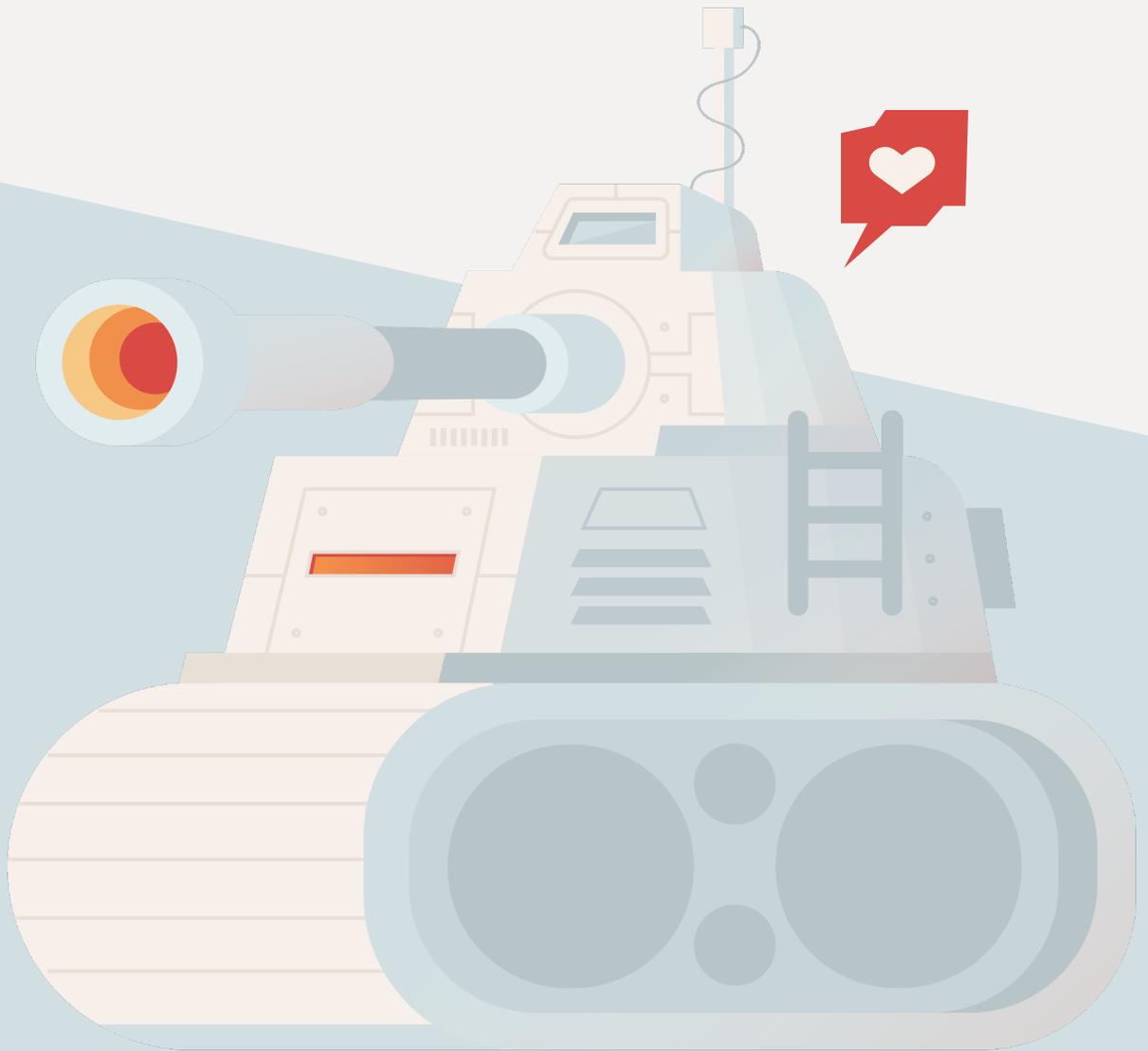


Módulo 1: 8 tipos de diversión y sensación de juego

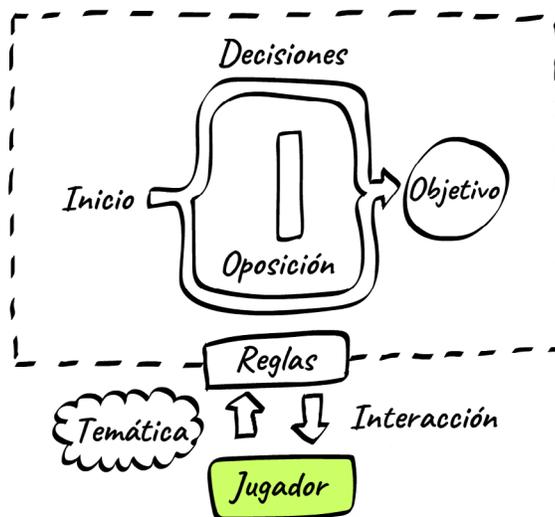


Grandes ideas



Objetivo

Este **módulo se centra** en la parte del diseño de juegos que tiene que ver **con los jugadores**. Trata sobre la **experiencia holística** que un juego debería aportar, desde el punto de vista de los jugadores.



Objetivos de los alumnos:

Lección 1 - Sensación de juego

- Los videojuegos evocan emociones y sentimientos en su público.
- Elaborar un juego que evoque **emociones específicas** suele dar lugar a una experiencia más coherente.
- La **misma experiencia de juego** puede provocar **diferentes sentimientos** en **públicos diferentes**.

Lección 2 - 8 tipos de diversión

- La diversión se puede clasificar en 8 categorías diferentes.
- En los juegos, cada tipo específico de diversión da lugar a diferentes sentimientos.
- Cada tipo de diversión resulta atractivo para un grupo diferente de jugadores.

Resumen



Tabla de contenidos

Lección 1 - Sensación de juego

- Ejercicio de sensación de juego (40 min)
- Discusión sobre la sensación de juego (10 min)
- Vídeo sobre la sensación de juego (10 min)

Lección 2 - 8 tipos de diversión y satisfacción

- **Contexto del profesorado (5 minutos de lectura)**
- Introducción: 8 tipos de diversión (25 min)
- Ejercicio: 8 tipos de diversión (10 min)
- Discusión: 8 tipos de diversión (15 min)
- Marco de referencia de diseño de juegos (10 min)

Deberes

- Parte relacionada con los **jugadores** del diseño de juegos



Materiales

Material del profesor:

- Ordenador y proyector (para enlaces externos)

Material de los alumnos:

- Ordenador y teléfono
- Papel y bolígrafo
- Láminas de cartón
- Tijeras

Lección 1

Sensación de juego

En esta lección, los alumnos explorarán la idea de que los juegos buscan evocar sentimientos específicos por parte de los jugadores.

Esta sección también servirá para que los profesores tengan una idea más clara del tipo de juegos y de experiencias de juego que prefieren sus alumnos.

40 MIN

Ejercicio de sensación de juego

ORGANIZACIÓN (15 MIN)

1. **Dividir a los alumnos en grupos de 4.**
2. **Indicarles que escriban en 3 tarjetas diferentes 3 sentimientos (positivos y negativos) que experimentan al jugar a juegos (máximo de dos palabras).**

Por ejemplo, (me) siento (realización, triunfo, satisfacción, emoción, inteligente, maravillado, adrenalina, frustración, enfado, impaciencia, aburrimiento, etcétera).

3. **Los alumnos colocan sus tarjetas sobre la mesa boca abajo.**

DISCUSIÓN DE GRUPO (15 MIN)

4. **A continuación, por turnos, los alumnos van dando la vuelta a las tarjetas de sentimientos de una en una.**
5. **El propietario de cada tarjeta explica por qué escribió esa sensación.**

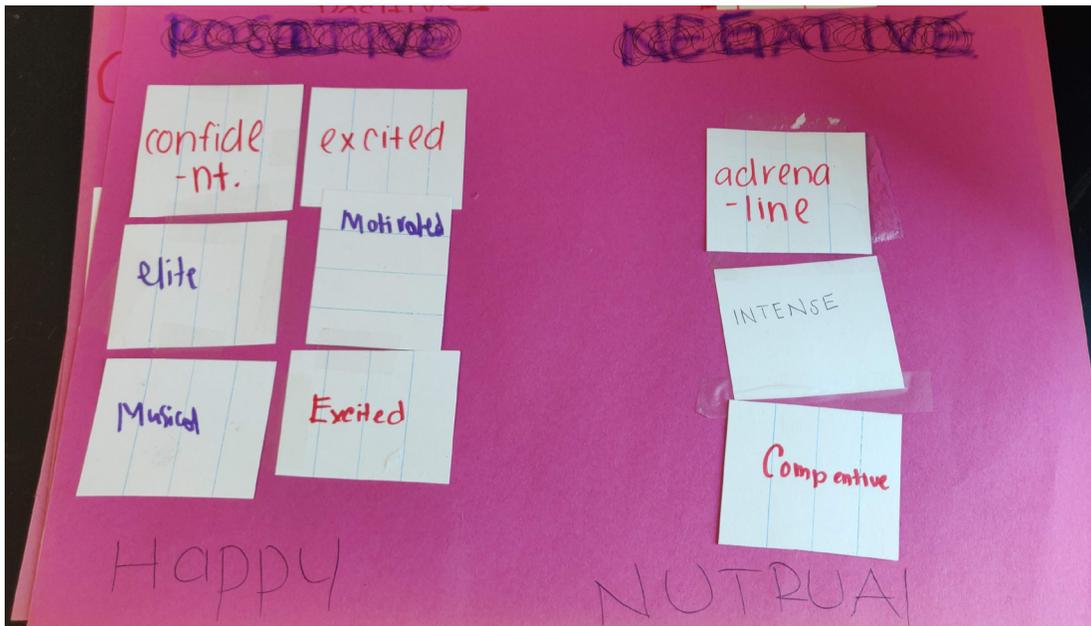
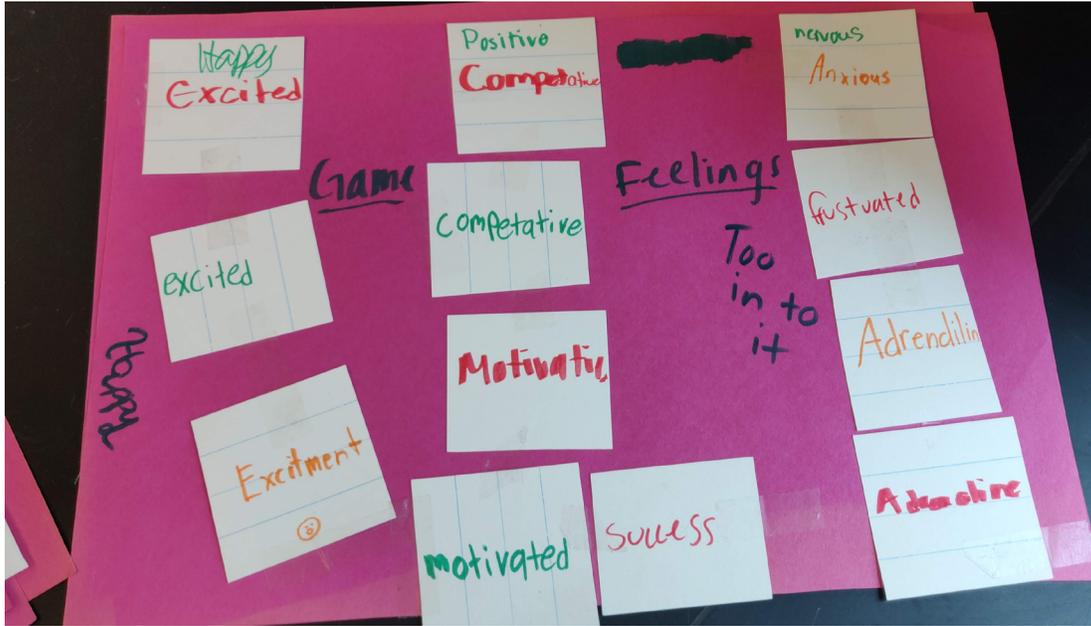
Es importante animarlo a que comparta el juego y la experiencia concreta que lo hizo sentirse así.

ORDENAR TARJETAS DE SENTIMIENTOS (10 MIN)

6. **Por último, los alumnos deberán trabajar en grupo para crear categorías que describan adecuadamente sus tarjetas y dividir las 12 tarjetas que han acumulado entre ellas.**

Hay que asegurarse de conservar las hojas de trabajo, porque se utilizarán en la próxima lección.

+ Ejemplos



10 MIN

Discusión sobre la sensación de juego

Comprensión duradera

- Los videojuegos evocan emociones y sentimientos en su público.
- Crear un juego con el objetivo de evocar **emociones específicas** es la mejor forma de conseguir una experiencia coherente y emocionante.
- La **misma experiencia de juego** puede dar lugar a **diferentes sentimientos según el público** que la reciba.

Preguntas esenciales

¿Qué sentido tiene hablar de sentimientos en materia de videojuegos?

- Apostar por un sentimiento determinado permite que los diseñadores creen una experiencia más memorable para su público concreto.

¿Se han obtenido resultados interesantes?

- Parece que se recuerdan sentimientos negativos con más frecuencia que positivos.
- Los juegos no siempre producen sentimientos positivos en los jugadores.
- Puede que los alumnos compartan sentimientos similares o simples durante la clase (aunque es posible que los resultados varíen entre grupos). Lo más probable es que se centren en la maestría, el desafío, la emoción o la frustración.

¿Hubo grupos que tuvieran respuestas idénticas?

- Como hay varios tipos de jugadores, es normal que, dentro de cada grupo, los alumnos tengan respuestas diferentes.
- No hay dos jugadores iguales. Incluso en el mismo juego, cada jugador tendrá afinidad con un cierto tipo de experiencia.

10 MIN

Vídeo sobre la sensación de juego

Resumen de la lección

Mark Rosewater es el jefe de diseño del juego Magic the Gathering (uno de los mejores diseñadores de la historia y uno de los juegos con mayor éxito, respectivamente).

Nos explica por qué es importante que un juego evoque emociones en los jugadores y cómo elegir la respuesta emocional de forma consciente durante el desarrollo suele dar lugar a mejores resultados.

Mostrar el siguiente vídeo (en inglés):

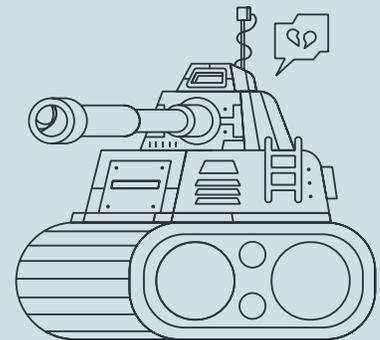


3 MIN

Magic the Gathering: Veinte años, veinte lecciones aprendidas

<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=965&end=1157>

No dediquéis demasiado tiempo a este tema, pero debería servir para dar a los alumnos unos fundamentos sólidos acerca de los temas que se tratarán en este módulo. Es importante explicar que se volverán a tratar la sensación de juego y la cohesión en otro módulo, cuando empecemos a hablar sobre mecánicas en detalle.



Lección 2 - 8 tipos de diversión

Contexto del profesorado

5 MINUTOS DE LECTURA

El “marco MDA” es un modelo desarrollado por Robin Hunicke, Robert Zubek y Marc LeBlanc, diseñador de Riot Games, cuyo objetivo es formalizar un enfoque para el diseño de juegos. Los “8 tipos de diversión” son un componente de la parte de “Estética” de este marco.

Los “8 tipos de diversión” dividen los tipos de diversión en el juego en 8 categorías. Esto resulta necesario porque la diversión en sí es un concepto genérico y, por lo tanto, no resulta especialmente útil debido a su naturaleza subjetiva. Por otra parte, usar una experiencia de juego para evocar un tipo concreto de diversión dará lugar a mejores resultados.

8 TIPOS DE DIVERSIÓN

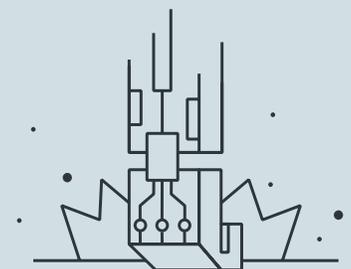
- Sensación
- Desafío
- Narrativa
- Expresión
- Compañerismo
- Fantasía
- Descubrimiento
- Dedicación

Las descripciones de los tipos de diversión y algunos ejemplos tomados de videojuegos están disponibles en el siguiente enlace (en inglés):

https://en.wikipedia.org/wiki/Marc_LeBlanc

El artículo completo está disponible aquí, pero no es necesario leerlo para poder impartir este módulo.

<http://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>



25 MIN

Introducción: 8 tipos de diversión

Como explicaba Mark Rosewater en la lección anterior, los diseñadores se centran principalmente en la idea de crear y pulir una experiencia determinada para los jugadores.

Cuando decidimos cuál es el tipo de sensación que queremos que el jugador experimente, también necesitamos saber qué **tipos de diversión** serán mejores para crear esta experiencia y **de qué modo** podemos conseguir que el juego provoque estos **tipos de diversión**.

También hablaremos de cómo combinar tipos de diversión para crear una experiencia con mayor cohesión.

TEORÍA DE LOS TIPOS DE DIVERSIÓN (25 MIN)

1. **Mostrar este vídeo (en inglés) a los alumnos para que entiendan con más detalle cómo centrarse en un tipo de diversión puede guiar la experiencia general de los jugadores.**



2 MIN

¿Sueñas con hacer videojuegos? | Episodio 10: Diseño de juegos - Riot Games

<https://www.youtube.com/embed/yYYtBFSxoCg?start=119&end=191>

2. **Explicar a los alumnos cómo se mezclan varios tipos de diversión.**

Explicar a los alumnos que los tipos de diversión no son exclusivos. Algunos tipos muestran sinergias a la hora de combinarse con otros. Por ejemplo, la sensación, la fantasía y la narrativa se pueden combinar para dar lugar a un paquete muy coherente, ya que los tres tipos tienden a crear experiencias inmersivas y memorables. Por otro lado, algunos tipos de diversión no combinan bien, como el desafío y la narrativa (como se muestra en el vídeo).

3. **Explicar brevemente los 8 tipos de diversión.**

Usar la lista de juegos que figura en las instrucciones de la lección de más abajo (**formato de clase**) o crear una lista propia para que la rellenen los alumnos (**formato interactivo**).

Formato de clase

- Explicar cada uno de los tipos de diversión de la lista de más abajo y completar con ejemplos que los alumnos puedan conocer personalmente.
- Hablar sobre ejemplos específicos de juegos que tratan con el tipo de diversión mencionado.

Formato interactivo

- Dar una breve descripción de cada tipo de diversión.
- Los alumnos habrán de sugerir ejemplos específicos y anécdotas para cada uno de los tipos de diversión, y rellenar su propia lista.

+ 8 tipos de diversión

01 Sensación

Algunos ejemplos de diversión derivada de los sentidos:

- **Tacto:** Recoger objetos, desplazar piezas por un tablero.
- **Oído:** Elementos musicales o auditivos que puedan generar una respuesta en el jugador.
- **Vista:** Efectos brillantes que puedan generar fascinación o sugerir grandeza, efectos visuales como las recompensas que se muestran en pantalla o las pantallas de victoria.

Ejemplos de juegos

Candy Crush (estimulación visual y auditiva), juegos de mesa con piezas pequeñas (tacto), Warhammer (tacto), juegos de Telltale (narrativa visual).

02 Compañerismo

- Los jugadores trabajan juntos para completar un objetivo o compartir una experiencia divertida.

Ejemplos de juegos

World of Warcraft (formación de hermandades, equipos para bandas), One Night Werewolf (juegos multijugador), Pandemic Legacy (juego de mesa cooperativo), baloncesto.

03 Desafío

- Los jugadores toman decisiones significativas para superar desafíos y mejorar su dominio poco a poco, para superar obstáculos cada vez más difíciles.

Ejemplos de juegos

League of Legends (posibilidad de mejorar con los campeones y en el juego de forma infinita), Street Fighter (juego de lucha 1v1), baloncesto.

04 Fantasía

- Experimentar una experiencia de juego en la piel de un personaje de ese mundo.
- Los juegos de rol suelen basarse firmemente en este tipo de diversión.

Ejemplos de juegos

Legend of Zelda (juega con un personaje ficticio en un entorno inmersivo), Dragones y mazmorras.

05 Narrativa

- Los jugadores experimentan una historia a medida que se va desarrollando; se suele combinar con elementos de sensación y de fantasía para aumentar la sensación de inmersión.

Ejemplos de juegos

Juegos de Telltale (juegos con un alto componente narrativo basados en The Walking Dead, Guardianes de la galaxia, etcétera), películas adaptadas a juegos (Lego Star Wars).

06 Descubrimiento

- Los jugadores buscan elementos ocultos, descubren nuevas áreas, misiones y contenido y reciben recompensas por ello.

Ejemplos de juegos

God of War (muchas áreas ocultas por encontrar y explorar), Legend of Zelda: Breath of the Wild (sin estructura determinada para completarlo, el jugador tiene libertad para explorar el mundo y completar el juego a su manera).

07 Expresión

- Los jugadores pueden tomar decisiones con las que mostrar su creatividad, crear algo único o expresar su individualidad.

Ejemplos de juegos

Minecraft (se crea un entorno propio), League of Legends (muchas configuraciones de objetos por explorar).

08 Dedicación

- Los jugadores pueden relajarse y completar tareas con un esfuerzo o una carga mental mínimos.
- Este tipo de diversión suele combinarse con la **sensación** para crear un nivel de diversión básico que no requiere mucho esfuerzo por parte del jugador.

Ejemplos de juegos

Juegos de tragaperras (el juego funciona solo tras pulsar un botón), Stardew Valley (se debe sembrar y regar las cosechas a diario).

10 MIN

Ejercicio: 8 tipos de diversión

1. En los mismos grupos que en la primera lección, los alumnos toman cada tarjeta de esa clase e identifican el tipo de diversión asociado a cada uno de los sentimientos enumerados.

Deberán añadir el tipo de diversión a cada una de las tarjetas.

15 MIN

Discusión: 8 tipos de diversión

Comprensión duradera

- La diversión se puede clasificar en 8 categorías diferentes.
- Los tipos específicos de diversión dan lugar a sentimientos distintos al jugar.
- Cada tipo de diversión resulta atractivo para un grupo diferente de jugadores.

Preguntas esenciales

¿Qué sentido tiene categorizar la diversión?

- Los diferentes tipos de diversión dan oportunidades para apostar por diversas opciones de diseño (para las mecánicas, la profundidad estratégica, la complejidad general, etcétera).
- Saber qué tipo de diversión es el objetivo durante el diseño da lugar a una sensación más coherente e inmersivo (por ejemplo, desafío vs. compañerismo o desafío y compañerismo). Cada una de las partes debería servir para lograr la meta marcada.
- Cada juego apelará a un público diferente. Tratar de ajustarse a los diferentes públicos de un juego suele dar mejores resultados.

¿Son capaces los alumnos de nombrar los diferentes tipos de público a los que apelan sus juegos favoritos?

¿Buscan todos los jugadores el mismo tipo de diversión? ¿Había algún grupo que tuviera el mismo sentimiento apuntado y lo hubiera asociado a un tipo de diversión diferente?

- Cada jugador es único y se divierte de forma distinta.
- La misma experiencia que un jugador considera frustrante puede resultar divertida para otro, porque disfruta del desafío.
- Es posible que varios alumnos hayan escrito la misma sensación (por ejemplo, la alegría), pero puede que esta se genere a partir de un tipo de diversión o de experiencia distinta.
- **Los tipos de diversión son una herramienta al servicio de la sensación general del juego.**

Puede que algunos alumnos hayan apuntado emociones negativas. ¿Las emociones negativas (como la frustración) son algo malo?

- La frustración suele darse en juegos que tratan de suscitar diversión a través de **desafíos** o juegos que buscan el **compañerismo**, porque requieren colaborar con gente cuyas motivaciones no tienen por qué coincidir con las propias.
- A veces, si un juego resulta frustrante porque es difícil, puede ser mucho más gratificante cuando se completa el desafío en cuestión.
- Los diseñadores deben esforzarse para asegurarse de que sus desafíos son **difíciles, pero nunca injustos**.
- *Sección sobre la frustración (opcional)*



2 MIN

¿Sueñas con hacer videojuegos? | Episodio 10: Diseño de juegos - Riot Games

<https://www.youtube.com/embed/yYYtBFSxoCg?start=119&end=191>

Durante la clase, ¿han descubierto los alumnos tipos de diversión que antes no conocieran?

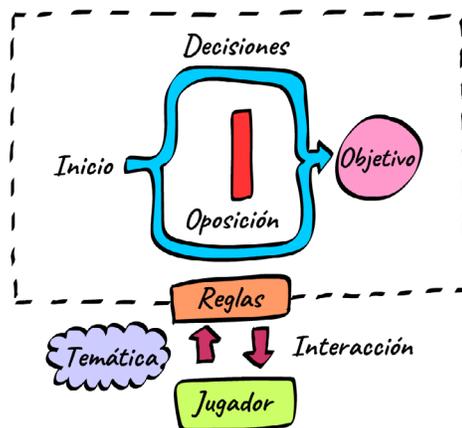
- Es menos probable que se identifiquen correctamente las nociones de dedicación, sensación, expresión y descubrimiento que otras más frecuentes, como el desafío y el compañerismo.
- Como el propósito de este módulo es ayudar a los alumnos a comprender las diversas experiencias que puede ofrecer un juego, podría resultar útil invertir más tiempo en comentar los tipos de diversión menos conocidos.

Resumen de la lección

Un juego reúne varias características básicas (que se muestran en el diagrama de abajo).

Este curso las abarcará todas. En estas últimas dos clases, hemos tratado la parte del marco que está relacionada con los **jugadores**. En este curso, analizaremos algunos de los elementos clave a la hora de diseñar cada uno de estos componentes.

Los componentes son **jugador** (módulo 1), **objetivo** (módulo 2), **decisiones significativas y oposición** (módulo 3), **reglas y temáticas** (módulo 4) e **interacción** (módulo 5).



Instrucciones de la lección

1. Presentar a los alumnos el diagrama del marco de referencia de diseño de juegos.
2. Explicar que la mayoría de los juegos incluirán de algún modo todas estas características, pero que han de diseñarse bien para que funcionen entre ellas y que el juego sea bueno.
3. Explicar que solo se ha tratado la parte del marco relacionada con el jugador y que cada módulo cubrirá una sección nueva.
4. A lo largo del curso, se trabajará para documentar lo aprendido y aplicarlo al diseño de un juego, lo que tendrá lugar en el módulo final.

Deberes

Marco de referencia del diseño de juegos: hoja de trabajo

1. Indicar a los alumnos que apunten lo que han aprendido sobre la perspectiva de los jugadores y lo que consideran más importante (al menos 3 elementos, probablemente 5).
 - Deberían centrarse en cómo se aplica lo aprendido a los juegos en general o al juego que desarrollarán en el último módulo.

Por ejemplo, “en términos generales, centrarse en un tipo de diversión concreto suele resultar en una mejor sensación de juego”.

- Las respuestas deberán ser abiertas.

