



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

Taller transversal de
Juego II: Experiencias
Jugables

Módulo: II

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 4

Créditos educativos: 6

I) Propósitos de la unidad curricular

El Taller de Juego II: Experiencias Jugables constituye un espacio de integración y desarrollo continuo del proyecto de videojuego del módulo, orientado a consolidar experiencias jugables a partir de sistemas y prototipos previamente definidos. La unidad articula los aportes de Game Design II, Prototipado en Videojuegos y Desarrollo y Producción de Videojuegos, centrando su abordaje en la experiencia del jugador, la coherencia global del juego y la sostenibilidad del proceso de desarrollo.

El taller se enfoca en el trabajo iterativo sobre una experiencia jugable en construcción, promoviendo la toma de decisiones informadas a partir del juego efectivo, la observación del jugador y las restricciones propias del proyecto. Se prioriza la integración de componentes, la continuidad del desarrollo y el trabajo colaborativo, por sobre la exploración de hipótesis o la generación de nuevos prototipos.

II) Logros de aprendizaje

1. Integra y sostiene una experiencia jugable en desarrollo para consolidar la coherencia entre sistemas de juego, interacción y objetivos del proyecto.
2. Organiza y participa en instancias de juego con usuarios para observar la experiencia del jugador y obtener insumos relevantes para la mejora del proyecto.
3. Analiza la experiencia jugable en funcionamiento para identificar problemas de usabilidad, progresión y comprensión del juego por parte del jugador.
4. Ajusta decisiones de diseño y desarrollo a lo largo del proceso de taller para mejorar la experiencia jugable, considerando restricciones técnicas, temporales y productivas.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
La experiencia jugable como sistema integrado en desarrollo. Coherencia global del juego: objetivos, reglas, interacción y feedback. Continuidad del proyecto: estado del juego, versiones y alcance	Integración de mecánicas, reglas e interacciones ya definidas en una experiencia jugable continua. Identificación de inconsistencias entre sistemas de juego y experiencia propuesta. Organización del trabajo sobre una base jugable existente (versionado básico, builds de prueba).	Evaluación constante del estado del proyecto en relación con su intención de diseño y las capacidades detectadas para su desarrollo.

Juego efectivo como fuente principal de información. Observación del jugador en contexto de uso. Playtesting como práctica situada dentro del proceso de desarrollo.	Preparación de sesiones de juego con objetivos claros de observación. Observación del comportamiento del jugador durante el juego (decisiones, errores, estrategias). Registro de reacciones, dificultades y momentos significativos de la experiencia.	Sistematización de la observación del jugador como herramienta de toma de decisiones de diseño.
Análisis de la experiencia jugable a partir del uso real. Usabilidad y claridad en juegos digitales. Progresión y comprensión del sistema por parte del jugador.	Identificación de barreras de comprensión en reglas, objetivos y controles. Interpretación de patrones de comportamiento observados en múltiples jugadores. Relación entre decisiones de diseño y efectos reales en la experiencia del jugador.	Interpretación crítica de la experiencia jugable en relación con la intención de diseño y el comportamiento real del jugador.

Iteración continua en procesos de desarrollo de videojuegos. Toma de decisiones situada en contextos productivos. Restricciones como parte del diseño.	Priorización de ajustes según impacto en la experiencia jugable. Negociación de decisiones de diseño en función del tiempo y los recursos disponibles. Coordinación básica de tareas y responsabilidades dentro del equipo de taller. Evaluación de mejoras implementadas a partir de nuevas instancias de juego.	Priorización de ajustes según impacto en la experiencia global y viabilidad dentro del alcance del proyecto. Documentación de cambios y mejoras acordadas durante el proceso. Los lectores de este archivo pueden ver los comentarios y las sugerencias

IV) Orientaciones pedagógicas

- Enfoque centrado en la experiencia jugable en funcionamiento como objeto principal de análisis.
- Trabajo sostenido sobre una misma base jugable a lo largo del módulo.
- Integración activa con Game Design II y Prototipado.
- El docente acompaña la toma de decisiones basada en evidencia de juego real.
- Se promueve la reflexión colectiva a partir de sesiones de juego compartidas.

Orientaciones metodológicas específicas

- Organizar ciclos breves de iteración: jugar–observar–analizar–ajustar.
- Definir objetivos concretos para cada sesión de prueba.
- Utilizar registros comparativos entre versiones del juego.
- Focalizar observación en comprensión, progresión y claridad del sistema.
- Priorizar ajustes que impacten en la experiencia global antes que cambios aislados.

Orientaciones para la evaluación

Evidencias esperadas:

- Registro de sesiones de juego y análisis comparativos entre versiones.
- Identificación fundamentada de problemas de experiencia jugable.
- Propuestas de mejora priorizadas según impacto.
- Documento de síntesis que dé cuenta de la evolución del proyecto durante el módulo.

Criterios de evaluación:

- Coherencia entre sistemas integrados y experiencia propuesta.
- Capacidad de análisis del comportamiento real del jugador.
- Fundamentación de ajustes realizados.
- Participación activa y compromiso en instancias de taller.

VI) Bibliografía

Fullerton, T. (2024). Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games (5ª ed.). Routledge. – capítulos sobre playtesting y análisis.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.

– interacción y sistemas.

Juul, J. (2013) The Art of Failure – fricción, frustración y motivación.