

**GAMIFICACIÓN: CREACIÓN JUEGO DE MESA**  
**PROTOTIPO DEL JUEGO DE MESA**

**DESCRIPCIÓN**

La realización del prototipo es muy importante, ya que permite evaluar el juego de mesa creado y redefinir aspectos de mismo. Aquí se hará lo siguiente (cada uno se explica con detalle más adelante):

- Evaluar el juego mediante un prototipo
- Hacer un bosquejo aproximado del diseño del tablero o de los componentes del juego (cartas)
- Reunir las fichas para el prototipo del juego
- Añadir variación mediante tarjetas de juego

En esta etapa deben presentar el prototipo a los compañeros de clase y al profesor. Además, se entregará un documento el cual será el manual de usuario del juego de mesa.

El documento del prototipo del juego de mesa debe contener como mínimo lo siguiente:

- Título del juego
- Descripción: ámbito didáctico (temática del curso), la temática (ambientación) y objetivo del juego
- Contenido (descripción de los elementos del juego y la cantidad de ellos)
- Mecánica del juego y forma de ganar el juego.
- Rango de edad de los jugadores, cantidad de jugadores y el tiempo
- Reglas del juego

El día que se presenta el prototipo en clase se entrega el documento, en la presentación se deben explicar los aspectos del documento.

Es importante poner a prueba con diferentes personas el prototipo para refinarlo, para ello seguir con los siguientes pasos (cada uno se explica con detalle más adelante):

- Poner a prueba por su cuenta
- Jugar una partida de prueba con sus amigos y familiares
- Cambiar a los jugadores que prueben el juego para así obtener una mejor perspectiva de él
- Realizar pruebas para perfeccionar el prototipo

Después de la presentación del prototipo, se tendrán dos o tres secciones de juego en clase para evaluar con otros los juegos generados y recibir retroalimentación.

**HACER EL PROTOTIPO**

**Evaluación del Juego**

Elaborar un prototipo aproximado (un juego de prueba) antes de empezar a trabajar en el producto final, con el fin poder experimentar con él. No es necesario que sea bonito, pero tener una experiencia práctica que permitirá determinar si los elementos básicos funcionan de la forma como fueron planificados.

El prototipo constituye una parte fundamental del proceso de creación del juego, ya que hace que las ideas salgan de su cabeza y se plasmen en el mundo real, permitiendo evaluarlas junto con otros jugadores.

No añadir detalles artísticos hasta que se haya empezado con la elaboración del producto final. Con solo un tablero y tarjetas simples dibujados en lápiz será suficiente para poder borrar y hacer las modificaciones según corresponda.

### **Bosquejo Aproximado del Juego**

Al realizar un bosquejo de los elementos del juego se obtendrá una idea en cuanto a si este es demasiado grande o pequeño. Es posible que el tablero incluya o no los siguientes elementos, aunque esto dependerá del tema y de la mecánica del juego:

- Un camino. Es posible que los juegos simples tengan un camino simple que conduzca hasta la meta, mientras que un juego más complejo de este tipo podría tener un camino con bifurcaciones o vueltas.
- Un campo de juego. Los juegos de este tipo no tienen caminos establecidos, sino que los jugadores se desplazan como deseen por zonas que suelen estar divididas en recuadros o hexágonos.
- Las posiciones de caída. Estas pueden denotarse mediante formas o imágenes y pueden tener efectos especiales, como permitir que un jugador avance un recuadro o tome una tarjeta.

### **Fichas del Prototipo**

Los botones, las fichas de damas, las fichas de póquer, las piezas de ajedrez y las chucherías son buenas opciones de fichas para el prototipo del juego. No usar fichas que sean demasiado grandes para el prototipo. De lo contrario, esto dificultará la lectura de la información que esté escrita en el tablero.

En el transcurso del desarrollo del juego, es posible que las fichas cambien de manera considerable. Por tanto, las fichas del prototipo deben ser simples para que así no dediques demasiado tiempo al diseño de algo que luego acabes por cambiar.

### **Tarjetas de Juego**

Las tarjetas que se barajan al azar tendrán un efecto inesperado en los jugadores. Con frecuencia, una tarjeta cuenta rápidamente una historia sobre el evento que recaerá sobre el jugador y luego cambia la puntuación, posición o inventario de este según corresponda.

Los mazos tienen entre 15 y 20 tipos de tarjetas (como tarjetas de trampas y de herramientas), los cuales deben consistir en alrededor de 10 tarjetas cada uno para que haya una mezcla uniforme en el mazo.

Asimismo, las tarjetas pueden tener requisitos externos al juego, como desafiar a que un jugador hable como un pirata durante 5 minutos para así obtener un premio. Podrías establecer penalidades para los desafíos que no se cumplan.

## **PROBAR EL PROTOTIPO**

### **Poner a Prueba por su Cuenta**

Después de armar los elementos básicos del prototipo, pueden poner a prueba el juego para ver cómo se desarrolla. Jugarlo por su cuenta antes de probarlo con un grupo, desarrollando el juego completo haciendo las veces de cada jugador y registrando los aspectos positivos y negativos que observen al jugar.

Prueben el juego por su cuenta más de una vez. Conforme lo vayan haciendo, modificar la cantidad de “jugadores” para así determinar si es que el juego realmente puede jugarse con la cantidad mínima y máxima.

Trata de descomponer el juego al probarlo por su cuenta para encontrarle los defectos. Determinen si es posible que un jugador gane todo el tiempo si emplea una estrategia específica o si las reglas contienen tecnicismos que generarían una ventaja injusta.

### **Poner a Prueba con Amigos y Familia**

Una vez que hayan jugado el juego por su cuenta lo suficiente como para arreglar la mayoría de los problemas, deben jugar una partida de prueba. Reunir a amigos y familia, explicarles que quieren que prueben el juego e informales que es un trabajo en elaboración, por lo que les gustaría recibir su retroalimentación.

Durante la partida de prueba, no deben dar explicaciones adicionales, ya que no siempre les será posible esclarecer las reglas.

Tomar notas en el transcurso del juego, prestar atención a los casos en los que parezca que los jugadores no se divierten o en los que las reglas se tornen confusas, ya que es probable que deban mejorar estos aspectos.

Prestar atención a las posiciones en las que los jugadores terminen. Cuando un jugador se encuentra constantemente por delante de los demás, es probable que tenga una ventaja injusta.

### **Probar con Muchas y Diferentes Personas**

Cada persona tiene un enfoque distinto sobre un juego, y es posible que algunas de ellas noten que algo falta de lo que no se hayan dado cuenta por ustedes mismos. Tendrán más oportunidades de encontrar los puntos débiles o los defectos del juego y así arreglarlos si consiguen que más gente lo pruebe.

Con frecuencia, las tiendas locales de pasatiempos y juegos organizan noches comunitarias de juegos de mesa, las cuales constituyen eventos perfectos para poner a prueba su juego y obtener la opinión de veteranos de los juegos de mesa.

Es probable que la forma como un jugador aborde el juego dependa de su edad. Ponerlo a prueba tanto con sus hermanos más pequeños como con sus abuelos para así determinar qué tan apropiado es para cada edad.

### **Realizar Pruebas para Perfeccionar el Prototipo**

Cada vez que terminen una partida de prueba, deben hacer los cambios o ajustes necesarios a los componentes o las reglas del juego. Conforme continúen poniéndolo a prueba, deben registrar las características que hayan cambiado. En algunos casos, las “mejoras” podrían

acabar por hacer más mal que bien. Por lo que, deben seleccionar cuidadosamente y de forma adecuada la retroalimentación que hayan recibido.

#### **FECHAS DE ENTREGA**

- Viernes 11 de octubre.

#### **NOTAS IMPORTANTES**

- Se dará una hora en clase para trabajar en el juego de mesa, se puede mostrar los avances y solicitar retroalimentación a los compañeros y a la profesora. De igual forma, deberán reunirse y trabajar fuera de clase en caso necesario.
- Se realizará una evaluación del trabajo realizado a cada miembro del grupo (individualmente), para comprobar la participación de cada uno en la creación del juego de mesa. Estas evaluaciones deben enviarse por correo electrónico, el subject debe venir "Auto-Coevaluación Juego de Mesa – Carné" (por ejemplo: Auto-Coevaluacion Juego de Mesa - 993237) el archivo debe venir con el nombre "Auto-Coevaluacion\_JuegoMesa\_Carne.ext" (por ejemplo: Auto-Coevaluacion\_JuegoMesa\_993237.doc). La nota obtenida en cada evaluación se promedia con la nota obtenida en la etapa respectiva del proyecto.

#### **REFERENCIAS**

wikiHow. (2017). ¿Cómo hacer tu propio juego de mesa? Recuperado 8 de enero de 2019, a partir de <https://es.wikihow.com/hacer-tu-propio-juego-de-mesa>.