientes de trabajo, programación, desarrollo, ambientación artística, marketing y publicistas.
- Alcance de un mercado mayor a 2 millones de personas.
- Juego valorizado en \$20.
- Multiplataforma.

2. Analiza tu idea de juego desde la perspectiva de crítico/a:

### Perspectiva de crítico/a

Describe las falencias y debilidades de la idea de juego. Enlista las razones por las que podría fallar.

- Se puede desarrollar, sin embargo, es complicado un patrocinio directo de la empresa.
- Se necesita conocimiento de desarrollo móvil.
- El mercado podría estar limitado a la ciudad.
- Se puede contar con un equipo de 2 programadores y 1 artista gráfico, mismos que se encargarían de realizar diversas actividades, incluidas actividades comerciales.
- El proyecto se realizaría con equipo propio.

3. Analiza tu idea de juego desde la perspectiva realista:

### Perspectiva de realista

Reflexiona sobre el aspecto posible real del juego. ¿Qué es lo que sí se puede hacer? ¿Hasta dónde puede llegar? Enlista los aspectos concretos del juego.

- No se tendría un presupuesto fijo, se empezaría desde los propios recursos.
- El equipo de trabajo sería limitado a 1 persona que programa y 1 artista gráfico.
- Pruebas beta e iteración constate en plataformas digitales y sesiones de prueba.
- Solo versión móvil.

Herramienta:

# Preguntas de estado

## Objetivo herramienta:

Pulir detalles narrativos de la idea de juego. Responder estas preguntas para comprobar el estado actual de la historia y usarlas cuando se agregue un elemento importante de la historia.

## ¿Cómo usar las preguntas de estado?

1. Responde las preguntas procurando expandir y concreta las ideas del prototipo.

### ¿Por qué?

¿Por qué se da el evento del juego? ¿Qué detona la historia y el conflicto?

### ¿Dónde?

¿Dónde sucede el juego? ¿Cuáles son los límites del mundo?

### ¿Cuándo?

¿Vivimos en una distopía futurista o en una era prehistórica? ¿Cómo afecta la temporalidad a los hechos narrativos?

### ¿Quién?

¿Quién es el protagonista de la historia? ¿Por qué nos importa su historia y lo que le pase? ¿Quién es el antagonista?

### ¿Qué?

¿Qué eventos narrativos son relevantes?

### ¿Cómo?

¿Cómo se resuelve el conflicto? ¿Cómo se resuelve la historia? ¿Cómo termina el personaje principal?

## Ejemplo de preguntas de estado

1. Responde las preguntas procurando expandir y concreta las ideas del prototipo.

### ¿Por qué?

El juego empieza tras un primer conflicto en el que un niño intenta despertar de su sueño y la única forma es recorriendo un mundo onírico, intentando atrapar a su sombra.

### ¿Dónde?

El juego sucede en los sueños del niño, en un camino lineal de 10 niveles con distintos aspectos (debido a que son sueños).

### ¿Cuándo?

Los sueños ocurren en 10 noches distintas, el niño despierta al terminar cada nivel del sueño.

### ¿Quién?

El protagonista es Kido, quien no puede dormir tras sucesos importantes que se van contando al resolver los niveles. El objetivo primario es alcanzar a su sombra que recorre los niveles mucho más rápido que él.

### ¿Qué?

El hecho traumático detonador del insomnio y que se desvela al final. Cada uno de los 10 niveles da pequeñas pistas para entender la historia en su totalidad. No hay diálogo, y la comunicación se realiza con gestos. La sombra representa el miedo del niño.

### ¿Cómo?

El conflicto se resuelve al alcanzar a la sombra al final de los 10 niveles. Existen 2 alternativas, uno en el que el niño despierta y otro en el que se queda atrapado en un bucle de sueño.

Herramienta:

# Castigo & recompensa

## Objetivo herramienta:

Balancear el castigo y recompensa que tiene la idea de juego. No debe existir la misma cantidad de castigos o recompensas necesariamente. Este análisis sirve para reflexionar sobre el ritmo de juego y si es a dónde queremos llevar la idea Core.

## ¿Cómo usar el castigo & recompensa?

1. Escribe la idea core.
2. Enlista los castigos y recompensas que se tienen. Luego analiza y enlista el ritmo y balance que estos castigos provocan en el juego.

<b>Idea core</b>	
<b>Castigos</b>	<b>Recompensas</b>
-	-
-	-
-	-
-	-
<b>Balance / ritmo</b>	
-	
-	
-	
-	

### 3. Responde lo siguiente

- ¿Existen más castigos que recompensas o viceversa?
- ¿Están balanceados los castigos y recompensas?
- ¿Cómo este balance afecta al ritmo de juego?

## Ejemplo de castigo & recompensa

1. Escribe la idea core.
2. Enlista los castigos y recompensas que se tienen. Luego analiza y enlista el ritmo y balance que estos castigos provocan en el juego.

<b>Idea core</b>	
Encarnamos a un estudiante de cocina que tiene como maestro a un brócoli. El objetivo del juego es realizar combinaciones de alimentos para preparar platos saludables basados en plantas con ingredientes locales y sostenibles.	
<b>Castigos</b>	<b>Recompensas</b>
- Al usar demasiadas cosas fritas o con demasiada azúcar, brócoli se pondrá amarillo.	- Cada plato correcto da puntos.
- Si la preparación tarda mucho, el comensal se va sin pagar.	- Al ser más rápido con las combinaciones podremos atender más comensales.
- Usar una combinación incorrecta reduce las propinas dejadas por el comensal.	- Al final del día los puntos desbloquean nuevas recetas.
<b>Balance / ritmo</b>	
- El armar los platos me permite pasar el nivel y aumentar la dificultad.	
- Los primeros niveles presentan recetas de 2 ingredientes, los niveles de mayor dificultad pueden llegar a tener combinaciones de 6 ingredientes.	
- Mayor nivel implica más clientes.	
- Al hacer combos se desbloquea un reloj que, al usarlo, nos da tiempo extra para preparar platos.	

### 3. Responde lo siguiente

- ¿Existen más castigos que recompensas o viceversa?  
Hay más castigos que recompensas, pero las recompensas aportan mucho más que el daño de un castigo.
- ¿Están balanceados los castigos y recompensas?  
Si el nivel de complejidad en general aumenta con los niveles, es decir, más castigos y menos recompensas al avanzar de nivel. Existen niveles de combo en el que solo hay recompensas y niveles caos en donde solo hay castigos. En ambos mundos el objetivo es acumular más puntos.
- ¿Cómo este balance afecta el ritmo de juego?  
El ritmo y desafío son progresivos, por lo que los primeros niveles son de aprendizaje y la dificultad aumenta al pasar de nivel, ya sea con menos recompensas o más castigos.

Herramienta:

# Ritmo

## Objetivo herramienta:






Equilibrar el ritmo de juego, definiendo el balance entre interacción, cinemáticas, exploración, acción, pausas u otros aspectos relevantes dentro del diseño de juego.

## ¿Cómo usar el ritmo?

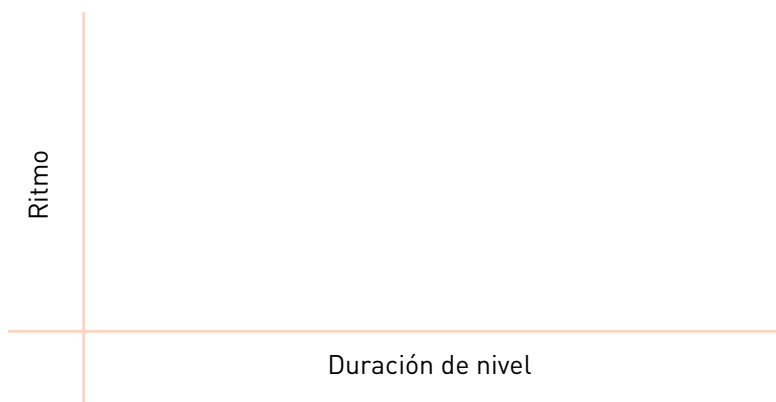
1. Define una lista de elementos que usará nuestro juego por cada nivel (cinemáticas, acción, pausas, exploración, aprendizaje, acertijos, jefes, enemigos, enemigos de mayor rango, conversaciones, etc.).

- A:
- B:
- C:
- D:
- E:

2. Usa códigos visuales por cada elemento de la lista.

- A: 
- B: 
- C: 
- D: 
- E: 

3. Dibuja un esquema progresivo ordenando los elementos, y usando los códigos visuales, las variables a considerar son ritmo y duración de nivel.








## Ejemplo de ritmo

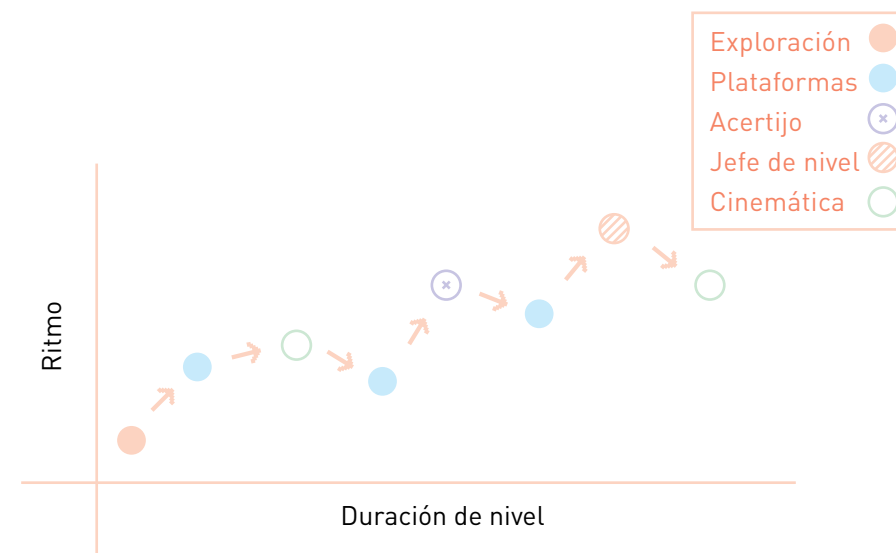
1. Define una lista de elementos que usará nuestro juego por cada nivel (cinemáticas, acción, pausas, exploración, aprendizaje, acertijos, jefes, enemigos, enemigos de mayor rango, conversaciones, etc.).

- A: Exploración
- B: Plataformas
- C: Acertijo
- D: Jefe de nivel
- E: Cinemática

2. Usa códigos visuales por cada elemento de la lista.

- A: Exploración 
- B: Plataformas 
- C: Acertijo 
- D: Jefe de nivel 
- E: Cinemática 

3. Dibuja un esquema progresivo ordenando los elementos usando los códigos visuales, las variables a considerar son ritmo y duración de nivel.



Herramienta:

# Checklist para refinar

## Objetivo herramienta:

Evaluar y pulir la idea de juego con una serie de preguntas.

## ¿Cómo usar el checklist para refinar?

1. Escribe la idea Core.
2. Usa las siguientes preguntas para evaluar los prototipos.
  - a. ¿Es un juego prometedor?
  - b. ¿La gente podría querer más?
  - c. ¿Por qué es interesante?
  - d. ¿Qué engancha al jugador?
  - e. ¿Qué no funciona?
  - f. ¿Qué está funcionando?

## Ejemplo de checklist para refinar

1. Escribe la idea Core.

Juego educativo que motiva al cuidado de plantas, en el que, para iniciar se debe tomar una foto de una planta que se va a cuidar. El objetivo del juego es obtener y cuidar un jardín digital a la vez que se cuidan plantas en el mundo real.

2. Usa las siguientes preguntas para evaluar los prototipos.

- a. ¿Es un juego prometedor?

Sí, porque si bien existen juegos con temáticas similares, muchos se enfocan solo a la parte digital mientras que del otro lado existen aplicaciones para cuidar plantas, nuestro juego combina los dos.

- b. ¿La gente podría querer más?

Se podría generar un sistema de amistad en el que podamos cuidar el jardín virtual de nuestros amigo/as y así generar redes de juego.

- c. ¿Por qué es interesante?

Combina una aplicación y un juego.

- d. ¿Qué engancha al jugador?

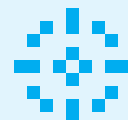
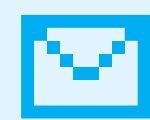
El sistema real/digital que hace que los jugadores jueguen y a la vez no recuerden de cuidar sus plantas.

- e. ¿Qué no funciona?

Se necesita una mecánica de juego clara que combine el mundo real con el digital y no sea solo una fotografía al inicio.

- f. ¿Qué está funcionando?

La combinación de un juego con un aplicación de cuidado.



## Parte 5

Próximos  
**Pasos**

# Recomendaciones posteriores

**Iteración constante** Con la idea core y el documento de diseño listo, lo siguiente es definir una lista de tareas y recursos principales para desarrollarlos y construir un demo de juego, que pasará por un proceso constante de prueba y mejoramiento. El diseño de juego es el primer gran paso para la creación de videojuegos.

**Finales alternativos** Una forma de dar diversidad al sistema de juego es por medio de variaciones, si las mecánicas de tu juego lo permiten, responde las siguientes preguntas: ¿La historia tiene un final? ¿Existen momentos de toma de decisión importantes? ¿Esas decisiones pueden dar otros finales?

**Romper las reglas** Las reglas de juego son constantes, sin embargo, se pueden crear excepciones y romper las reglas con algunos fines: cuando se vuelven predecibles, para agregar mayor dificultad, y si existen diferentes áreas o zonas dentro del juego, estas pueden variar las reglas definidas.

**Misiones secundarias** Para alimentar el mundo de juego, se puede usar misiones secundarias o retos alternos que permitan construir narrativas explorables con un ancla en una narrativa central.

**3 capas de profundidad** El mundo de juego se puede construir por medio de 3 capas, la **jugable** (lo que se juega y lo que se observa), la **visible** (lo que se observa pero no se puede jugar) y la capa de **complemento** (información extra, hallazgos o pistas). Piensa en el contexto de juego más allá de la capa jugable para crear un sentido de volumen y profundidad, para generar un mundo concreto.

# Glosario

**Acciones** [\[Games, Design and Play, p.7\]](#) Las actividades principales que el jugador o jugadora realiza dentro del juego.

**Antagonista** [\[Narrativa\]](#) Se refiere al personaje, grupo o entidad, que interviene en la historia de forma opuesta al protagonista.

**Conceptualizar** [\[Etapa\]](#) Primera etapa del proceso de diseño de juego, consiste en la exploración de ideas.

**Conflicto de juego** [\[Narrativa\]](#) Relacionado a la historia, es el disparador inicial para que suceda el juego en términos narrativos.

**Estado de juego** [\[Rules of Play, p. 218\]](#) Forma de entender el estado actual del juego, y no toma en cuenta, experiencia, habilidad o emociones del jugador.

**Estados de falla** [\[Rules of Play, p. 66\]](#) Problemas del diseño de juego.

**Estado de flow** [\[flow state\]](#) Estado mental en el cual las personas se encuentran inmersas y enfocando su atención en una actividad.

**Estéticas de juego** [\[A Formal Approach to Game Design and Game Research\]](#) Describe respuestas emocionales deseables al interactuar con el juego.

**EVO** [\[sigla\]](#) Evolution Championship Series.

**Game Design** [\[diseño de juego\]](#) Proceso de exploración, planificación y diseño de contenido de juego.

**Game Design Document** [\[documento de diseño de juego\]](#) Documentación primaria de un juego, surge en la etapa de pre-producción.

**Game Development** [\[desarrollo de juego\]](#) Proceso de creación de un juego, incluye diseño y producción.

**Game Production** [\[producción de juego\]](#) Proceso de realización de juego siguiendo las indicaciones del Game Design.

**Gameplay** [\[jugabilidad\]](#) Describe el funcionamiento del juego, la experiencia que surge durante la interacción.

**GDD** [\[sigla\]](#) Game Design Document.

**Género** En el contexto de videojuego es la categoría común que intenta clasificar a los juegos basados en la mecánica y jugabilidad.

**Idea core** Es la idea principal del juego, el núcleo de la experiencia, ancla del proceso y por la cuál se toman todas las decisiones de diseño.

**Interactividad** [\[Rules of Play, p. 58\]](#) Proceso de comunicación entre el jugador/a y el juego.

**Interfaz de usuario** Medio de comunicación y por el cuál sucede la interactividad entre el jugador/a y el juego. Asociado a la arquitectura de información y el aspecto visual del juego.

**IGF** [\[sigla\]](#) Independent Games Festival.



**Indie** (versión corta) Independiente

**Indie Game** (juego independiente) Término asociado a los juegos producidos de forma independiente, por pequeños grupos y con presupuestos bajos. Juegos de autor.

**Juego de plataformas** (platform games)

Género de videojuegos asociados a caminar, correr y saltar por una serie de plataformas durante la experiencia de juego.

**Juego de disparos** (shooter games) Género de videojuegos centrados en la armas.

**Mecánica** Acciones realizadas por el jugador/a por medio de los objetos en un espacio de juego definido y delimitado por reglas.

**Metas** (Games, Design and Play, p.8)

Definen lo que se quiere alcanzar al momento de jugar.

**Objetos** (Games, Design and Play, p.8)

Son los elementos con los que el jugador interactúa dentro del juego.

**Obstáculo** Elemento que impide avanzar dentro del juego.

**Proceso iterativo** Proceso cíclico basado en el análisis, mejora y prueba para alcanzar ciertos objetivos.

**Protagonista** (Narrativa) Se refiere al personaje, grupo o entidad principal de una historia.

**Prototipar** (Etapa) Segunda etapa del proceso de diseño de juego, consiste en construir variaciones del diseño de juego.

**Refinar** (Etapa) tercera etapa del proceso de diseño de juego, consiste en pulir detalles, corregir errores y concretar ideas de juego.

**Reglas** (Games, Design and Play, p.8)

Determinan lo que se puede hacer y lo que no, dentro del juego.


**Restricciones** (Games, Design and Play, p.16)

Mecanismos en los que el diseño de juego limita al jugador. El fin de las restricciones es mantener y guiar la experiencia de juego.

**Toolbox** Caja de herramientas.

**Valores de diseño** (Games, Design and Play, p.117)

Son características que el diseñador/a quiere dar a su juego en favor de generar una experiencia de juego determinada.

**GAME**   
**DESIGN**   
**TOOLBOX** 

Caja de herramientas para diseñar videojuegos

