



CARRERA: Curso Técnico Terciario **Diseño en Videojuegos**

Taller transversal de
Juego I: Mecánica
de juego

Módulo: I

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 4

Créditos educativos: 6

I) Propósitos de la unidad curricular

Brindar un espacio práctico de integración donde el estudiante aplique, observe y analice el comportamiento de las mecánicas diseñadas en Game Design I, articulando estos resultados con la intención narrativa trabajada en Narrativas Jugables y los procesos de registro desarrollados en Pensamiento de Diseño. La unidad curricular ejercita la validación temprana como práctica propia del desarrollo profesional y promueve la conceptualización de la experiencia de juego, fomentando una mirada crítica sobre su impacto cultural.

Propósitos específicos

- Integrar aprendizajes de *Game Design I*, *Narrativas Jugables* y *Metodología de Diseño* mediante ejercicios prácticos centrados en la mecánica.
- Facilitar la observación del comportamiento del jugador como insumo para realizar ajustes mecánicos o conceptuales.
- Desarrollar la capacidad de registrar y comunicar hallazgos derivados de la práctica.
- Preparar al estudiante para procesos más avanzados de prototipado y validación en semestres posteriores.

II) Logros de aprendizaje

- Ejecuta pruebas controladas de mecánicas diseñadas en Game Design I para observar su funcionamiento y su impacto en la experiencia del jugador.
- Registra hallazgos relevantes durante las sesiones de prueba para fundamentar decisiones de ajuste mecánico y conceptual dentro del proyecto del módulo.
- Analiza la interacción del jugador con la mecánica para identificar dificultades, oportunidades y patrones de acción significativos.
- Ajusta decisiones de diseño para mejorar la coherencia entre mecánica, intención narrativa y experiencia buscada.
- Desarrolla prototipos 2D como instrumentos de exploración, permitiendo testear hipótesis de diseño, comportamiento sistémico y experiencia jugable en coherencia con la intención narrativa del proyecto.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Prácticas de prueba de mecánicas	Pruebas guiadas. Observación estructurada. Interacción jugador–mecánica.	Conceptualización de la experiencia jugable derivada de la mecánica accionada.
Interpretación del comportamiento del jugador	Patrones de acción. Dificultades Ritmo Flujo	Lectura crítica de la experiencia generada y su posible significación cultural en el contexto del proyecto. Conexión con la intención narrativa. Dificultades recurrentes frente a una mecánica específica.
Registro y comunicación del proceso	Bitácoras. Síntesis visual/escrita. Retroalimentación entre pares.	Elaboración de recomendaciones de diseño basadas en evidencia para integrarlas al proyecto del semestre.
Integración de decisiones	Ajustes mecánicos y conceptuales. Coherencia del proyecto.	Integración metódica de resultados del taller en el proceso de Game Design I, Narrativas Jugables y Pensamiento de Diseño.
Prototipado 2D	Prototipo como herramienta de exploración conceptual y evaluación temprana de	Análisis del prototipo como instrumento de toma de decisiones de diseño, identificando aprendizajes

	ideas.	emergentes del proceso iterativo. Construcción, diseño e iteración orientados a la validación de sistemas simples.
--	--------	---

IV) Orientaciones pedagógicas generales

- Enfoque práctico centrado en experimentar, observar y analizar la mecánica en acción.
- Uso del taller como espacio transversal donde se articulan los aprendizajes de las otras UCs del módulo.
- Trabajo colaborativo para comparar soluciones, observar comportamientos y discutir resultados.
- El docente actúa como facilitador del proceso de prueba y reflexión.
- Priorizar actividades breves y frecuentes que favorezcan la iteración.
- Mantener el foco exclusivamente en la mecánica y la experiencia del jugador, evitando desviaciones hacia aspectos estéticos o técnicos de producción.

Orientaciones metodológicas específicas

- Planificar sesiones de prueba con objetivos claros: qué mecánica se evalúa y qué se busca observar.
- Alternar roles entre diseñador, jugador y observador para enriquecer la comprensión de la interacción.
- Utilizar herramientas simples de registro: listas de observación, esquemas de flujo, notas breves y mapas de fricción.
- Identificar momentos donde el jugador se detiene, se confunde o encuentra oportunidades de acción inesperadas.
- Analizar la relación de la mecánica principal con la intención narrativa del proyecto
- Formular ajustes concretos que puedan integrarse en *Game Design I* o en la estructura conceptual trabajada en *Narrativas Jugables*.
- Socializar hallazgos en formato breve, favoreciendo la reflexión colectiva.
- Integrar los registros del taller en el portafolio del módulo elaborado en *Pensamiento*

de Diseño.

Orientaciones para la evaluación

Modalidad: evaluación continua basada en participación activa, registros de prueba y un informe final de integración.

Evidencias esperadas

- Registros estructurados de sesiones de prueba (bitácoras, listas, esquemas).
- Análisis del comportamiento del jugador frente a la mecánica.
- Propuestas de ajuste fundamentadas.
- Documento integrador que sintetice hallazgos y decisiones dentro del marco del módulo.

Criterios de evaluación

- Capacidad para observar y describir comportamientos relevantes del jugador.
- Coherencia entre mecánica, experiencia jugable conceptualizada y marco narrativo del proyecto.
- Calidad del registro, claridad en la síntesis y fundamentación del análisis.
- Integración efectiva de aprendizajes provenientes de las otras UCs del módulo.
- Compromiso y participación en dinámicas del taller.

VI) Bibliografía

Fullerton, T. *Game Design Workshop* – capítulos sobre playtesting y análisis.

Schell, J. *The Art of Game Design* – lentes aplicadas a experiencia del jugador.

Salen & Zimmerman. *Rules of Play* – interacción y sistemas.

Juul, J. *The Art of Failure* – fricción y motivación.

Koster Raph. *A Theory of Fun - Diseño y dominio de problemas*

Bogost, I. *Persuasive Games* – videojuegos y construcción de sentido.