

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

**DESCRIPCIÓN**

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

- Poner un título al juego
- Explicar el tema del curso relacionado, la relación existente: ¿cómo el tema se aprende o se refleja en el juego?
- Anotar sus ideas
- Desarrollar el juego con un tema
- Desarrollar el juego con la mecánica, como otra alternativa
- Determinar cuál será el rango de edad de los jugadores
- Determinar los límites en cuanto a los jugadores, el tiempo y el tamaño del juego
- Determinar la forma como se ganará el juego
- Anotar las reglas básicas

**LLUVIA DE IDEAS**

Realizar un registro de las ideas que tengan del juego de mesa.

Si van a inspirarse en juegos existentes, hacerse la siguiente pregunta: “¿De qué forma mejoraríamos este juego?”. Con frecuencia, esta pregunta puede dar lugar a innovaciones interesantes.

**TEMA DEL JUEGO**

El tema es la “sensación” del juego, así como también referirse al tema como el “género”, por ejemplo: los juegos que tienen un tema simple de una carrera hasta llegar a la meta. En el caso de los juegos de guerra complejos, hay conflictos, políticas de los jugadores y estrategias en cuanto al posicionamiento de las piezas.

Pueden inspirarse en cuanto al tema del juego a partir de la novela, libro de historietas o serie de televisión favoritos. Con frecuencia, los juegos se desarrollan empleando la mitología y las leyendas. Algunos elementos comunes son los vampiros, las brujas, los magos, los dragones, los ángeles, los demonios, los gnomos, etc.

**MECÁNICA DEL JUEGO**

La mecánica se refiere a la forma como los jugadores interactúan con el juego y también unos con otros. En Monopoly, por ejemplo, la mecánica tiene relación con tirar los dados, comprar y vender propiedades y ganar dinero. En el juego Ejes y Aliados, la mecánica involucra el movimiento de las fichas a través de un tablero grande y tirar los dados para resolver los conflictos entre los jugadores.

En algunos casos, las personas idean primero la mecánica y luego, a partir de ella, idean el tema. En otros, idean primero un tema genial y luego hacen que la mecánica se adapte a él. Experimenta para determinar lo que mejor les funcione.

Entre las mecánicas comunes que podrían interesarte se encuentran los juegos por turnos, tirar los dados, mover fichas, tomar tarjetas, disponer baldosas, realizar subastas, etc.

### **RANGO DE EDADES DE LOS JUGADORES**

La complejidad del juego de mesa y sus reglas dependerán del rango de edad de los jugadores. Por ejemplo, para diseñar un juego para niños, lo mejor es que sea simple, divertido y fácil de entender. En el caso de un juego para adultos, puedes idear algo más competitivo, emocionante y complejo.

Al determinar el rango de edades, deben tener en cuenta el tema. Por ejemplo, un juego sobre cazar zombis no será apropiado para niños, pero podría ser perfecto para los adultos a los que les encanten los programas de televisión de zombis.

### **LÍMITES DE LOS JUGADORES, EL TIEMPO Y EL TAMAÑO DEL JUEGO**

Los juegos tienen límites en cuanto al tamaño del tablero, la cantidad de fichas para los jugadores o la cantidad de tarjetas. Asimismo, estos factores determinarán la cantidad de tiempo que los jugadores necesitarán para terminar el juego. Deben considerar lo siguiente al momento de fijar los límites:

- La cantidad de jugadores para los que el juego esté diseñado. ¿Será divertido si se juega con apenas dos personas? ¿Y si se juega con la cantidad máxima de jugadores? ¿Habrá suficientes tarjetas o fichas?
- La duración promedio del juego. Tener en cuenta que la primera vez que se juega suele tomar la mayor cantidad de tiempo, ya que los jugadores necesitan tiempo para aprender las reglas.
- El tamaño del juego. Los tableros y los mazos de tarjetas grandes suelen darle complejidad al juego y prolongar la duración. Sin embargo, esto también ocasionará que el juego sea más difícil de transportar.

### **FORMA DE GANAR EL JUEGO**

Después de anotar los conceptos básicos del juego, deben hacerse la siguiente pregunta: “¿Cuáles son las condiciones para ganar este juego?”. Tener en cuenta las diferentes formas en las que los jugadores puedan ganar y considerarlas conforme vayan desarrollando el juego.

### **REGLAS BÁSICAS DEL JUEGO**

Tener un conjunto de reglas básico que permita empezar rápidamente a probar el juego, con seguridad estas reglas cambiarán conforme se vaya desarrollando el juego. Deben tener en cuenta lo siguiente al escribir las reglas:

- Quién empezará el juego. En muchos juegos, todos los jugadores tiran el dado o toman tarjetas para determinar quién juega primero. Quien obtenga el número o la tarjeta más altos empezará el juego.
- La fase de jugadores. ¿Qué es lo que un jugador puede hacer durante un turno? En su mayoría, los juegos solo permiten que los jugadores lleven a cabo de una a dos acciones por turno para que la duración de estos sea equilibrada.

- La interacción de los jugadores. ¿De qué forma cada jugador influenciará a los demás? Por ejemplo, se podría establecer que los jugadores que se encuentren en el mismo recuadro deberán “batirse en duelo” tirando los dados para ver quién obtiene el número más alto.
- La fase de no jugadores. En caso de que haya enemigos o efectos del tablero (como incendios o inundaciones), debes determinar en qué momento entrarán en juego.
- La resolución. Los resultados podrían determinarse con solo tirar el dado. En el caso de los eventos especiales, podrían ser necesarias tarjetas particulares o números específicos en los dados (como tirar dobles).

#### **FECHAS DE ENTREGA**

- Viernes 30 de agosto.

#### **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>.