



DIRECTRICES PARA CREAR UN JUEGO BASADO EN LA UBICACIÓN (JBU/LBG) PARA EL CONCURSO

“INSTITUTOS EN ACCIÓN POR LA RENATURALIZACIÓN DE RÍOS (DAYLIGHTING RIVERS)”

CREACIÓN DE UN JUEGO BASADO EN LA UBICACIÓN (JBU/LBG) PARA DAYLIGHTING RIVERS

El proceso para crear el juego Daylighting Rivers game incluye tres fases principales: el trabajo preparatorio, el diseño del juego real y el test de jugabilidad y refinamiento.

FASE A. Trabajo preparatorio

PASO 1: ESCRIBE UN TRASFONDO

Tener un trasfondo completo ayudará a los diseñadores de JBU/LBGH a crear una narrativa y, más adelante, los personajes del juego.

El Informe de Desarrollo del Proyecto de los participantes se usará como un punto de inicio y los diseñadores del juego pueden ejercitar su imaginación para dar forma y proporcionar ejemplos sobre el tema que han seleccionado.

PASO 2: ENCUENTRA UNA LOCALIZACIÓN

Identifica un mínimo de diez puntos a lo largo del río/cauce que hayas seleccionado donde los jugadores puedan llevar a cabo desafíos. Asegúrate que estas localizaciones son seguras para jugar (por ejemplo, lejos del tráfico rodado, en lugares accesibles para todos) y tienen la infraestructura adecuada (por ejemplo, acceso WiFi, recepción GPS) al tiempo que ofrecen el entorno adecuado para el guión.

PASO 3: TORMENTA DE IDEAS

El equipo de diseño debería reunirse para una tormenta de ideas sobre el juego Daylighting Rivers que encaje con la localización y el trasfondo creado en la fase inicial de la preparación del diseño del juego.

PASO 4: ELIGE PERSONAJES (no jugadores)

El equipo debe elegir algunos personajes que serán los “actores principales” de su historia (de acuerdo con los actores identificados en el Informe de Diseño del Proyecto). Estos personajes darán a los jugadores su reacción o consejo a los desafíos presentados en el juego.

PASO 5: ELIGE UNA PLATAFORMA

Recomendamos 3 plataformas que son gratuitas, simples y apropiadas para JBUs/LBGs:

- la plataforma EnigmApp, <http://www.enigmapp.fr/>
- la plataforma ARIS, <https://arisgames.org/>



DIRECTRICES PARA CREAR UN JUEGO BASADO EN LA UBICACIÓN (JBU/LBG) PARA EL CONCURSO

“INSTITUTOS EN ACCIÓN POR LA RENATURALIZACIÓN DE RÍOS (DAYLIGHTING RIVERS)”

– la plataforma TaleBlaze, <http://taleblazer.org/>

Los participantes en el Proyecto pueden usar cualquier otra plataforma JBU/LBG que prefieran, **o incluso códigos QR.**

FASE B. Diseño del juego

1. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Esto es lo que los jugadores verán cuando elijan el juego en la plataforma JBU/LBG seleccionada. Una introducción breve que ocuparía el lugar de una introducción al JBU/LBG.

2. ARQUITECTURA DEL JUEGO

a) Meta

La arquitectura del juego define la meta del juego y los medios que los jugadores pueden utilizar para ganar. En este punto, el equipo de diseño debería considerar también algunas alternativas que hagan el juego más interesante: si el juego será para jugadores individuales o para grupos de dos o más jugadores; cómo los jugadores compiten entre ellos y cómo comparan las puntuaciones para determinar finalmente el ganador.

b) Reglas

Define lo que los jugadores pueden y no pueden hacer, y consecuentemente, cómo funciona el juego. Las reglas deberían ser establecidas claramente como instrucciones y determinarán las opciones que el jugador tendrá cuando entre a diferentes “misiones”.

c) Desafíos

Cada una de las “misiones” incluidas en el juego debería ser descrita claramente en base a un desafío.

3. DIALOGOS CON LOS PERSONAJES (ACTORES PRINCIPALES)

Los diálogos con los actores principales (personajes no jugadores) deberían ser escritos o hablados con el claro objetivo de ayudar al jugador a sus cometidos y finalizar la misión. Una vez los personajes no jugadores han sido definidos durante la fase preparatoria del juego, su papel en desbloquear y completar con éxito cada misión debería definirse. Se deberían incluir diálogos informativos y divertidos para estimular a los jugadores.



DIRECTRICES PARA CREAR UN JUEGO BASADO EN LA UBICACIÓN (JBU/LBG) PARA EL CONCURSO

“INSTITUTOS EN ACCIÓN POR LA RENATURALIZACIÓN DE RÍOS (DAYLIGHTING RIVERS)”

4. *ACTIVOS DEL JUEGO*

Las imágenes y el diseño del juego son activos que contribuyen de manera importante a hacer que el juego se vea atractivo o no. Se pueden usar algunos tipos de activo (por ejemplo fotos, videos, dibujos, cómics, etc).

FASE C. Test de jugabilidad

Una vez se ha dado forma a una primera versión del juego, el equipo debería llevar a cabo un test de jugabilidad en la localización real, entre ellos y con amigos y compañeros, para ver qué funciona y qué no y como mejorarlo.

ANEXO PARA LOS PROFESORES: SUGERENCIA DE UN SECUENCIA DE DIEZ PASOS PARA AYUDAR A LSO ESTUDIANTES A CREAR EL JUEGO

1. Introducción a los conceptos de diseño del juego. El profesor/facilitador guía a los estudiantes para jugar un juego simple de grupo para posteriormente mejorarlo progresivamente y testar la jugabilidad de la versión mejorada para aumentar el interés del juego, su competitividad y complejidad.
2. Los alumnos ganan experiencia práctica de desarrollo rápido de un juego y del test de jugabilidad.
3. Los alumnos aprenden a reconocer los mecanismos de un juego y mejoran sus habilidades para hacer nuevas generaciones de prototipos de juegos mejorados.
4. Se guía a los alumnos para entender y practicar el “pirateo” honesto de juegos como un mecanismo importante para desarrollar sus propios juegos basados en la ubicación.
5. Pueden comenzar con juegos populares de negociación y desafío (por ejemplo Monopoly) y crear sus propios prototipos siguiendo modelos de juegos conocidos
6. Los alumnos tienen que cambiar las reglas y mecanismos del juego, y entonces definir los elementos estructurales de juego:
 - Nombre
 - Objetivo
 - Reglas
 - Localización
 - Número de jugadores
 - Materiales necesarios



DIRECTRICES PARA CREAR UN JUEGO BASADO EN LA UBICACIÓN (JBU/LBG) PARA EL CONCURSO

“INSTITUTOS EN ACCIÓN POR LA RENATURALIZACIÓN DE RÍOS (DAYLIGHTING RIVERS)”

7. Desarrollo del escenario

- Crear una historia como la base del escenario
- Proporcionar las primeras ideas sobre las “misiones” (mini-juegos/indagaciones) y las tareas que el jugador lleva a cabo en la misión
- Definir los personajes no jugadores
- Definir las etapas lógicas del escenario – el *storyboard* / guión gráfico
- Conectar el guión gráfico al mapa del río y a los puntos de interés seleccionados
- Desarrollo del contenido: una importante tarea que incluye la composición de textos, la formulación de diálogos, tomar y usar fotos, dibujos, video; hacer algún trabajo de arte (dibujos, bocetos, comics, etc)
- Introducir el contenido en la plataforma de juegos seleccionada
- Preparar un borrador de un prototipo de juego. Al principio, elige un pequeño “avance” (*preview*) del juego para testar su jugabilidad (por ejemplo una selección de tres estaciones con diferentes actividades de juego, pero cercanas las unas a las otras).

8. El prototipo del juego está listo para un test de jugabilidad.

9. Después del test de jugabilidad, anota todas las observaciones en relación con el ritmo de las misiones, la idoneidad de los puntos escogidos a lo largo de la ruta por el río, obstáculos encontrados – físicos o tecnológicos, etc

10. Vuelve al aula para adaptaciones y mejoras:

- Elementos estructurales del juego, mecanismos
- Adición o supresión de ciertos elementos
- Ajuste de las misiones de juego al espacio físico