

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS CLASE 6

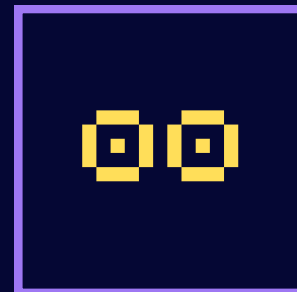


CONTENIDOS



PRESENTACIÓN

Introducción
Objetivos
Evaluación

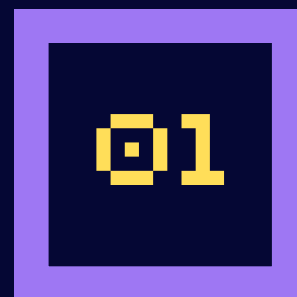


NIVEL 3

Prototipos

NIVEL 1

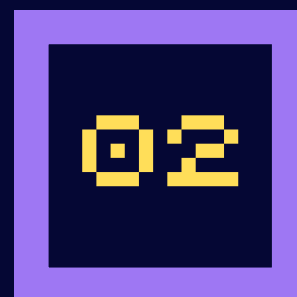
Introducción al diseño



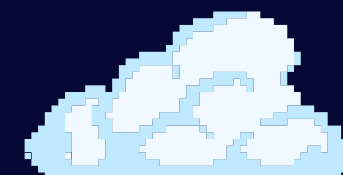
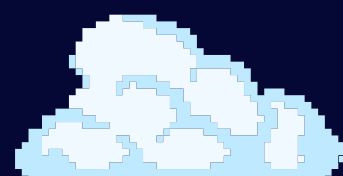
BONUS

NIVEL 2

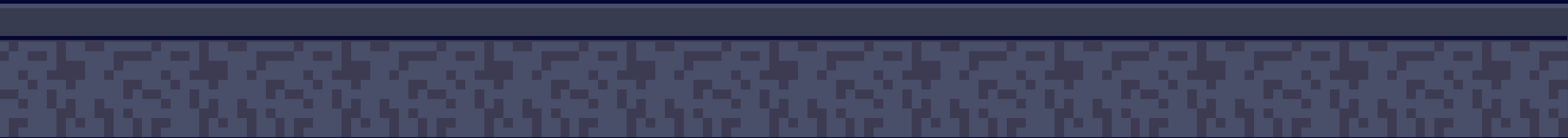
Documentación

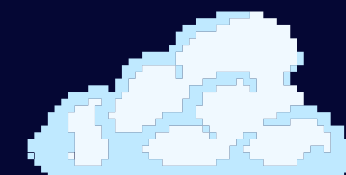
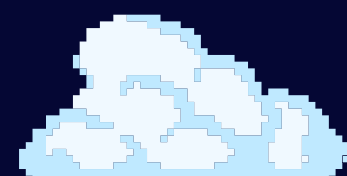


CRÉDITOS



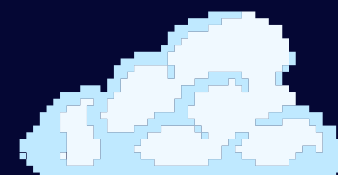
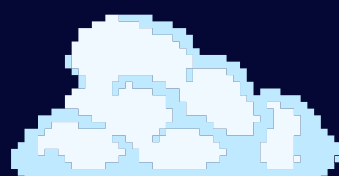
MOA

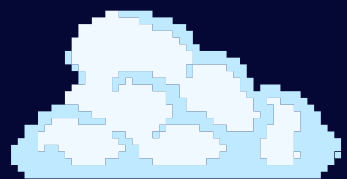
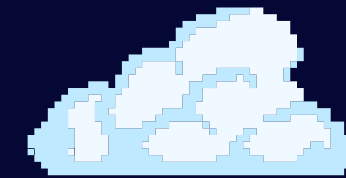




NARRATIVA

USUARIO



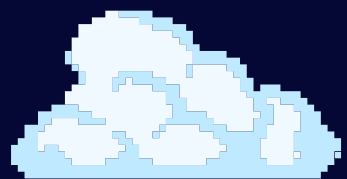
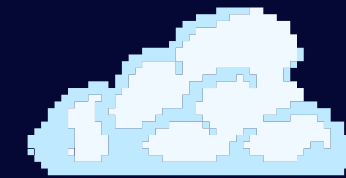


"El Jugador", EL TÉRMINO aborda la demografía y psicografía de los jugadores

Demografía :

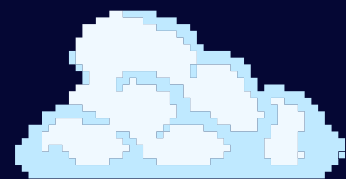
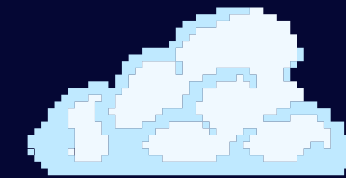
Se define como la valoración de las variables demográficas de un grupo de personas al que se dirige un juego

Aunque considera varias variables, las más significativas para el diseño de juegos son la edad y el sexo .



Psicografía:

Esta variable define los aspectos psicológicos del jugador, formando parte de los aspectos sociales del individuo como tendencias y estilos de vida .
Se enfoca en entender qué tipo de placeres busca un jugador al jugar .



El diseñador de juegos Marc LeBlanc propuso ocho placeres principales a considerar en el diseño de un juego :

Sensación

Fantasía

Narrativa

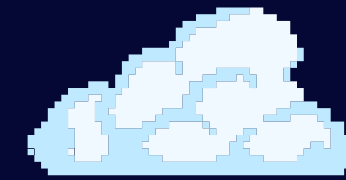
Desafío

Compañerismo

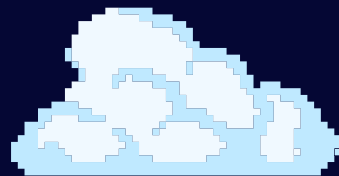
Descubrimiento

Expresión

Submisión



Taxonomía de Bartle sobre tipos de jugador :

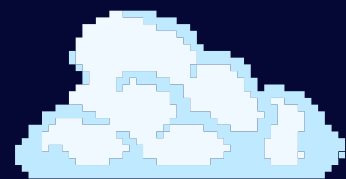
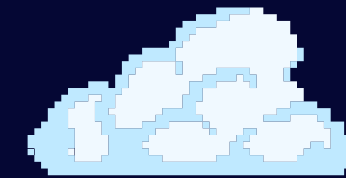


Triunfadores (Achievers): Buscan superar metas constantemente y su principal placer es el desafío .

Exploradores (Explorers): Quieren conocer todos los elementos y secretos del juego, siendo el descubrimiento su principal placer .

Socializadores (Socializers): Están interesados en las relaciones con otras personas y su principal placer es el compañerismo⁷.

Asesinos (Killers): Buscan competir, derrotar e imponerse a los demás, disfrutando de la competición y la destrucción .



Se enfatiza que esta taxonomía muestra cómo los cuatro tipos de jugadores se relacionan según sus acciones en el mundo real o con otros jugadores . Sin embargo, se advierte que el deseo humano es complejo y existen otros placeres a tener en cuenta, como el asombro

IMPORTANTE

Practicar la introspección y la empatía para comprender los sentimientos de los jugadores y diseñar juegos que se ajusten a sus necesidades y gustos, tanto a nivel demográfico como psicográfico . Entender por qué un jugador juega de una manera u otra es fundamental, y para ello se analiza la jugabilidad teniendo en cuenta sus necesidades, gustos y características personales.





Consigna: Observación y análisis de la experiencia lúdica

Selecciona un videojuego que te interese o que ya conozcas. Jugalo durante al menos 30 minutos prestando atención a tu propia experiencia.

Mientras jugás , registrará en una hoja (o documento digital) tus observaciones. Sé lo más detallado/a posible. Podés anotar:

¿Qué acciones realizarás? ¿Qué decisiones tomás y por qué. ¿Qué emociones experimentarás (frustración, entusiasmo, sorpresa, aburrimiento, etc.).
¿Qué elementos del juego te resultan atractivos o problemáticos (diseño, narrativa, mecánicas, sonido, gráficos, etc.).

Luego, pedile a un/a amigo/ao familiar que juegue al mismo juego (puede ser desde el principio o desde donde vos lo dejaste) durante un tiempo similar. Observe su comportamiento y tomá notas:

¿Qué hace? ¿Cómo reacciona? ¿Dónde se detiene o se trabaja? ¿Qué emociones parece estar experimentando?

Compararemos ambas experiencias (la tuya y la de la otra persona). Reflexión:

¿Qué diferencias y similitudes encontraste?

¿Qué aprendiste?

Redactá un breve informe (1 página aprox.) con tus reflexiones finales. Subilo al foro de la clase.