



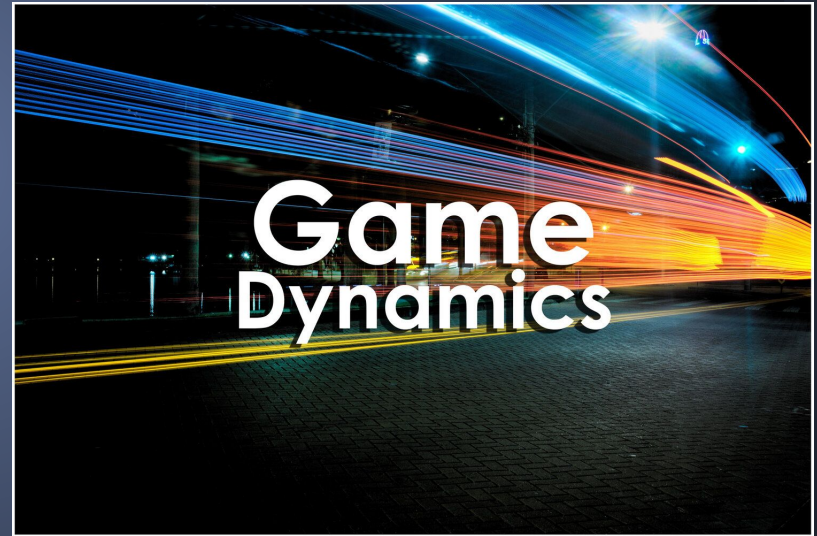
Diseño de Videojuegos

Dinámica
Estructura del juego

Dinámica

DYNAMICS

- Recordamos la definición según el MDA
- Conjunto de **comportamientos de los jugadores** (decisión, estrategia, interacción social...) con respecto a la **propuesta o planteamiento lúdico** y a la **mecánica** del juego



Dinámica

- Es el *alma* del juego, lo que lo hace propiamente juego
 - “Me aburro... ¿a qué puedo jugar?”
 - “¿A qué juega el jugador?”



Hábitos de videojuegos

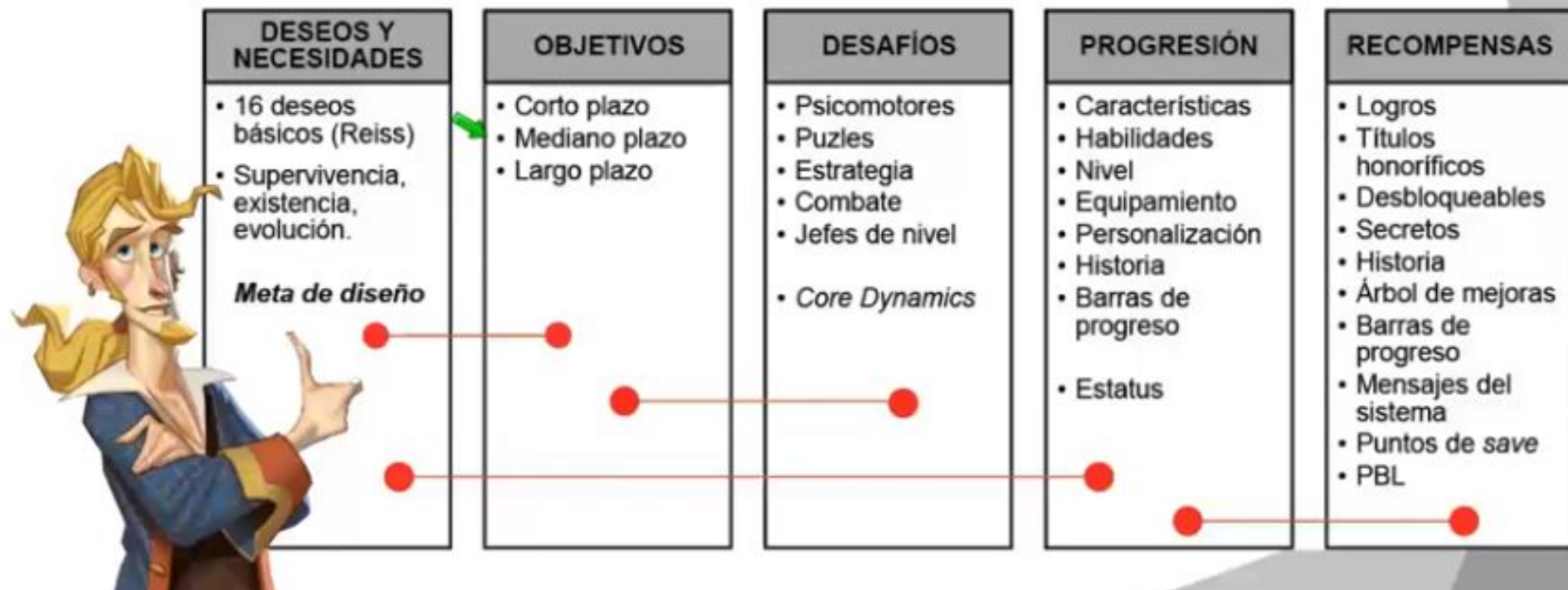
- Ej. Una semana cualquiera, este verano
 - ¿A qué has jugado? ¿Dónde, cómo, con quien?
 - Especifica horarios y duraciones

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo



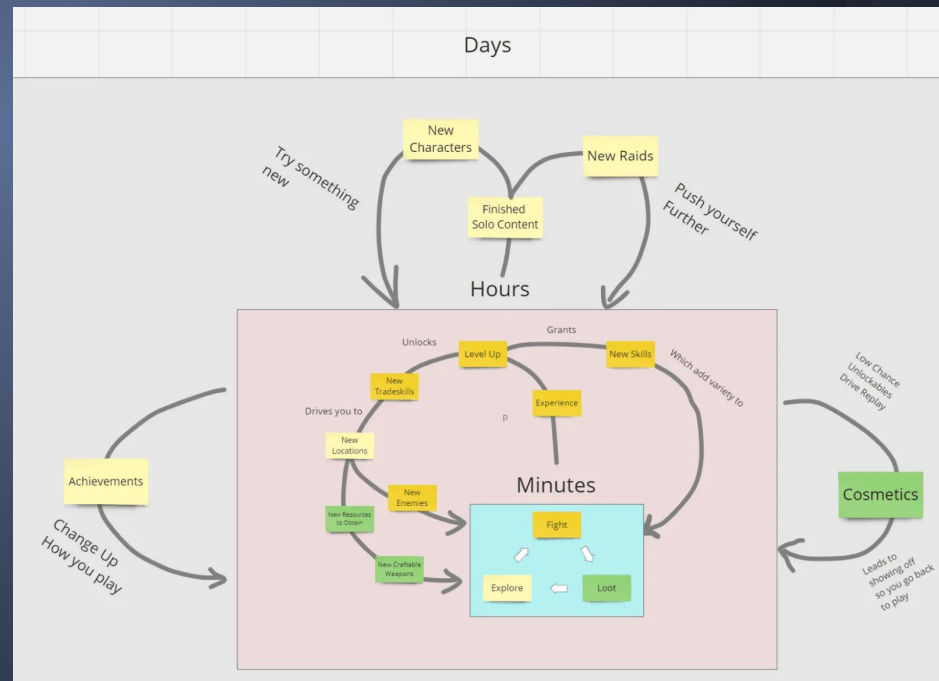
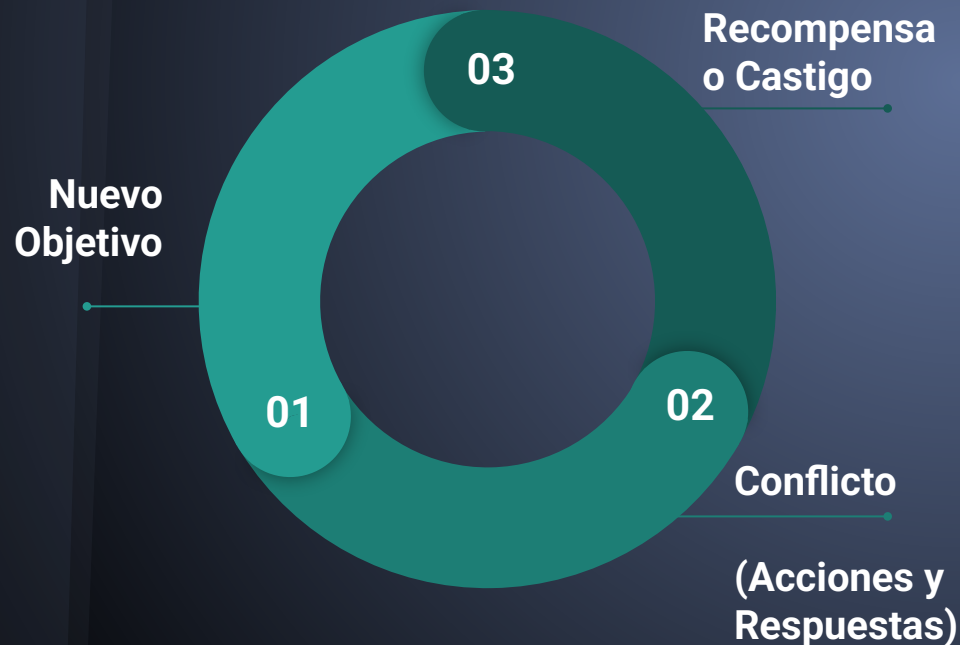
Estructura del juego

- El juego nos motiva por su **estructura lúdica**



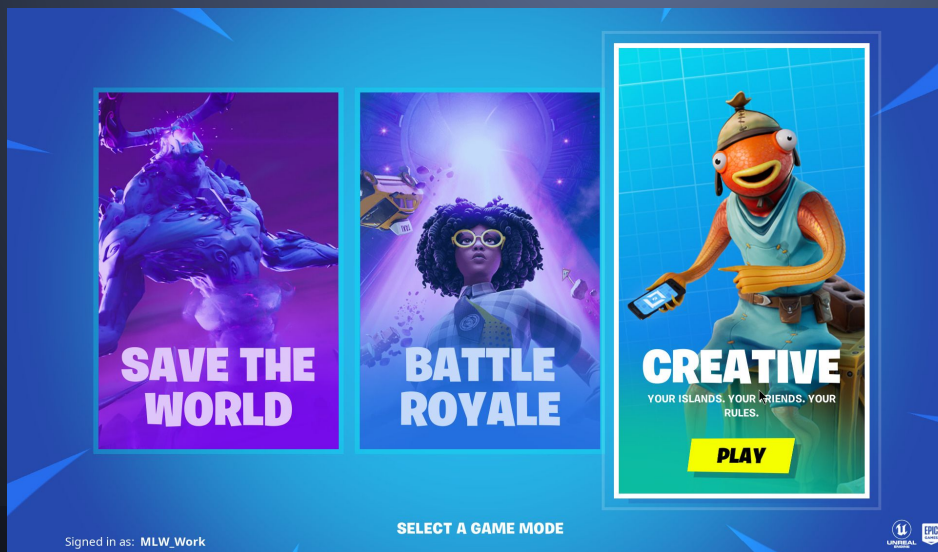
Bucle de juego

- No es un bucle *software*, sino de un **patrón de actividades** que se repiten



Modo de juego

- Un modo de juego es una selección (bien acotada y definida) de *sistemas mecánicos del juego* enfocada a una cierta **dinámica**
 - Algunos juegos **sólo tienen uno...** otros tienen varios modos de juego, cada uno con su dinámica



Modo de juego

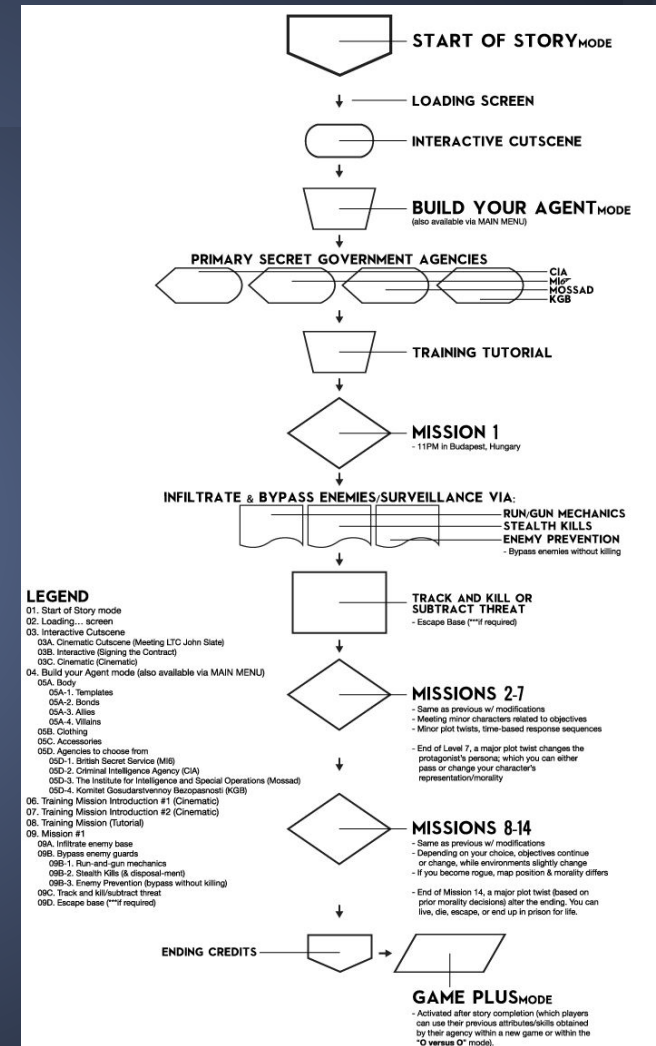


- A veces podemos **elegirlos nosotros**
 - Modo monojugador vs. multijugador (X jugadores)
 - Modo cooperativo vs. competitivo
 - Dificultad (fácil, normal, difícil...)
 - Sigilo vs. Combate
- Otras veces no
 - Secuencia de disparos vs. Saltos entre plataformas
 - Resolución de un puzzle vs. Exploración libre
 - Cinemáticas, Quick Time Events (QTEs), etc.
 - Jefes finales

Modo de juego

- A menudo es buena idea dibujar un **diagrama de flujo** para definir cómo y cuando se pasa de un modo de juego a otro
- E incluso para diseñar la ruta “óptima”, la más habitual, etc.

FLOW
CHART



Jugar en solitario

- Nos motiva lo **estético** (sensorial, narrativo, performativo, fantástico...)
 - Hacer tareas a cambio de avanzar un poco más en la historia es una dinámica clásica (**Aventura**)
- También el propio **descubrimiento**
 - Queremos explorar, sorpresas, secretos...
- ...y cierta **superación** personal
 - Sufrir dedicando tiempo y esfuerzo para **conseguir** todos los coleccionables o logros, construir cosas más y más complejas (**Simulación**), más puntos...
 - ¡Resolver problemas... con actitud juguetona!

Ej. El solitario

- Juego del mismo nombre que demuestra que se disfruta **poniendo orden al caos**
 - Como hacer una colección, ordenar LEGOs...



Monojugador vs Multijugador

- De alguna manera **siempre jugamos “con otras personas”**, el ser humano es un ser social
 - *Zoon Politikón*, que decía Aristóteles
- Aunque no sea simultáneamente, cada vez más, **jugamos motivados por...**
 - ... pasar el rato con nuestros amigos
 - ... conocer a más gente, generar relaciones
 - ... ser reconocido, alcanzar cierto estatus
 - ... evadirnos de problemas y personas reales
 - ... expresarnos y ubicarnos en la sociedad



Cooperación y competición

- Competir



- Cooperar



Multijugador competitivo

- Los **desafíos** son una clara motivación, especialmente si va de **dominar a otros** en cualquier habilidad



Multijugador competitivo

- Proporciona un oponente que merece la pena (es un reto, problema a resolver)
- Un buen rival equilibra el juego
- Permite juzgar nuestro *status* de habilidad en círculos sociales concretos de jugadores
- Admite espectáculo y profesión (eSports)
- La psicología humana permite estrategias y decisiones más compleja que una IA
 - ¡Aunque cada vez es más fácil engañar con bots!

Multijugador cooperativo

- Nos motiva el **compañerismo**, la **pertenencia a un grupo**
- Es oportunidad también de roces y rencillas
 - **Socializar**, en definitiva (relacionarnos, nos gusta hasta discutir!)



Multijugador cooperativo

- Permite jugar con unas dinámicas más **ricas y expresivas** que en solitario
- Sentirse parte de un equipo, resolver problemas en comunidad, nos une... nos hace parte de **algo mayor que uno mismo**
 - Ej. Decenas de combatientes en un Battle Royale
 - Ej. Clanes o facciones enteras en un MMOG
 - Ej. Millones de fans de un fenómeno mundial (Fortnite)

Multijugador combinado

- A menudo se **combina competición y cooperación**
 - Ej. Los deportes de equipo
- ¡Y a veces descubrir el multijugador es estético!
 - Ej. Journey o Moirai



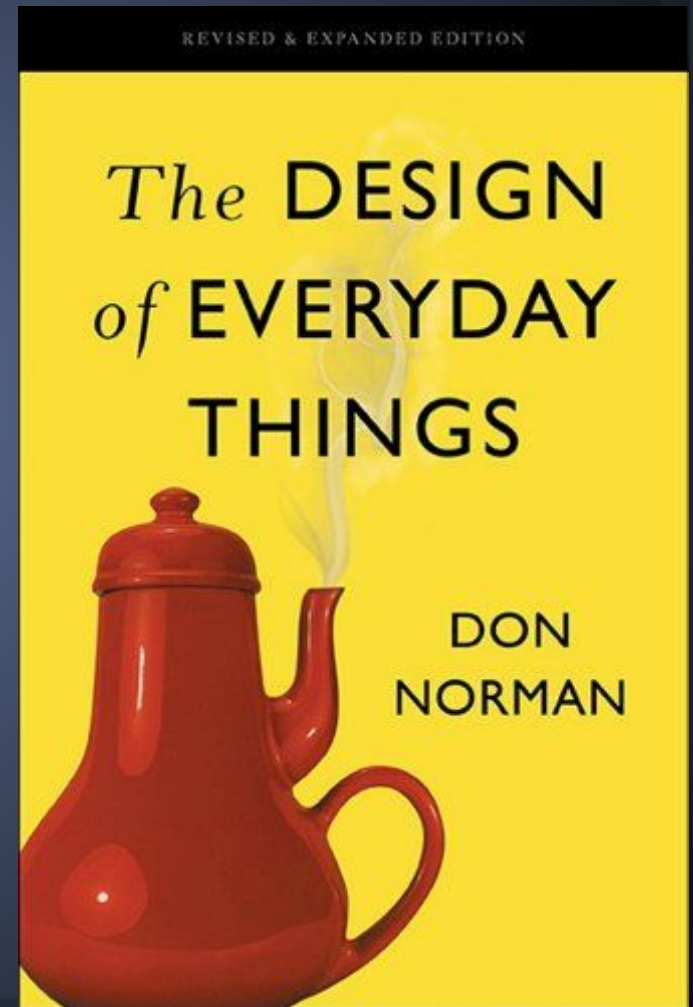
Participación

- ¿Qué encontramos en la **estructura lúdica**?
 - A. Desafíos y recompensas
 - B. Progresión y modos de juego
 - C. Objetivos y planificación racional
 - D. Metas de diseño y metas de contenido
 - E. Interacción y percepción



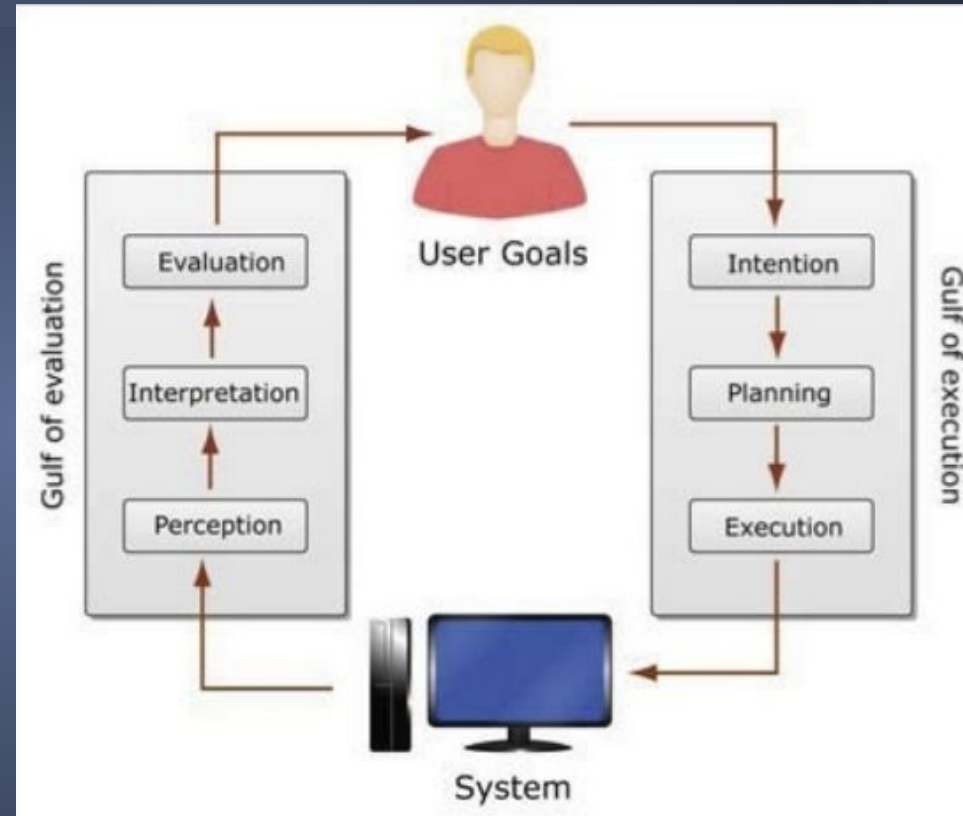
Dinámica de la interacción

- La **interacción** es el fenómeno más distintivo del videojuego frente a otros medios de expresión (**literatura, cine, televisión...**)



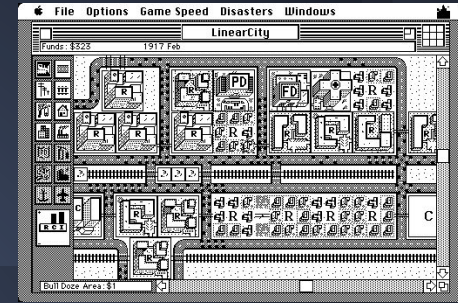
Ciclo de interacción

- La interacción es un ciclo, es decir, tiene forma de **bucle**, una *continua secuencia de pares acción-reacción* que debe ser fluida
 - Ej. Se sugiere 70s por nivel, 2s por triple combo y 0.7s por salto (Cousins, 2002)



Donald Norman (1988)

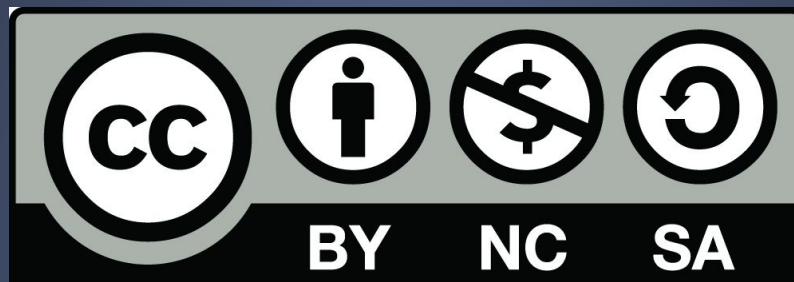
Estilos de la interacción



- El diseño de sistemas interactivos trata sobre **Interacción Persona-Ordenador**
 - Diseño guiado por objetivos
 - Prototipos y mucha evaluación
- Hay distintas tendencias en diseño
 - **Diseño diáfano** (sin HUD)
 - **Ventanas, iconos, menús y puntero (WIMP)** **SKEUOMORPHISM**
 - **Esqueuomorfismo**
 - **Diseño plano** **FLAT DESIGN**
 - **Diseño material** **MATERIAL DESIGN**
 - ...



Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

