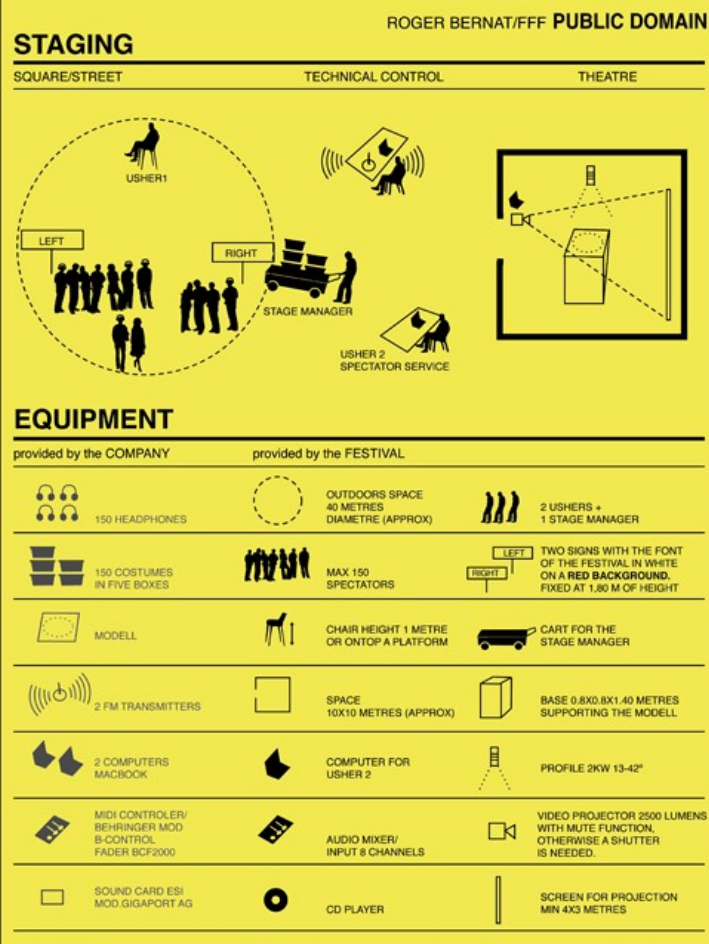




Que vamos a hacer?

- aplicar las metodologías de diseño de juegos para construir un sistema que sirva como modelo de investigación práctica de los conceptos vinculados a la teoría cyborg
- construir un juego sobre el tema cyborg



Domini Public – Roger Bernat

<http://rogerbernat.info/en-gira/domini-public/>

Blast theory_ can you see me now?

http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html



Hinterland

Hide&Seek: <http://www.hideandseek.net/>

Juego y espacio publico

EL JUEGO

base antropológicas y biológicas:

es un elemento vital en los procesos de aprendizaje:

- necesidad biológica
- forma de adaptación, experimentación, aprendizaje (ej: socializar, propiocepción)



- ensayo para enfrentar riesgos en la edad adulta, permite canalizar y elaborar conflictos sin peligros
- tiene a que ver con el manejo de la relacion entre realidad externa y interna
- tiene a que ver con el desarrollo de la capacidad simbolica (desarrollo emocional y empatico)



características :

- es generalmente voluntario
- es intrínsecamente motivante
- conlleva un estado de involucración activa
- tiene una calidad de “make-believe”

Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology Research & Development*, 44(2), 43-58

Winnicott, D.W., Realidad y Juego

Huizinga, J. Homo Ludens

Gamification:

“el uso de mecánicas y dinámicas de los juegos (niveles, puntos, premios..) en contextos externos al juego para crear involucración, comunicar contenidos, solucionar problemas”

Serious Games:

“ juego cuyo objetivo va más allá del puro entretenimiento”

video: http://www.ted.com/talks/lang/en/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html

links:

<http://gamification.org/>

<http://www.jeuxserieux.fr/?lang=en>

sectores de aplicación

training (simuladores militares)

salud (ej: glucoboy, remission)



advert-games (cosmetic, integrated, basis)

<http://uxmag.com/articles/a-gamification-framework-for-interaction-designers>



Educación

institute of play: <http://www.instituteofplay.org/about/>



otros links:

Game-Based Learning Scenario:

http://www.ub.edu/euelearning/ProActive_GBL_Repository/

<http://www.whyville.net/smmk/nice>

conciencia social, critica social, activismo

<http://www.persuasivegames.com/games/>

ej: point of entry



conciencia social, critica social, activismo

<http://www.molleindustria.org/en/home>

ej: pedopriest



conciencia social, critica social, activismo

Darfur is dying: <http://www.darfurisdying.com/>



SUDAN [TAKE ACTION]
HELP STOP THE CRISIS IN DARFUR

GO

? **HELP**

FORAGE FOR WATER



Water Supply ?



Food Supply ?



Poni
Age 13

conciencia social, critica social, activismo

antiadvert-games (ej: molle-industria) macdonalds, molleindustria

global conflict: "Global Conflicts" is an award-winning educational game series used for teaching citizenship, geography, and media courses.

<http://www.globalconflicts.eu/>

word without oil: alternate reality games: first 32 weeks without oil

<http://www.worldwithoutoil.org/>

mass extinction: edu-game about climate change

http://shass.mit.edu/research/cms_game

- superstruct: future threats

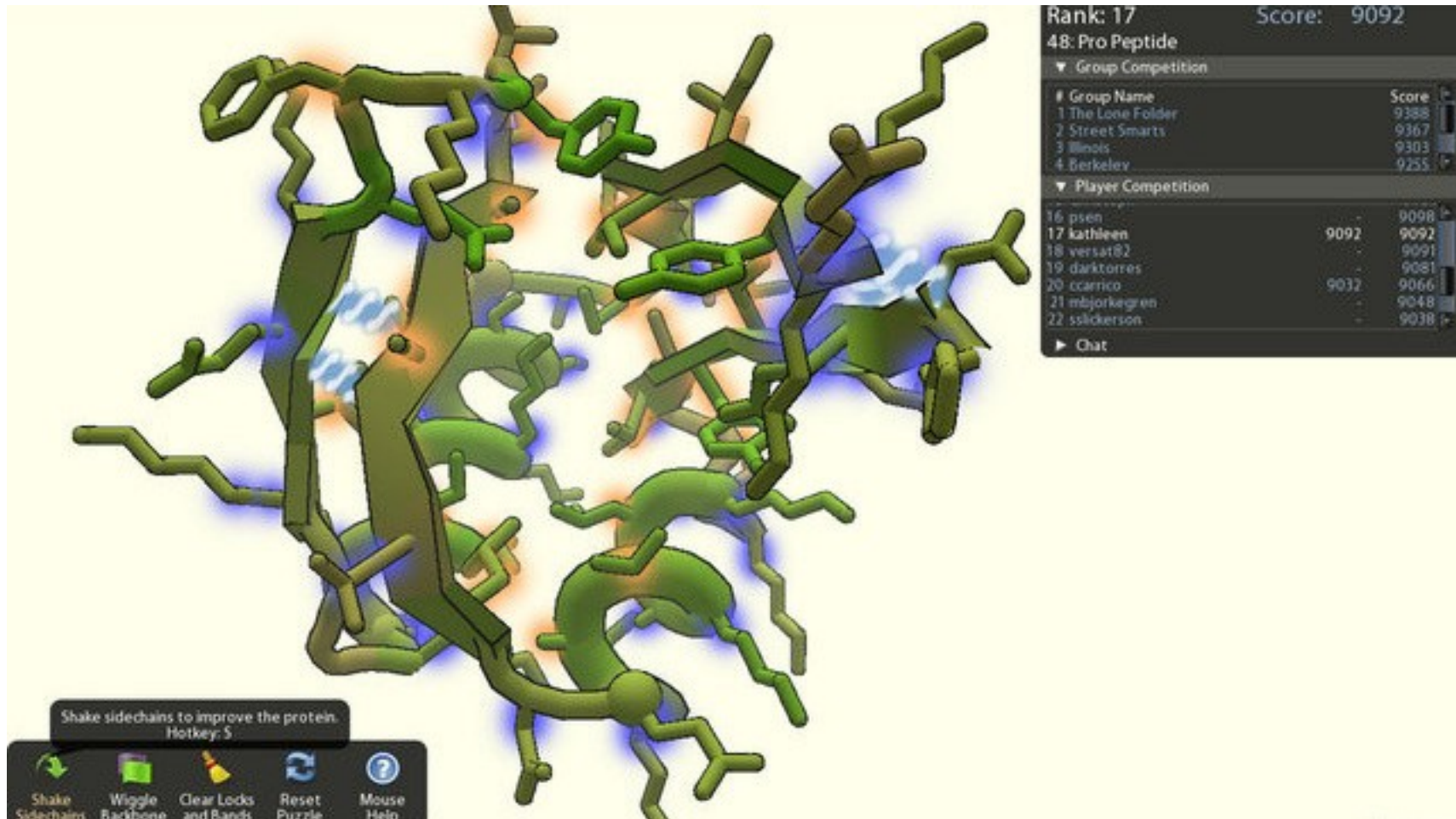
<http://archive.superstructgame.net/>

- PeaceMaker Game: teach concepts in diplomacy and foreign relations, inspired by real events in the Israeli-Palestinian conflict

<http://www.peacemakergame.com/game.php>

modelo de investigación

- Foldit: <http://gizmodo.com/5878459/gamers-redesign-a-protein-that-stumped-scientists-for-years>



modelo de investigación

- Mesuline (Michelle Menard): <http://portfolio.artemic.com/games/melusine.htm>

I



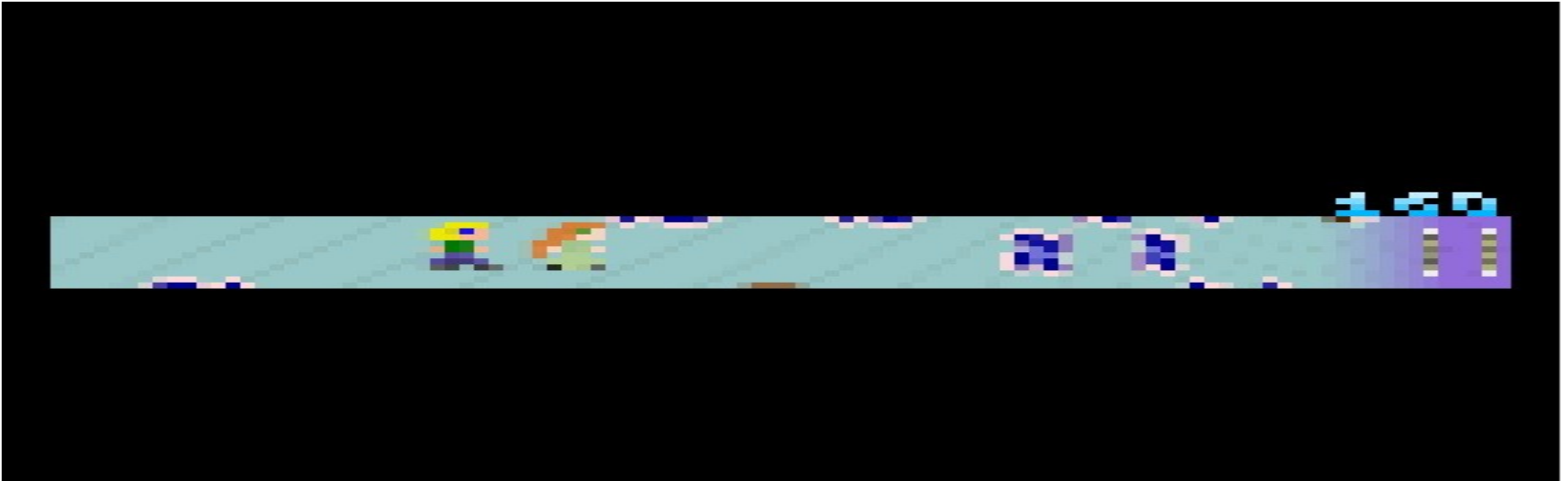
modelo de investigación

Flow (Jenova Chen): <http://www.jenovachen.com/flowingames/flowing.htm>



ArtGames

passage by Jason Rohrer: <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>



Chain World won the 2011 [Game Design Challenge](#). The goal of the challenge was to create a game which could become a religion. The official name of the challenge was *GDC: The Game Design Challenge: Bigger Than Jesus*.^[1]

II PARTE: GAME DESIGN

GAME (juego pautado) / PLAY (juego libre)



Tipos de juegos (play): (http://www.nifplay.org/states_play.html):

juegos de cuerpo y movimiento



juegos con objeto



juegos sociales



pretend play



Story-telling

juegos transformativos, creativos

El juego se convierte en trabajo; el trabajo en juego. El juego fuera del trabajo fue captado por el auge de los juegos digitales, que responden al aburrimiento del jugador con infinitos juegos de repetición (..). El sueño utópico de liberar al juego de su reglas, de un juego puro más allá de éstas, solo sirvió para abrir el paso a la extensión del juego reglado en todos los aspectos de la vida diaria. Mientras que la contracultura buscaba un mundo lúdico más allá del juego reglado, el complejo de entretenimiento militar respondió extendiendo el juego reglado a todo el mundo.

Mackenzie Wark

GAME

“ Un actividad con regla. Un tipo de juego(play) que a menudo pero no siempre implica conflicto, tanto con otros jugadores como con el sistema de juego mismo o con el azar. La mayoría de juegos (games) tienen **objetivos**, pero no todos. La mayoría de juego tiene **un inicio y un fin** pero no todos. La mayoría implican **toma de decisión** pero no todos.”

Empezando con el Game Design

1) Contenido y Mundo:

- tema: cyborg
- historia, setting
- personajes, objetos, misiones

2) Objetivos

3) Reglas (permitir al jugador tomar decisiones significativas(cuántas y cuán significativas?))

MDA (mecánicas, dinámicas, estética)

Dinamicas (el tema central de la gameplay) ---> mecanicas

- adquirir territorio (ej: Go, Risiko)
- predicción (hacer la cosa justa al momento justo), ej: piedra, papel, tijera
- razonamiento espacial , ej: tetris
- construir, ej: Simcity
- race to the end, ej: canicas
- fight or flight, ej: pacman
- explorar
- coleccionar
- sobrevivir

.....

