**INTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR RUMIÑAHUI**

**NOMBRE: MARCO VALLEJO**

**CURSO: 6ª SISTEMAS**

**FECHA: 15-ABRIL-2019**

**Temario del curso**

**Introducción al Curso de Diseño de Videojuegos**

1. **Bienvenidos al curso**
2. **¿Cómo vamos a trabajar?**
3. **El gancho**

QUE ES EL GANCHO:

Son algo único que tiene un videojuego que o bien nadie ha hecho antes o bien modifica enormemente (y para mejor) algo ya hecho. Es algo que se mantiene divertido para el jugador durante todo el juego y que puede lucirse en un anuncio para conectar con un rango de público suficientemente grande.

Algunos ejemplos de ganchos en videojuegos pueden ser la música, mecánicas únicas, el "lore" del juego, los gráficos, el sistema PVP (player vs player) o incluso la profundidad narrativa del título.

1. **El documento de diseño**
2. **RETO: Creando tu propio gancho, deberás ser concreto**

**Puntos de vista y género**

1. **Puntos de vista y géneros**
2. **Puntos de vista modernos**
3. **Géneros de juego**

Los géneros de videojuegos son una forma de clasificar los [videojuegos](https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego) en función fundamentalmente de su [mecánica de juego](https://es.wikipedia.org/wiki/Mec%C3%A1nica_de_juego). Otros factores, como la estética o la temática, pueden también influir a la hora de definir ciertos géneros, pero en un grado mucho menor de lo que ocurre en el [cine](https://es.wikipedia.org/wiki/Cine) o la [música](https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica).

1. **RETO: Elige 3 de tus juegos favoritos y cámbiales la perspectiva y el estilo visual**

**Contando Historias**

1. **Vamos a contar una historia**
2. **Vamos a contar una historia, hablemos de Personajes**
3. **Historia conducida por el jugador**
4. **Mecánica**

## ¿QUÉ ES UNA MECÁNICA DE JUEGO?

La gamificación está tratando de transferir conceptos de diseño de juegos y videojuegos al entorno empresarial lo que está provocando que a veces llamemos a conceptos de manera errónea.

Uno de esos conceptos clave en el campo del gamification es la mecánica de juego, que además suele estar incluida en la definición más estándar que se está configurando para esta nueva disciplina.

Generalmente estamos llamando mecánica de juego a elementos como **los puntos, las medallas, los rankings, los logros, los niveles o la cuenta atrás, pero lo cierto es que esto no son mecánicas de juego**, esto son componentes o elementos para crear mecánicas de juego.

Esta confusión sobre el término no es tampoco nueva para el game design o el diseño de juegos, y es que **el término se hereda de juegos más antiguos o clásicos, como podría ser el ajedrez o el Monopoly.**

En los libros de diseño de juegos, escritos por profesionales reconocidos, encontramos definiciones diferentes para describir el mismo concepto, pero lo cierto es que casi todas ellas concluyen en que**una mecánica es una regla de juego con una entrada y una salida que produce cambios en el sistema.**

1. **Vamos a contar una historia 3º parte, Giros en nuestra trama**
2. **El arco narrativo**
3. **Vamos a contar una historia diálogos, puntos de conversación y ejecución**
4. **RETO: Dibuja un arco narrativo**
5. **Inicio**
6. **Parte intermedia**
7. **Parte final**
8. **La psicología y el camino del héroe**
9. **RETO: Utiliza el camino del héroe en la historia de tu videojuego**
10. **Jung y los arquetipos del tarot**
11. **Visualización de la historia**
12. **Maneras de empezar una historia**
13. **Técnicas y ayudas para contar la historia**
14. **Giros de la trama**
15. **Giros de la historia y dilemas**
16. **Curvas de tiempo**
17. **RETO: Define tu historia**

**Diseño**

1. **Avanzando con nuestro Game Design Document**

**QUE ES GAME DESIGN**

**El Game Design se encarga de definir la estructura y todos los elementos que interactúan en el videojuego**: historia, escenarios, personajes, retos, recompensas, entre otros. Por ejemplo, en el caso de un personaje, define sus características físicas, su carácter y cómo debe interactuar con su entorno. Si hablamos de la historia, se encargará de definir el argumento y el desenvolvimiento de los personajes en el mismo. En definitiva **su labor está enfocada en buscar el equilibrio de todos los elementos que componen el videojuego** para lograr enganchar al público.

1. **Escenarios**
2. **Diseño de niveles en árbol**
3. **Diseño de niveles en plano**
4. **RETO: Realiza los diseños de escenarios de tu juego**
5. **Diseño de personajes**
6. **Creando nuestros personajes**
7. **Arcos de personaje**
8. **Planeando nuestra mecánica de Juego RPG**
9. **Balanceo de videojuegos**
10. **Creación del documento de diseño**

**Puntos débiles y fuertes del personaje**

1. **Puntos débiles y fuertes del personaje**
2. **Arco del Personaje de Richard Estacado**
3. **Tipos de Villanos y minions**
4. **Habilidades del personaje**
5. **RETO: Realiza el diseño de tus personajes principales**

**Mundos**

1. **Mundos**
2. **Define el mundo que usará tu juego**
3. **Analiza un mundo abierto**
4. **Ejemplo de NPC's y Reto**
5. **Música y sonido**
6. **RETO: Consigue buena música para tu juego**
7. **Metas, recompensas y comunicación con el jugador**
8. **Revisando el Documento de Diseño completo**
9. **RETO: Metas y Recompensas**
10. **RETO: ¿Qué juegos te han marcado como jugador?**
11. **RETO: Comunicación con el jugador**