

Módulo 1: Fundamentos y exploración (Sesiones 1 a 4)

Sesión 1: Bienvenida: ¿Qué es un juego? (11 de julio)

- Presentación del taller y objetivos.
- Definiciones de juego.

Dinámica: Jugar un juego y analizarlo con la mirada de las definiciones de juego.

Tarea 1: Traer una idea de juego o una temática que le entusiasme.

Tarea opcional: Lista de juegos para analizar y tener de referentes.

Sesión 2: ¿De qué se compone un juego? (18 de julio)

- Definición de los elementos del juego: mecánica, estética, narrativa y tecnología.

Dinámica 1: Jugar un juego y analizarlo con la mirada de los elementos del juego.

Dinámica 2: Crear un mini juego con componentes básicos que tenga en consideración los elementos del juego. (Usando la idea de la tarea 1).

Tarea 2: Traer una idea de juego o una temática que les entusiasme.

Sesión 3: ¿Quién juega? (25 de julio)

- Tipos de jugadores: Killer, Achiever, Explorer y Socializer.
- Tipos de jugadores 2: Combinaciones de la taxonomía de Bartle.

Dinámica: Tomar un juego y empujarlo hacia uno de los tipos de jugadores (Usando la tarea 2)

Tarea 3: Traer una idea de juego o una temática que les entusiasme.

Sesión 4: ¿Por qué jugamos? (8 de agosto)

- Motivaciones del jugador (LeBlanc)
- Público objetivo, caracterización y personificación

Dinámica: Tomar un juego y empujarlo hacia una de las motivaciones (usando la tarea 3)

Módulo 2: Taller de desarrollo y prototipado (Sesiones 5 a 8)

Sesión 5: ¿Qué ocurre cuando jugamos? (29 de agosto)

- MDA Framework: mecánicas, dinámicas y estética.
- Cómo pasar de una idea a un prototipo inicial.
- Prototipado Inicial FFF (Funcional, Fácil y Feo).
- Estructura del juego (turnos, rondas, mantención).

Sesión 6: Iteración y Balance (5 de septiembre)

- Loss Aversion
- Recursos, cartas y tableros: cómo equilibrar.
- Suerte y Estrategia
- Spreadsheets y balance

- Detección de problemas

Sesión 7: Reglamento (26 de septiembre)

- Estructura de un reglamento
- Diagramación
- Uso de ejemplos y clarificación

Sesión 8: Identidad Visual (3 de octubre)

Invitados Gianfranco Giordano, Luna Vargas, Manuel de Urruticoechea.

Módulo 3: Presentación y publicación (Sesiones 9 a 12)

Sesión 9: Testeo Externo y Testeo Ciego (17 de octubre)

- Curse of Knowledge

Sesión 10: Preparación para mostrar a editoriales (21 de noviembre)

- Cómo funciona la industria del juego de mesa

Invitado Rafa Escalante

Sesión 11: Feria de prototipos simulada (7 de noviembre)

Sesión 12: Cierre y retroalimentación final (28 de noviembre)