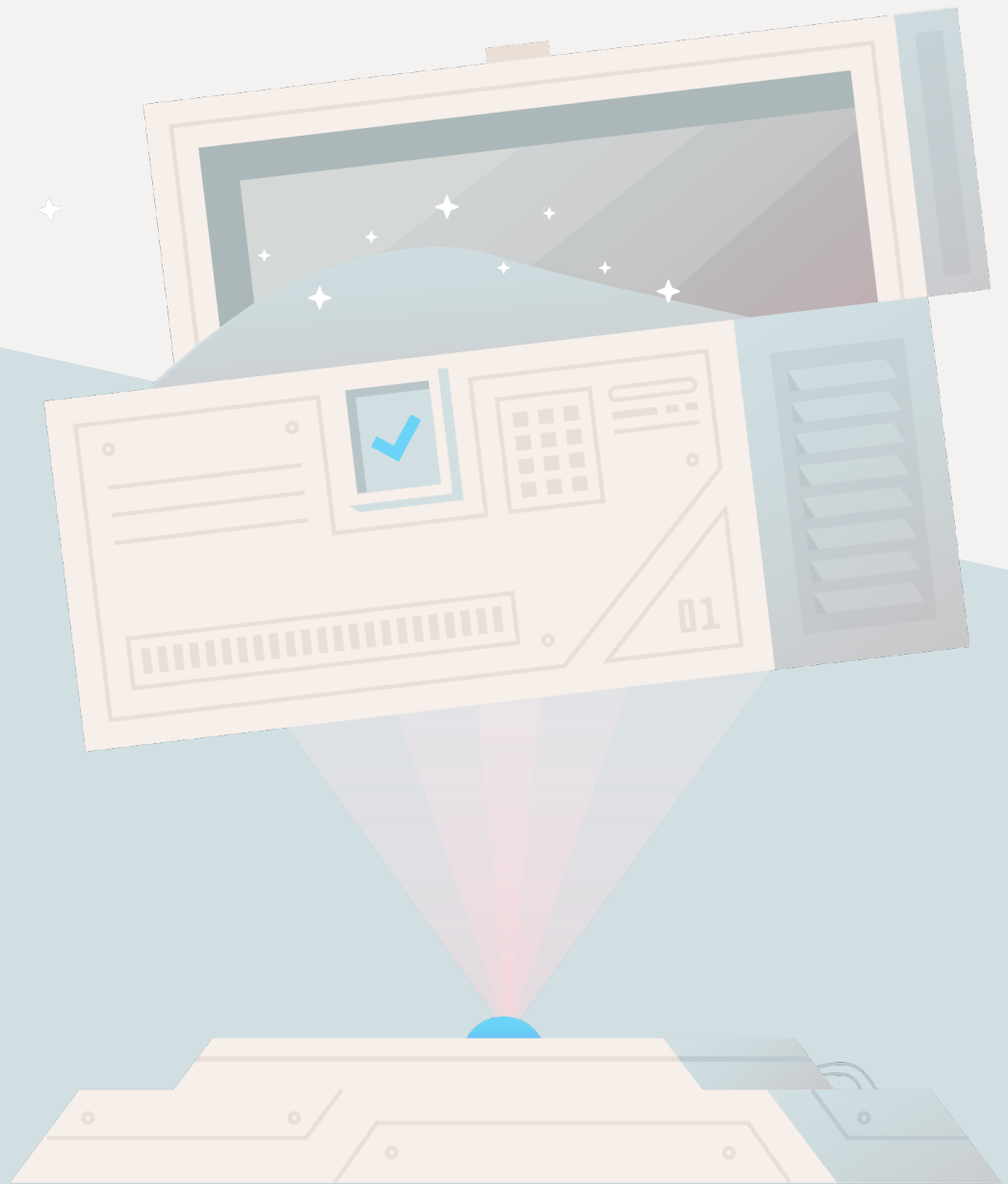


Módulo 2: Objetivos y ritmo

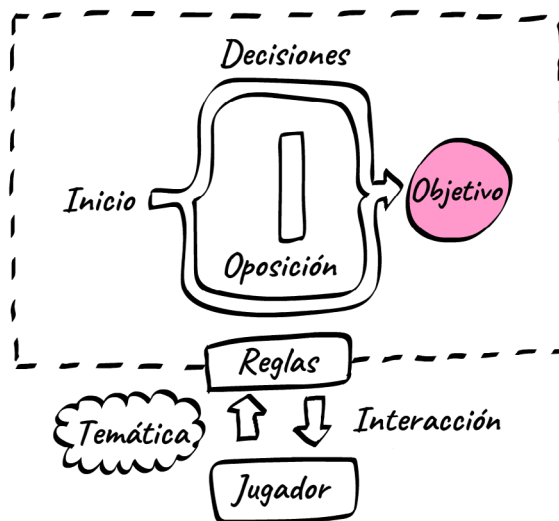


Grandes ideas



Objetivo

Este módulo **se centra** en la parte relacionada con **los objetivos** del marco de referencia. Los objetivos son importantes para marcar el ritmo (sobre todo los objetivos secundarios) y para dar a los jugadores un propósito.



Objetivos de los alumnos:

Lecciones 1 y 2 - Objetivos y ritmo:

- Los objetivos claros e intuitivos permiten que los jugadores sepan cuál es su meta en todo momento y otorgan significado a sus acciones.
- Una estructura de objetivos principales y secundarios sólida marca un ritmo de juego que evita que el jugador se aburra o se sienta sobrecogido.
- Los objetivos bien establecidos conforman la experiencia de juego y son claros e intuitivos, mientras que los menos acertados llevan a comportamientos no deseados.

Resumen



Tabla de contenidos

Lección 1 - Objetivos principales y secundarios

- Juego de objetivos (35 min)
- **Contexto del profesorado (5 minutos de lectura)**
- Juego de objetivos: discusión (25 min)

Lección 2 - Objetivos y ritmo

- Los alumnos diseñan nuevos objetivos (15 min)
- Los alumnos prueban los nuevos objetivos diseñados (20 min)
- **Contexto del profesorado (5 minutos de lectura)**
- Evaluación del diseño (15 min)
- Discusión (15 min)

Deberes

- Parte centrada en objetivos del marco de referencia del diseño de juegos
- Evaluación del diseño: tarjeta de objetivos (200 palabras)
 - Evaluación de la nueva tarjeta de objetivos por parte de los alumnos.



Materiales

Material del profesor:

- Ordenador y proyector
(para enlaces externos)

Material de los alumnos:

- Papel y bolígrafo

Materiales para el juego de

objetivos:

- Mesa
- **Para todos los grupos de 4, se usará:**
 - 8 folios
 - Tijeras
 - Cinta adhesiva
 - Lista de objetivos (se explica a fondo en la instrucciones de la lección)
 - Rotuladores o bolígrafos (lo ideal es disponer de 4 colores distintos, pero no es necesario)

Lección 1

Objetivos principales y secundarios

En esta actividad, las reglas del juego son constantes, pero el objetivo va cambiando. Así, los alumnos se darán cuenta de lo mucho que esto afecta al juego. Esto les servirá para aprender la diferencia entre objetivos bien y mal establecidos, y qué es lo que diferencia unos de otros, además de su distribución a lo largo del juego.

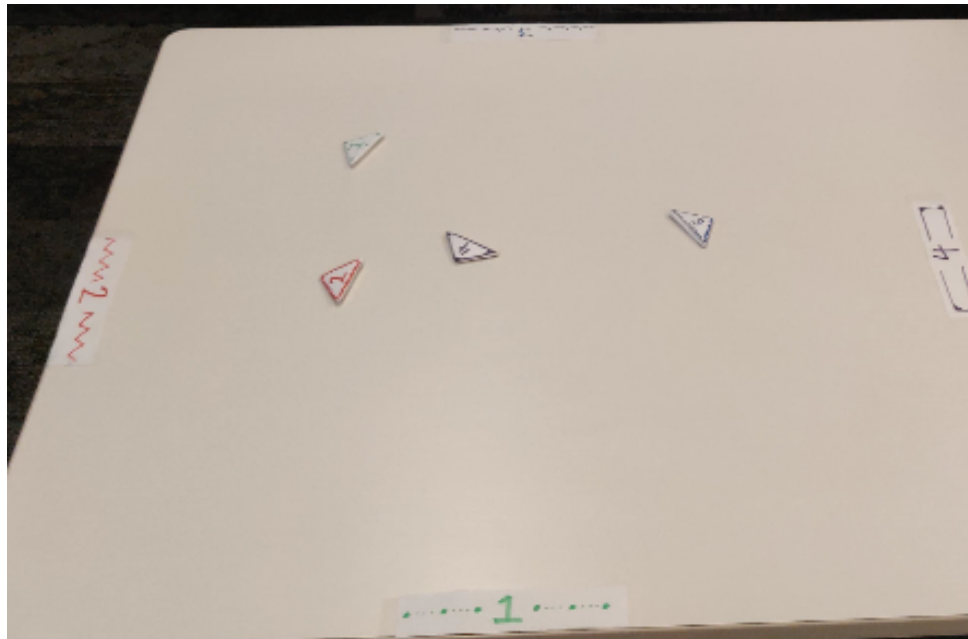
35 MIN

Juego de objetivos

INTRODUCCIÓN: 3 MIN

1. Dividir a los alumnos en grupos de 4.
2. Explicar que los jugadores prepararán un tablero de juego como el que se muestra más abajo.

Para ello, harán 4 pelotas de papel y 4 porterías.



CREACIÓN DE LOS MATERIALES DE JUEGO (10 MIN)

3. Crear 4 pelotas de papel.

Para ello, se necesitan 4 folios de tamaño A4 o similar y habrá que seguir las siguientes instrucciones (en inglés):

<https://www.instructables.com/id/How-To-Make-A-Paper-Football/5>

Para cada pelota se necesita un folio.

Mientras los estudiantes hacen sus pelotas, se deberá ir escribiendo sobre el tablero las reglas que se indican en el paso 6.

4. Decorar cada pelota de papel.

Cada pelota deberá tener un número de identificación (y, de forma opcional, un color) que corresponda a cada jugador.



5. Crear 4 porterías de papel y pegarlas al tablero siguiendo la distribución de la imagen de más arriba.

REGLAS DEL JUEGO: 2 MIN

6. Explicar las reglas del juego.

- Para comenzar el juego, se colocan todas las pelotas en el centro del tablero.
- Si alguna de ellas se sale del tablero, se deberá colocar en cualquier lugar cerca del centro.
- El **objetivo** del juego es que cada jugador use su pelota para empujar la pelota de otro hacia su propia portería.

Por ejemplo, el jugador 3 podría usar su pelota (marcada con un 3) para hacer que la del jugador 2 entre en la portería 2 y así conseguir un punto.

- Cada jugador tiene 3 movimientos por turno.
- Los jugadores pueden mover su pelota de cualquier forma, siempre y cuando realicen un movimiento continuo.
- Por ejemplo, se puede golpear con el dedo, empujar con la mano, realizar un barrido, etcétera.*
- El turno de un jugador termina si una pelota se sale del tablero.

CUMPLIR TANTOS OBJETIVOS COMO SEA POSIBLE: 20 MIN

7. Cuando un alumno cumpla un objetivo, se deberá apuntar su logro y pasar al siguiente. Se recomienda invertir 5 minutos en cada objetivo o esperar a que al menos un jugador lo cumpla.

OBJETIVOS

- **Objetivo: Conseguir la mayor cantidad de puntos en 5 minutos.**
Objetivo secundario: Conseguir un punto.
- **Objetivo: Conseguir la segunda mayor cantidad de puntos en 5 minutos.**
Objetivo secundario: Si se está en segundo puesto, intentar que los jugadores que estén por debajo no consigan más puntos. Si se está por debajo del segundo puesto, tratar de conseguir más puntos para alcanzar a los demás.
- **Objetivo: Marcar al menos un punto contra cada uno de los demás jugadores.**
Objetivo secundario: Marcar un punto.
- **Objetivo: Si se marca un punto contra un jugador, este queda fuera de la partida. Gana el jugador que más aguante en la partida.**
Objetivo secundario: Determinar quién es el mejor candidato para ser eliminado, en función de quién haya cumplido más objetivos o a quién le toque a continuación.

8. El jugador que complete más objetivos será el campeón.

Contexto del profesorado

5 MINUTOS DE LECTURA

El ritmo de un juego se establece a través de objetivos principales y secundarios **claros** a lo largo de la experiencia, que marquen subidas y bajadas en el interés del jugador.

Un jugador debe tener siempre una mezcla de objetivos a corto y a largo plazo. El ritmo de estos objetivos puede ser instantáneo, de partida a partida, de sesión a sesión, de mes a mes, etcétera. La experiencia de juego debería diseñarse para que el jugador tenga un objetivo en mente en todo momento.

Si bien es cierto que algunos jugadores cuentan con una motivación innata para buscar sus propios objetivos y no precisan de apoyo, no todos son así. Para todos aquellos jugadores que no estén intrínsecamente motivados, el juego deberá proporcionar una motivación externa; así, elementos como los sistemas de progresión externos (modos de progresar que no forman parte de la experiencia de juego central) pueden ayudar a mantener a los jugadores interesados durante ciclos más largos (de sesión a sesión o de mes a mes).

Por ejemplo, en el caso del baloncesto, el objetivo instantáneo es marcar un punto cuando se tiene la pelota. Un objetivo a corto plazo es conseguir más puntos que el equipo rival durante el cuarto. Un objetivo a medio plazo es ganar un partido concreto. Un objetivo a largo plazo es ganar la temporada (progresión externa, progresión ajena a la experiencia de juego).

Una experiencia de juego debería tratar de buscar una recompensa adecuada para cada objetivo que plantee al jugador. Los objetivos bien establecidos se identifican de inmediato (por ejemplo, “tengo que explorar la zona A”), mientras que los objetivos mal determinados suelen dar lugar a comportamientos no deseados (o antipatrones) o simplemente dejarán al jugador sin saber qué hacer.

Los antipatrones son opciones de diseño que tienden a ser **negativas a nivel holístico**, como fomentar una parálisis analítica (demasiadas opciones para que el jugador pueda tomar una decisión), una optimización poco clara, que la parte tediosa del juego sea más prominente que la divertida (especialmente para otros jugadores), falsas elecciones, ruptura de las expectativas, etcétera.

25 MIN

Juego de objetivos: discusión

Comprensión duradera

- Los objetivos claros e intuitivos permiten que los jugadores razonen sobre lo que pretenden conseguir en un momento dado y dan significado a sus acciones.
- Una buena estructura de objetivos principales y secundarios marca un ritmo de juego que evita que un jugador se aburra o se sienta abrumado.
- Los objetivos bien establecidos conforman la experiencia de juego y son claros e intuitivos, mientras que los menos acertados llevan a comportamientos no deseados.

Preguntas esenciales

¿Cuáles eran los objetivos principales y secundarios del juego, y por qué eran importantes?

- Los objetivos secundarios son los de menor peso dentro de la experiencia de juego.

Por ejemplo, en el fútbol, un objetivo secundario es ganar territorio en la mitad del campo del rival, mientras que el objetivo principal es marcar goles.

OBJETIVO GENERAL: COMPLETAR LA MAYOR CANTIDAD POSIBLE DE OBJETIVOS.

- **Objetivo: Conseguir la mayor cantidad de puntos en 5 minutos.**
Objetivo secundario: Conseguir un punto.
- **Objetivo: Conseguir la segunda mayor cantidad de puntos en 5 minutos.**
Objetivo secundario: Si se está en segundo puesto, intentar que los jugadores que estén por debajo no consigan más puntos. Si se está por debajo del segundo puesto, tratar de conseguir más puntos para alcanzar a los demás.
- **Objetivo: Marcar al menos un punto contra cada uno de los demás jugadores.**
Objetivo secundario: Marcar un punto.
- **Objetivo: Si se marca un punto contra un jugador, este queda fuera de la partida. Gana el jugador que más aguante en la partida.** Objetivo secundario: Marcar un punto.
- Los objetivos secundarios marcan el ritmo y otorgan a los jugadores una sensación de progresión.
- Los objetivos principales casi siempre se pueden dividir en varios objetivos secundarios.
 - El objetivo “Completar la mayor cantidad posible de objetivos” está dividido en objetivos secundarios más pequeños (conseguir la mayor cantidad de puntos en 5 minutos, conseguir la segunda mayor cantidad de puntos en 5 minutos, marcar al menos un punto contra cada uno de los demás jugadores, conseguir dos puntos en un solo turno).
 - “Marcar al menos un punto contra cada uno de los demás jugadores” tiene el objetivo secundario de marcar un punto. Una vez que se haya conseguido esa parte, se intentará marcar otro punto contra otro jugador.
- Los objetivos secundarios adecuados sirven para que el jugador sea consciente de su progreso hacia un objetivo mayor.
 - En este ejercicio, cada vez que un jugador complete un objetivo, está un paso más cerca de convertirse en el campeón.
- Por lo general, la tensión aumentará a medida que varios jugadores se acerquen a cumplir el objetivo final (completar la mayor cantidad de objetivos).
- Si la experiencia de juego no cuenta con objetivos secundarios, a los jugadores les resulta difícil comprender su progresión (si están al principio, a la mitad, hacia el final, ganando o perdiendo).

¿La existencia de objetivos secundarios mejora o no la experiencia de juego (por ejemplo, del fútbol americano)? ¿Por qué? ¿Por qué no?

- En el fútbol americano, el equipo con la posesión tiene cuatro intentos para mover la pelota unos diez metros de distancia (**objetivo secundario**). Si no lo consigue, han de pasarle la pelota al equipo contrario.

Ahora consideremos una versión de fútbol americano sin este sistema de intentos que, en su lugar, cuente con posesión infinita? ¿Cambiaría el juego para mejor?

- En términos generales, no.
- Los objetivos secundarios permiten que el nivel de intensidad fluctúe.
- Gracias a ellos, los jugadores pueden medir su progresión a lo largo la experiencia del juego a menor escala, lo que se aprecia mejor.

¿Qué objetivos son positivos y por qué?

- Los objetivos bien establecidos o positivos dan lugar a estados del juego dinámicos y que generan interacción entre los jugadores.
- **Objetivo: Marcar al menos un punto contra cada uno de los demás jugadores.**
Los jugadores tendrán que reconsiderar constantemente su posición en relación con los jugadores contra los que aún necesitan conseguir un punto y ajustar su toma de decisiones en consecuencia.
- **Objetivo: Si se marca un punto contra un jugador, este queda fuera de la partida. Gana el jugador que más aguante en la partida.**
Un jugador puede intentar eliminar a otro que va en cabeza para ralentizar su progreso.
- Por ejemplo, si el jugador A está ganando el campeonato, mientras que el jugador B es una apuesta fácil a la hora de conseguir un punto, puede que lo mejor sea enfrentarse al A.
- Las experiencias de juego positivas se dan cuando los jugadores pueden cambiar su toma de decisiones según el estado del juego.

¿Qué objetivos son negativos y por qué?

- Los objetivos que no son relevantes, que resultan frustrantes para todos los jugadores o no incluyen suficiente interacción o decisiones significativas suelen estar mal planteados.
- Los objetivos con demasiadas condiciones pueden resultar confusos, lo que disminuye la satisfacción que aporta completarlos.
- **Objetivo: Quedar en segundo puesto para ganar.**
 - Con este objetivo, no hay ningún incentivo para conseguir puntos: en el momento en el que alguien consiga uno, el resto dejará de intentarlo, ya que estarán en segundo puesto.
 - Además, el objetivo no queda claro. ¿Para conseguir el segundo puesto hay que ser el único que ocupe ese puesto? Si un jugador tiene 1 punto y los demás ninguno, ¿todos los demás se hacen con la victoria?
 - Este objetivo no está bien planteado porque no queda claro cómo alcanzarlo y fomenta comportamientos no deseados.

Lección 2

Objetivos y ritmo

LOS ALUMNOS DISEÑAN NUEVOS OBJETIVOS (15 MIN)

1. Cada uno de los alumnos diseña dos objetivos nuevos (que no sean similares a los objetivos que ya han visto en el juego).
2. Animar a los estudiantes a sugerir objetivos sencillos pero que requieran de una buena toma de decisiones.
3. Explicar a los estudiantes el proceso de ingeniería inversa para ayudarles a pensar en términos más abstractos sobre el mejor modo de dar lugar a una buena toma de decisiones desde el principio.

INGENIERÍA INVERSA

- El proceso de diseño debe empezar animando a los estudiantes a hablar sobre lo que hace que los turnos del juego resulten interesantes (la buena toma de decisiones, por ejemplo), y que luego piensen cómo conseguir eso.

Por ejemplo, cuando la decisión que toma un jugador afecta a la de otro, el turno es interesante.

Otro ejemplo es cuando la decisión de un jugador en un turno dado tiene repercusiones que se manifiestan en los siguientes.

- Al hacer que los alumnos empiecen pensando lo que quieren conseguir con sus diseños, les resultará más sencillo llegar a un objetivo.
- Es posible que los alumnos sufran de parálisis analítica, porque les resulte difícil pensar en términos abstractos o no se les ocurra una buena idea. Es importante animarlos a inspirarse en los objetivos ya establecidos.
- El objetivo es conseguir que se planteen cómo alterar el modo en que los jugadores conciben sus turnos o los de los demás jugadores.

A continuación se incluyen ejemplos de objetivos, junto con las opiniones que un diseñador podría tener al respecto:

- **Cambiar la forma en la que los jugadores piensan en sus compañeros de juego:**
 - **Objetivo: Conseguir un punto contra el jugador con la pelota con un número una unidad mayor.** En este juego, el número 1 se considera más alto que el 4.
Objetivo secundario:
 - Intentar mantenerse alejado de la pelota cuyo número sea una unidad menor.
 - Intentar encontrar una buena posición de tiro contra la pelota cuyo número sea una unidad mayor.

- **Cambiar la forma en la que los jugadores conciben sus turnos:**
 - **Objetivo: Conseguir dos puntos en un turno.**
Objetivo secundario: Conseguir un punto.
 - Conseguir un punto contra el jugador con la pelota con un número una unidad mayor.
 - **Objetivo: Golpear la pelota de cualquier jugador, luego marcar un punto contra otro jugador en el siguiente movimiento.** PLos jugadores tendrán que cambiar su forma de pensar a la hora de crear oportunidades para marcar puntos. Marcar un punto. Marcar un punto contra otro jugador.
 - **Objetivo: Golpear al menos una vez la pelota de todos los demás jugadores.** Los jugadores tendrán que esforzarse para planear sus turnos. Es posible que este objetivo sea demasiado difícil!
Objetivo secundario: Golpea una pelota.

4. **De los dos nuevos objetivos, los alumnos deben seleccionar el que consideren que se ajusta mejor a sus criterios de evaluación.**
Deberán diseñar sus propios criterios de evaluación y apuntarlos en sus notas de clase.

LOS ALUMNOS JUEGAN PARA PROBAR EL NUEVO OBJETIVO (20 MIN)

5. **Al igual que en la lección anterior, los alumnos juegan para probar el nuevo objetivo. Cada uno de ellos deberá jugar al menos una ronda tratando de cumplir el objetivo que han diseñado.**

Contexto del profesorado

5 MINUTOS DE LECTURA

Por lo general, los diseños se evalúan según varios criterios:

01 Innovación

¿Es el objetivo original? ¿Resultará algo positivo para el jugador?

02 Profundidad (experiencia de juego)

¿Fomenta el objetivo una experiencia de juego positiva?

¿Requiere un buen sistema de toma de decisiones? ¿Obliga al jugador a tener en cuenta a los demás a la hora de tomar decisiones?

03 Complejidad

¿Es el objetivo sencillo y cuenta con profundidad suficiente (pueden generar muchas situaciones distintas)? En términos ideales, un objetivo debería ser lo más sencillo posible, pero también tener mucha profundidad.

04 Cohesión (no resulta relevante para esta actividad en concreto)

¿Interactúan correctamente la temática, la narrativa, el tipo de diversión y las mecánicas para crear un diseño de alta calidad?

Satisfacción

05 ¿Resulta divertido tratar de cumplir el objetivo? Es posible que el objetivo tenga profundidad, pero no sea divertido (sobre todo si es complejo). ¿Conduce a acciones satisfactorias?

¿Qué tipo de diversión de los que figuran en la tarjeta representa? Los objetivos que dan lugar a ciertos tipos de diversión suelen resultar muy satisfactorios para los jugadores que disfrutan de esos tipos en concreto. Un objetivo que anima a los jugadores a planear su turno, como “conseguir un punto al tocar una vez la pelota de cada jugador”, puede resultar particularmente gratificante para un jugador que disfruta de los desafíos.

15 MIN

Evaluación del diseño

EVALUACIÓN DEL DISEÑO (10 MIN)

1. Los alumnos determinan si el objetivo que eligieron está bien diseñado y justifican su respuesta.
2. Después de que los alumnos hayan evaluado sus objetivos según su propio método, se les deberán explicar las categorías de evaluación de diseño arriba mencionadas. Se aconseja que tomen nota de estos criterios, ya que se utilizarán con mucha frecuencia en futuros módulos.
3. Los alumnos valoran la calidad de cada uno de sus diseños usando el nuevo marco de referencia (con puntuaciones del 1 al 5 acompañadas de justificaciones).

MODIFICACIÓN DEL OBJETIVO (5 MIN)

4. Los alumnos pueden modificar su objetivo (e incluso rediseñarlo) tras conocer los nuevos criterios.

15 MIN

Discusión

Comprensión duradera

- Los objetivos bien establecidos conforman la experiencia de juego y son claros e intuitivos, mientras que los menos acertados llevan a comportamientos no deseados.
- Varios alumnos compartirán su objetivo con la clase y explicarán un obstáculo clave al que se hayan enfrentado para desarrollarlo. Organizar el debate que se desarrolla más abajo.

Preguntas esenciales

¿Qué problemas han surgido al tratar de dar con un objetivo interesante?

- Aprender a pensar en un problema en términos abstractos es algo a lo que merece la pena dedicarle tiempo, ya que es probable que los alumnos no tengan mucha experiencia en la materia.
- Hasta ahora, muchos conceptos habrán sido correctos o erróneos. En este caso, el estudiante tiene que ser capaz de razonar en qué consiste un turno interesante y qué es una decisión, así como evaluar su diseño desde un punto de vista **subjetivo**.
- Los diseñadores suelen servirse de **marcos de referencia** para evaluar los sacrificios (los pros y los contras identificados) de cada decisión de diseño, teniendo en cuenta el público al que se dirigen.

Por ejemplo, ¿compensa la profundidad de este diseño el hecho de que resulte tan complejo?

¿Merece la pena el aumento de diversión para un tipo de jugador a cambio de la reducción del mismo para otro?

- A menudo, distintos diseñadores tienen una evaluación holística diferente de un diseño.

¿Qué cualidades hacen que el objetivo esté bien o mal planteado?

- De forma similar a la evaluación de objetivos de la lección anterior, pero con más énfasis en cómo se organizan los alumnos para desarrollar objetivos positivos y evitar los negativos.
- ¿Cómo han decidido los alumnos cuál de sus dos objetivos era el mejor?
- ¿Han podido identificar un objetivo bien planteado y uno negativo?
- ¿Hay buenos y malos diseños?
 - De forma objetiva, se considera que un mal diseño es aquel que no sirve a ningún público.
 - Por otra parte, un buen diseño puede enfocarse a un público pequeño, aunque no resulte popular entre las masas.

Deberes

Marco de referencia del diseño de juegos: hoja de trabajo

1. Los alumnos deberán redactar lo que han aprendido en la parte relacionada con los objetivos y resumir las ideas más importantes (al menos 3).
 - Deberían centrarse en cómo se aplica lo aprendido a los juegos en general o al juego que desarrollarán en el último módulo.
 - Las respuestas deberán ser abiertas.

Evaluación del diseño de objetivos

1. Explicar por qué consideran que el objetivo elegido es el mejor que han diseñado (unas 200 palabras).
2. Animar a los alumnos a que evalúen sus diseños tanto según **su propio método** como en relación con el **marco de referencia del diseño que se les ha proporcionado**.
3. Los alumnos deberán reflexionar para determinar si el nuevo marco los ha ayudado en el proceso de diseño o no, por qué y si han hecho ajustes basados en él.