

Tema	Elementos del diseño del juego	
Descripción de la clase	Los alumnos aprenderán a deconstruir juegos en los elementos importantes del diseño de juegos.	
Clase	C43	
Duración de la clase	45 minutos	
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a deconstruir juegos. • Identificar los elementos importantes del diseño del juego. 	
Recursos requeridos	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos para profesoras <ul style="list-style-type: none"> ○ Laptop con conectividad a internet ○ Auriculares con micrófono ○ Cuaderno y bolígrafo • Recursos para alumnos <ul style="list-style-type: none"> ○ Laptop con conectividad a internet ○ Auriculares con micrófono ○ Cuaderno y bolígrafo 	
Estructura de la clase	Rompiendo el Hielo Actividad dirigida por la profesora Actividad dirigida por el alumno Conclusión	5 minutos 20 minutos 10 minutos 5 minutos
<p style="text-align: center;">CONTEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hace que un juego sea divertido, interesante y adictivo? 		
Pasos de clase	Acción de la profesora	Acción del alumno
Paso 1: Rompiendo el hielo (5 minutos)	¡Hola, <nombre del alumno>! ¿Alguna vez has pasado horas jugando a algún tipo de juego, ya sea físico o videojuegos?	REA: sí
	¿A qué tipo de juegos juegas?	REA: variado

	<p>La gente del juego trabaja muy duro, física y mentalmente. Sin embargo, la gente disfruta jugando a juegos de todo tipo.</p> <p>¿Alguna vez te has preguntado qué hace que los juegos sean divertidos?</p>	<p>REA: variado</p>
	<p>En la clase de hoy exploraremos, qué elementos específicos del diseño del juego hacen que los juegos sean divertidos y atractivos. Estos también te ayudarán cuando pienses en diseñar tu propio juego.</p> <p>¿Sabías que los elementos de diseño de juegos no solo se usan en los juegos?</p> <p>Muchas aplicaciones como Facebook, Snapchat, Amazon, etc., utilizan elementos de diseño de juegos, dentro de sus aplicaciones para hacer que sus aplicaciones sean divertidas, atractivas y adictivas.</p> <p>Muchas empresas utilizan elementos de diseño de juegos, para hacer que su trabajo sea agradable. Los elementos de diseño de juegos que, exploraremos hoy se pueden usar en cualquier lugar de la vida para convertir una actividad en divertida, atractiva y divertida.</p>	-
<p>La profesora comienza a compartir la pantalla</p>		
<p><u>DESAFÍO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Deconstruye un juego, para identificar los elementos de diseño del juego que hacen que los juegos sean divertidos. 		

Paso 2: Actividad dirigida por la profesora (20 minutos)	<p>Para comenzar a decodificar juegos para identificar el elemento importante en ellos, comencemos por jugar un juego que se ha jugado durante varios miles de horas durante generaciones: ¡Pacman!</p> <p>¿Has jugado alguna vez al juego?</p>	<p>REA: variado</p>
	<p>Simplemente puedes jugar a este juego, buscando en Google pacman o haciendo clic en el enlace de la Actividad del alumno 1.</p> <p>Vamos a jugar este juego</p>	<p><i>El alumno juega el juego completo de pacman con su pantalla compartida con la profesora.</i></p>
	<p>Impresionante, ese fue un buen juego. Ahora, si tuviéramos que dividir (deconstruir) el juego en diferentes componentes, ¿cuáles serían?</p>	<p><i>El alumno describe los diferentes componentes del juego con sus propias palabras.</i></p>
	<p>Cada juego tiene algunos personajes.</p> <p>¿Quiénes son los personajes del juego de pacman?</p>	<p>REA: Personaje con forma de pizza amarilla (pacman) que come puntos amarillos. Fantasmas de diferentes colores, que intentan atrapar al pacman.</p>
	<p>Un personaje es un personaje de juego (PC) controlado por un jugador o un personaje no jugador (NPC). Los PC son controlados por jugadores en el juego. Los NPC están controlados por computadoras.</p>	

	¿Cuáles son los personajes que juegan y que no juegan en el juego?	REA: PC -> Pacman NPC -> Fantasmas
	En cualquier juego, el jugador tiene un objetivo claramente definido. ¿Cuál es el objetivo del jugador aquí?	REA: El jugador tiene que controlar al pacman, para comerse todos los puntos amarillos esparcidos por el laberinto.
	Impresionante, cada juego también tiene reglas. ¿Cuáles son las reglas del juego aquí?	REA: <ul style="list-style-type: none"> - Pacman tiene dos vidas. - Pacman puede comerse los puntos amarillos repartidos por todo el laberinto. - Hay 4 fantasmas patrullando el laberinto. Pueden comerse el Pacman, cuando lo vean y atraparlo. - Hay cinco pellets de energía guardados en el laberinto. Cuando el pacman se los come, todos los fantasmas se ponen pálidos y pueden ser devorados por el pacman. - Los fantasmas pueden renacer después de ser comidos. - El juego se gana cuando el pacman se come todos los puntos amarillos del laberinto.




		- El juego se pierde. cuando Pacman pierde sus dos vidas.
	<p>Las reglas de un juego deben estar equilibradas. Esto significa que, si el juego es demasiado difícil, la gente no lo jugará. Si el juego es demasiado fácil, la gente no lo encontrará lo suficientemente desafiante como para dedicarle tiempo.</p> <p>Los diseñadores de juegos pasan mucho tiempo tratando de lograr el equilibrio correcto del juego. ¿Cuáles son las reglas aquí en el juego que traen el equilibrio en el juego?</p>	<p>REA: 4 monstruos patrullando vs pellets de poder, a través de los cuales Pacman puede comerse a los fantasmas.</p> <p>REA: Laberinto con rincones en los que Pacman puede esconderse.</p>
	<p>Un buen juego también es adaptable; normalmente, su nivel de dificultad sigue aumentando a medida que el jugador juega.</p> <p>¿Cómo se adapta este juego? En muchos juegos, también verás niveles, que están diseñados para hacer lo mismo.</p>	<p>REA: Se vuelve más difícil comerse los puntos a medida que avanza el juego, porque hay puntos menores y están repartidos.</p>
	<p>Un buen juego tiene algunos elementos de azar y algunos elementos de habilidad involucrados. ¿Cuáles son los elementos de azar en este juego?</p>	<p>REA: Los movimientos de los fantasmas son completamente aleatorios. Entonces, si el Pacman es detectado por el fantasma tiene elementos de azar involucrados.</p>

	¿Cuáles son los elementos de habilidad en este juego?	La habilidad del jugador, consiste en maniobrar rápidamente al Pacman lejos de los fantasmas y comerse todos los puntos amarillos en el camino.
	Otra muy buena característica de los juegos es que brindan retroalimentación inmediata al jugador sobre cómo lo están haciendo. ¿Cómo se está haciendo esto en este juego?	REA: <ul style="list-style-type: none"> - El jugador obtiene puntos dependiendo de los puntos/fantasmas que se comen. - El jugador pierde la vida cuando es devorado por el fantasma. - Los sonidos en el juego también brindan retroalimentación rápida al jugador.
	<p>¡Increíble!</p> <p>Por último, todos los juegos cuentan una historia. Algunos juegos cuentan una historia creada por los diseñadores del juego. Otros juegos permiten al jugador inferir una historia a través del juego.</p> <p>¿Cuál crees que es la historia en Pacman? ¿Por qué el Pacman amarillo está tratando de comerse todos los puntos? ¿Quiénes son</p>	<p><i>El alumno intenta contar</i></p>

	<p>estos fantasmas/monstruos? ¿Por qué están detrás de Pacman?</p> <p>¿Puedes pensar rápidamente en una historia que explique la jugabilidad?</p>	<p><i>una historia que explicará el juego de Pacman.</i></p>
	<p>Estupendo. Estos son los diferentes elementos simples de cualquier juego.</p> <p>¿Puedes recordarlos de nuevo?</p> <p><i>La profesora anota los elementos del juego en un archivo de bloc de notas/archivo de texto.</i></p>	<p>REA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personajes (PC y NPC) - Historia - Metas - Reglas - Equilibrio - Adaptabilidad- Oportunidad vs Habilidad - Comentarios
	<p>Estos elementos son los que hacen buenos juegos.</p>	-
<p>La profesora deja de compartir la pantalla</p>		
	<p>Ahora es tu turno. Comparte tu pantalla conmigo.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Pídele al alumno que presione la tecla ESC para volver al panel. • Guía al alumno para que comience a compartir la pantalla. • Ingresa al modo de pantalla completa. 		
<p align="center"><u>ACTIVIDAD</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseña tu propio juego, usando los elementos de diseño del juego. 		

<p>Paso 3: Actividad dirigida por el alumno (10 minutos)</p>	<p>Simplemente decodificamos, qué elementos del juego hacen que cualquier juego sea divertido. Vimos cuáles son estos elementos para el simple juego de Pacman.</p> <p>¿Puedes elegir cualquier otro juego que juegues a menudo y luego intentar identificar los elementos del juego a partir de ellos?</p>	<p><i>El alumno, elige cualquier otro juego e intenta identificar los siguientes elementos en el juego:</i></p> <p><i>Personajes (PC y NPC)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Historia - Metas - Reglas - Equilibrio - Adaptabilidad - Oportunidad vs Habilidad - Retroalimentación <p><i>El alumno explica cada aspecto del elemento de diseño del juego y cómo se usa en el juego.</i></p>
	<p>¡Impresionante!</p> <p>También puedes elegir cualquier actividad aburrida y agregar algunos elementos de diseño del juego, para que sea divertida, interesante y atractiva. Probemos uno. Elige cualquier actividad aburrida que odies.</p>	<p><i>El alumno elige una actividad que no le gusta. Ejemplo: historia de aprendizaje.</i></p>

	<p>Ahora agreguemos los elementos de diseño del juego a esta actividad, para que sea divertida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elije los personajes de esta actividad. - Haz girar una historia interesante detrás de la actividad. - Identifica metas y reglas para la actividad. - Emplea el equilibrio en el juego y las formas de obtener comentarios rápidos. 	<p><i>El alumno agrega elementos de diseño de juegos a la actividad elegida.</i></p>
	<p>¿Cómo suena esta actividad ahora?</p>	<p>REA: Interesante</p>
<p>La profesora guía al alumno para dejar de compartir la pantalla</p>		
<p style="text-align: center;"><u>RETROALIMENTACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anima al alumno a tomar notas de reflexión en formato markdown. • Complementa al alumno por su esfuerzo en la clase. • Repasa el contenido de la lección. 		
<p>Paso 4: Conclusión (5 minutos)</p>	<p>Hoy no hicimos ninguna programación. Pero aprendimos mucho sobre los elementos de diseño de juegos y cómo usarlos. Hoy en día, muchas empresas, como Facebook, Amazon, etc., están utilizando elementos de diseño de juegos dentro de sus aplicaciones para hacer que sus aplicaciones sean divertidas, atractivas y adictivas. ¿Se te ocurre un ejemplo? de cómo Facebook usa el diseño de juegos?</p>	<p>REA: El botón Me gusta en Facebook es una especie de mecanismo de retroalimentación en las publicaciones de los usuarios. De manera similar, Facebook establece objetivos como llegar a 100 amigos, 200 amigos, etc. Todos estos son elementos del diseño de juegos utilizados en Facebook.</p>

	<p>Felicidades por tu excelente trabajo</p> <p>Usaremos ampliamente los conceptos de diseño de juegos, al crear nuestros propios juegos ahora o al crear productos/aplicaciones más adelante en el curso.</p>	<p><i>Asegúrate de dar al menos 2 felicitaciones durante la clase por:</i></p> <div> <p>Creatively Solved Activities  +10</p> <p>Great Question  +10</p> <p>Strong Concentration  +10</p> </div>
<p><u>Paso 4: Nombre del proyecto:</u> <u>Búsqueda del tesoro</u></p>	<p>MISIÓN DE ACOPLAMIENTO Y DESACOPLAMIENTO</p> <p>Objetivo del proyecto:</p> <p>En el último conjunto de clases has revisado todos los conceptos técnicos que se aprendieron usando JS y practicaste en la ventana de la consola.</p> <p>En este proyecto debes crear un juego de misión de acoplamiento y desacoplamiento, usando conceptos que has aprendido hasta ahora.</p> <p>Historia:</p> <p>Scott Joseph Kelly es un ingeniero estadounidense, astronauta retirado y aviador naval. Quiere que diseñes un simulador visual de juego o animación que le permita a un</p>	

	<p>astronauta practicar el acoplamiento y desacoplamiento de módulos externos a la Estación Espacial Internacional (EEI – ISS por sus siglas en inglés, International Space Station).</p> <p>Piensa en cómo puedes practicar virtualmente el envío de alimentos o cosas necesarias a la EEI para los astronautas.</p> <p>¿Estás listo para el desafío?</p> <p>¡Adiós!</p>	
<div> <div>✕ End Class</div> </div> <p>La profesora hace clic en</p>		
Actividades adicionales	<p><i>Anima al alumno a escribir notas de reflexión en su diario de reflexión utilizando Markdown.</i></p> <p>Úsalos como preguntas de orientación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasó hoy? <ul style="list-style-type: none"> - Describe lo que pasó - El código que escribí • ¿Cómo me sentí después de la clase? • ¿Qué he aprendido sobre programación y desarrollo de juegos? • ¿Qué aspectos de la clase me ayudaron? ¿Qué encontré difícil? 	<p><i>El alumno usa el editor markdown, para escribir su reflexión como un diario de reflexión.</i></p>

Actividad	Nombre de la actividad	Enlaces
-----------	------------------------	---------

Actividad del alumno 1	Pacman	https://www.google.com/search?q=pacman
Solución de proyecto	MISIÓN DE ACOPLAMIENTO Y DESACOPLAMIENTO	https://editor.p5js.org/byjumx/sketches/4w6Ppgxrw

