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

# Guion: Diseño de Mecánicas de Juego

## Datos Básicos

* **Duración**: 5 minutos
* **Módulo**: AcadeMía
* **Objetivo**: Aprender a diseñar mecánicas de juego aplicables a proyectos transmedia

## Guion Detallado

### 1. PRESENTACIÓN (30 segundos)

[PLANO MEDIO del presentador en un entorno moderno con elementos de gamificación de fondo]

PRESENTADOR:  
"¡Bienvenidos! En este video aprenderemos a diseñar mecánicas de juego que aumentarán el compromiso de los usuarios en tu proyecto transmedia. Las mecánicas de juego son las reglas y métodos que hacen que una experiencia sea atractiva y motivadora. Veamos cómo implementarlas de manera efectiva."

### 2. PRINCIPALES MECÁNICAS DE JUEGO (2 minutos)

[GRAFICOS ANIMADOS que ilustran cada mecánica mientras el presentador explica]

PRESENTADOR:  
"Las mecánicas de juego más efectivas se pueden dividir en cuatro categorías principales:

1. Puntos y Recompensas:
   * Sistema de puntuación clara y transparente
   * Recompensas tangibles e intangibles
   * Beneficios exclusivos por logros
2. Niveles y Progresión:
   * Estructura de niveles bien definida
   * Indicadores de progreso visibles
   * Desbloqueo gradual de contenido
3. Retos y Misiones:
   * Objetivos diarios y semanales
   * Misiones especiales temporales
   * Desafíos colaborativos
4. Clasificaciones y Rankings:
   * Tablas de clasificación globales
   * Rankings por categorías
   * Competencias entre grupos"

### 3. EJEMPLO PRÁCTICO (2 minutos)

[DEMOSTRACIÓN EN PANTALLA de una interfaz de app de fitness]

PRESENTADOR:  
"Veamos cómo aplicar estas mecánicas en una app de fitness:

1. Sistema de Puntos:
   * 100 puntos por cada entrenamiento completado
   * Bonus por mantener rachas diarias
   * Medallas virtuales por hitos alcanzados
2. Progresión:
   * Niveles desde 'Principiante' hasta 'Atleta Elite'
   * Barra de progreso para cada nivel
   * Nuevos ejercicios desbloqueables
3. Retos Diarios:
   * Meta de pasos diarios
   * Desafíos de ejercicios específicos
   * Retos grupales semanales
4. Clasificación:
   * Ranking semanal de usuarios más activos
   * Competencias entre grupos de edad
   * Logros compartibles en redes sociales"

### 4. TAREA PRÁCTICA (30 segundos)

[PLANO MEDIO del presentador con gráficos de ejemplo en segundo plano]

PRESENTADOR:  
"Es tu turno: Elige un proyecto en el que estés trabajando y diseña al menos una mecánica de cada categoría que hemos visto. Recuerda que las mecánicas deben:

* Alinearse con los objetivos del proyecto
* Ser fáciles de entender
* Motivar la participación continua
* Ofrecer retroalimentación inmediata"

### 5. CIERRE (30 segundos)

[PLANO MEDIO del presentador]

PRESENTADOR:  
"Con las mecánicas adecuadas, podemos crear experiencias verdaderamente inmersivas que mantengan a nuestra audiencia comprometida y motivada. Recuerda: la clave está en encontrar el equilibrio entre el desafío y la recompensa. ¡Nos vemos en el próximo video!"

## Requerimientos Técnicos

1. Visuales:
   * Gráficos animados para ilustrar cada mecánica
   * Mockups de interfaz para el ejemplo de la app
   * Transiciones suaves entre secciones
2. Audio:
   * Música de fondo dinámica
   * Efectos sonoros para las transiciones
   * Audio limpio del presentador
3. Postproducción:
   * Subtítulos en español
   * Textos en pantalla para puntos clave
   * Animaciones para estadísticas y datos
4. Herramientas Requeridas:
   * Software de diagramación para mecánicas
   * Herramientas de diseño UI/UX
   * Software de edición de video