Evaluation Warning: The document was created with Spire.Doc for Python.

| Nombre: **Escaleta 2/8: Diseño de Mecánicas de Juego** |  |
| --- | --- |
| **Duración** | 5 minutos |
| --- | --- |
| **Objetivo** | Aprender a diseñar mecánicas de juego aplicables a proyectos transmedia. |
| --- | --- |
| **Módulo** | AcadeMía |
| --- | --- |

**Secciones y Libreto**

**Presentación (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "En este video aprenderemos a diseñar mecánicas de juego que aumenten el compromiso de los usuarios en un proyecto transmedia."

**Principales Mecánicas de Juego (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Las mecánicas de juego más comunes incluyen:

Puntos y recompensas.

Niveles y progresión.

Retos y misiones.

Clasificaciones y rankings."

**Ejemplo Práctico: Diseño de Mecánicas (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Diseñemos mecánicas de juego para una app de fitness que motive a los usuarios con metas diarias y recompensas visuales."

**Tarea Práctica (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Elige un proyecto en el que trabajas y crea una mecánica de juego que fomente la participación activa de tu audiencia."

**Requerimientos técnicos**

Herramientas para diagramar mecánicas de juego.

Subtítulos incluidos.

**Cierre**

**Libreto:**

Presentador: "Con las mecánicas adecuadas, podemos crear experiencias inmersivas que fidelicen a nuestra audiencia."