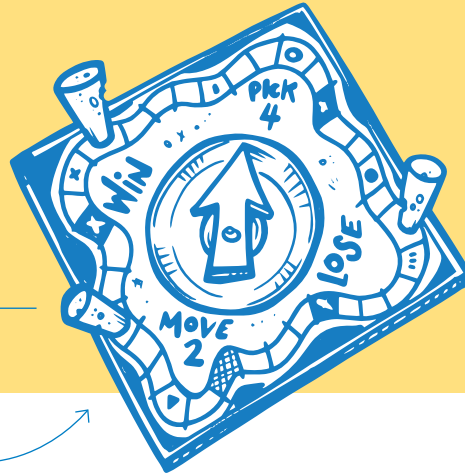


Game On! Guía del proyecto

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO:

Utiliza el proceso de pensamiento de diseño para crear un nuevo juego de mesa que refleje las necesidades y preferencias de un usuario definido.



Video de introducción
al proyecto
Game On!



Video de inspiración:
Explicación del juego de
gatitos explosivos



CATEGORÍA DEL PROYECTO:

Diseño

NIVEL DE DIFICULTAD:

Principiante

RANGO DE TIEMPO:

60-120 minutos

HABILIDADES Y MENTALIDADES ESENCIALES:

Pensamiento de diseño

Reiteración

Entintado

Colaboración

Resiliencia

Falla que conduce al éxito

HERRAMIENTAS Y MATERIALES:

- Una pieza de centro de espuma de tamaño mediano (Michaels, tienda de artesanías) para la base del tablero de juego
- Diversas cintas o adhesivos
- Marcadores coloridos, crayones, marcadores, lápices, etc.
- Papeles surtidos: en blanco, de color, gráfico
- Tijeras
- Haz manualidades para crear ruletas, cartas, piezas de juego, etc.
 - Fichas
 - PlayDoh o arcilla que seca al aire
 - Vástagos de chenille (limpiadores de pipas)
 - Sujetadores de papel

SUSTITUCIONES EN EL HOGAR:

- Una base sólida de tablero de juego es imprescindible, si no tiene centro de espuma, una caja de cartón será suficiente.

LISTA DE COMPRA DE MATERIAL:

<http://tiny.cc/Intelbuylst>

Pasos del proyecto

Preparar

- 1 Forma un grupo (es mejor de 2 a 4 personas, pero también puedes hacerlo individualmente). [:02]
- 2 Mira la introducción y los videos de inspiración. [:08]
- 3 3. Hablen y analicen los juegos que han jugado antes y por qué les gustaron. [:03]

Empatizar

4 Repasa el proceso de pensamiento de diseño mirando el video "Dash of Design" (Panel de diseño). [05]

5 Haz una lluvia de ideas sobre quién será tu jugador. [08]

Piensa en sus necesidades, faltas y deseos, y ¿qué hará que el juego sea divertido y útil para su situación?

Definir:

6 Define una visión y una declaración de visión para tu juego. [03]

¿Cómo se sentirán los usuarios del juego cuando jueguen este juego?

7 Basándose en la visión, elige un tema para tu juego. [05]

Idear

8 Decide cómo se moverán los jugadores alrededor del tablero y gana tu juego. [05]

9 Incorporate various game mechanics to finalize your game design. [05]

Prototipo

10 Obtén tus materiales, dibuja los componentes del juego y comienza a construir tu prototipo. [15]

Probar

11 Prueba el juego para comprender mejor y ver cómo funciona. [10]

Reflexionar

11 Obtene comentarios de otras personas sobre lo que funcionó y lo que no en tu nuevo juego. [05]

¡Amplíalo!

Estas son algunas ideas para llevar esta actividad al siguiente nivel:

- **Agrega una segunda o tercera sesión para proporcionar tiempo para reiterar:** Reitera y mejora según tus notas de prueba de juego. ¿Qué problemas necesitas abordar? ¿Cómo podrías hacer cambios?
- **Agrega una restricción: ¿Cómo cambiarías el diseño si agregaras una restricción?** Limita la cantidad de jugadores, la cantidad de reglas, los tipos de componentes o la duración del juego. Utiliza Boardgamizer.com para obtener opciones de restricción adicionales.

PREGUNTAS PARA LA CREACIÓN DEL TEMA:

Usa los siguientes elementos como ayuda para diseñar el mejor tema para tu juego.

- Entorno: ¿dónde se lleva a cabo su juego?
- Personajes: ¿son todos los personajes/piezas iguales (como el monopolio) o distintos con diferentes habilidades (como el ajedrez)?
- Acciones/Eventos: ¿cómo termina el juego? ¿Cómo ganan los jugadores? ¿Qué sucede durante cada ronda o vuelta?

PREGUNTAS A TENER EN CUENTA:

- ¿Cómo ganarán?
- ¿Ganarán puntos o acumularán recursos?
- ¿Tu juego incluirá un sorteo de ruletas, dados o cartas?
- ¿Tu juego será una estrategia, una oportunidad o una combinación de ambos?

RECURSOS ÚTILES:

Profundiza en el diseño del juego utilizando los siguientes sitios web. Están repletos de información, ideas y ejemplos:

- Generador de ideas aleatorio : <http://www.boardgamizer.com>
- Lista de mecánica de BGG : <https://boardgamegeek.com/browse/boardgame mechanic>
- Board Game Geek: <https://boardgamegeek.com>

¿NECESITAS AYUDA O MÁS INFORMACIÓN?

Visita el sitio web en intel.com/futureskills
Comunícate con nosotros a: intelfutureskills@intel.com

CONSEJOS PROFESIONALES:

La mayoría de los juegos buenos tienen:

Escasez: recursos, tiempo y espacio limitados.

Oportunidad: un elemento aleatorio o impredecible.

Control: elecciones o acciones significativas para los jugadores.

Progresión: cambio o desarrollo con el tiempo. Cada vuelta debe ser diferente.

Interacción: las opciones afectan al tablero y a otros jugadores.

¿El diseño incluye estos elementos?
¿Cómo podría hacerlo?