

Disciplina

Diseño de juegos

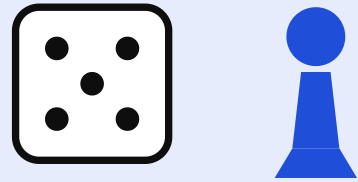
Diseña las reglas, los objetivos y los retos de un juego, de mesa o digital, para que jugarlo produzca la experiencia que se busca.

En inglés

Game design

Origen

Salen y Zimmerman (2003); Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004)



De qué se ocupa

Quien diseña un juego solo controla las reglas; la experiencia aparece cuando alguien juega. Por eso se diseña jugando y probando una y otra vez.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Haz un prototipo jugable, aunque sea de papel, desde el primer día.

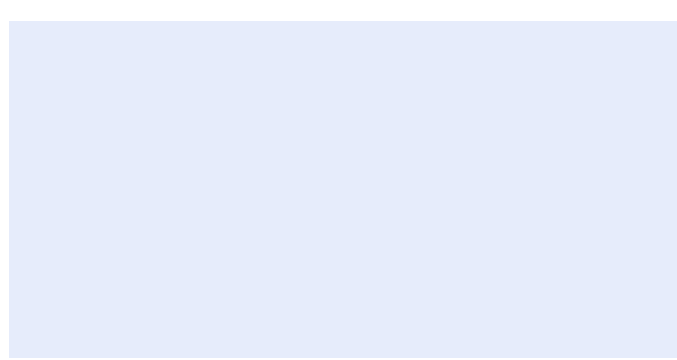
✗ Evita

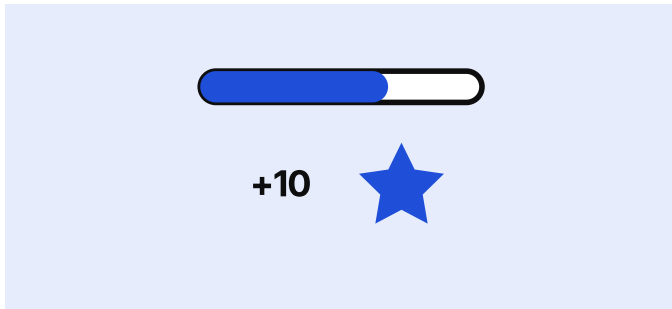
Juzgar un juego por sus reglas escritas sin verlo jugar.

👁 Para no caer

Mira jugar sin explicar nada: lo que no se entiende solo hay que rediseñarlo.

Ideas propias





Principios

Reglas

Dicen qué se puede hacer y qué se quiere conseguir.

Juego

De las reglas sale lo que la gente hace al jugar, que no siempre es lo previsto.

Experiencia

Lo que se diseña, al final, es lo que se siente al jugar.

Autores y obras

Katie Salen y Eric Zimmerman (2003)

Reunieron los fundamentos de la disciplina mirando los juegos como reglas, como juego y como cultura.

Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek (2004)

Propusieron el marco MDA (mecánicas, dinámicas y estética) para unir lo que se diseña con lo que se vive al jugar.

Conexiones

Relacionado con

Diseño de experiencias
Disciplina

Diseño de interacción
Disciplina

Diseño del comportamiento
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Salen, K. y Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press.
- Hunicke, R., LeBlanc, M. y Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. En Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI (WS-04-04). AAAI Press. Ver fuente (<https://aaai.org/papers/ws04-04-001-md-a-formal-approach-to-game-design-and-game-research/>)

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.