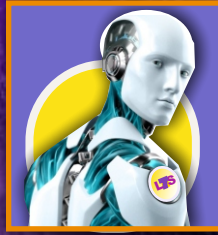




PROYECTO



GAMIFICACIÓN

The **7** systems
The game
2020



UBALDO GARRIDO GONZÁLEZ

<https://los7sistemas.wixsite.com/asi-se-hizo>

ART & TECHNICAL DRAWING TEACHER

GRAPHIC & WEB DESIGNER

2020. NOVEMBER



The 7 systems

The game

2020



<https://los7sistemas.wixsite.com/asi-se-hizo>

1. CONTEXTO

JUGADORES / Alumnos



EL JUEGO va dirigido a alumnos de **3º y 4º de ESO** que cursan Arte digital y Comunicación audiovisual y a alumnos de **1º y 2º** cursos del **Bachillerato** de CIENCIA e **INGENIERÍA** y que estudian Dibujo Técnico.

EQUIPOS: Se formarán Equipos de un máximo de **4 alumnos**. Cada alumno tendrá una misión en el juego... (**Piloto - Ingeniero - Protector - Facilitador**).

Cada Alumno... (*en adelante GAMER*)... tendrá como misión ir superando pruebas o tareas que le permitirán obtener **INSIGNIAS** de experiencia y que realizará coordinado esfuerzos con su equipo, pudiendo ser ayudado por sus compañeros. Para ello debe poner en práctica los contenidos aprendidos en clase.

MISIÓN / INTERESES: Cada equipo deberá superar cada uno de los **NIVELES** de cada **SISTEMA**. Cada **MISIÓN SUPERADA** otorgará **INSIGNIAS** que llevarán asociados **PUNTOS** o **UNIDADES** de **POTENCIA (X-LUMENS)**.

RECURSOS / Cada **GAMER** utilizará su **propio material de DIBUJO** para realizar las **TAREAS**. Participará en la reunión de **ESTRATEGIA** que se realizará semanalmente con su **EQUIPO** y podrá interactuar con **OTROS EQUIPOS** buscando experiencia e intercambiando conocimientos. Cada Equipo debería disponer al menos de **UN DISPOSITIVO** con conexión a internet, preferentemente un **ORDENADOR** o **TABLET** pues el juego está optimizado para su uso en estos dispositivos y en pantalla horizontal. También servirá para subir los archivos con las misiones y para participar en el **FOROS** de intercambio de información y recursos con otros equipo... (Se pueden cambiar Unidades de potencia por algunos privilegios). El seguimiento del trabajo se realizará a diario en el **AULA** de **INFORMÁTICA 2** que incorpora **ORDENADORES** (... de la era Pre-Galáctica, pero con conexión a internet), aunque cada jugador también podrá continuar en su casa por la tarde.

DIFICULTADES / Podrían encontrarse dificultades de coordinación si alguno de los jugadores no cumple con sus tareas, pues perjudicarían a su equipo. También sería un inconveniente que no hubiera línea de internet en algún momento, aunque no sería tan grave pues siempre hay mucho trabajo por hacer.



The 7 systems

The game

2020

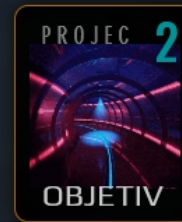


<https://los7sistemas.wixsite.com/asi-se-hizo>



2. OBJETIVOS

LA MISIÓN / Tus Retos



LA MISIÓN / El objetivo básico del JUEGO es simple... **DEBES INTENTAR COMPLETAR EL JUEGO Y LLEGAR AL FINAL** para salvar la galaxia... Para ello debes **SUPERAR TODOS LOS NIVELES** que corresponden a cada uno de los 7 **SISTEMAS**.

Lo más importante es que debes **SOBREVIVIR**, pues durante el desarrollo del juego encontrarás multitud de peligros que si no los superas irás perdiendo tus vidas. Si pierdes todas, habrás muerto y para ti habrá terminado el juego. Aún así, tu equipo podrá rescatarte aunando esfuerzos o buscando ayudas en otros equipos.

RETOS: Para conseguir avanzar en el juego, cada gamer y su equipo deberán ir superando **RETOS y TAREAS** que se irán planteando dentro de cada sistema. Los Retos podrán ser de varios tipos, pero en todo ellos deberás demostrar tu conocimiento de los contenidos de clase y utilizar tu inteligencia.

En cada **SISTEMA** se plantean **RETOS** de lógica y de habilidad para intentar conseguir más **PUNTOS** y más Unidades de potencia (**X-LÚMENES**). Cuanto más Retos superes más conseguirás, lo que en términos actuales, equivaldría a tener más dinero para poder comprar cosas que te permitirán continuar en el juego.

TAREAS: Las **TAREAS** serán las que se irán presentando y desarrollando semanalmente en clase, siendo el **JUEGO EL NEXO CON LOS CONTENIDO DE CLASE** que nos permitirá ir consiguiendo puntos por cada Actitud, Atividad o Tarea realizada de forma correcta. Por cada tarea bien realizada cada jugador obtendrá puntos. Por cada Actitud incorrecta, un jugador podrá tener **PENALIZACIONES** que afectarán a todo el equipo, si bien, también podrán compensarse con **PUNTOS** o actuaciones positivas. También habrá **TAREAS BONUS** para mejorar o subir tus puntos.

¿DONDE ENCUENTRO LOS RETOS?: Dentro de cada **SISTEMA** nada más llegar a él, un **AVATAR, ENTE O PERSONAJE**, saldrá a tu encuentro para explicarte los **RETOS** que debes superar en cada sistema y lo que debes hacer para poder superarlo. En alguna ocasión si has adquirido los niveles **BONUS**, **TE OTORGARÁN ACCESOS DIRECTOS A ZONAS DEL JUEGO** sin necesidad de afrontarlo. Por eso son tan importante los niveles **BONUS**... No dudes en lanzarte a por ellos para conseguir más **X-Lúmens**.



The **7**systems
The game
2020



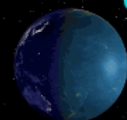
<https://los7sistemas.wixsite.com/asi-se-hizo>



3. NARRATIVA/ Temática

EL TEMA y la NARRATIVA

PROJEC **3**

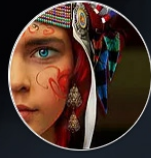


TEMATIC

LA TEMÁTICA/ El TEMA que he elegido para conformar la **NARRATIVA** del juego, se ubica en un escenario FUTURISTA con una componente PREAPOCALÍPTICA. El Jugador y su Equipo deberán adentrarse en los 7 sistemas que le permitirán adquirir los conocimientos, experiencia y tecnologías suficientes para salvar su planeta. En su viaje los GAMERS deberán SUPERAR una serie de EXPERIENCIAS, RETOS Y HABILIDADES que le permitirán MEDIANTE SUS APRENDIZAJES ir superando NIVELES.

LA NARRATIVA de los 7 sistemas/ Si quieres conocer más sobre las Normas del JUEGO, visita la PRESENTACIÓN del JUEGO y la sección de [REGLAS](#). Si quieres verlos ahora pulsa [este enlace](#).





4. MECÁNICAS del juego

REGLAS y ACCIONES ... El Qué y Cómo hacerlo.



LAS MECÁNICAS del JUEGO/

Las mecánicas de juego describen lo que cada jugador puede o deber hacer en el juego... cómo lo hace y las reglas que gobiernan esas acciones. Es decir, las mecánicas de juego son cualquier acción realizada por el jugador que modifiquen el estado del juego y le permiten avanzar y moverse por el...

Y esto será sólo posible gracias a **SU INTERACTIVIDAD**.

Así bien, este proyecto pretende integrar **VARIAS MECÁNICAS** que permitan esta alta INTERACTIVIDAD entre la plataforma del Juego y el jugador. Para ello, el juego ofrecerá siempre diferentes respuestas dependiente del Acierto/Error del gamer.

Algunas de las mecánicas que se van a incluir serán del tipo **PREGUNTA/RESPUESTA**, de forma que las respuestas correctas te dan paso o te ofrecerán **CLAVES de ACCESO** a otros niveles. Esto es posible gracias a que la plataforma WIX incluye esta **posibilidad de bloqueo**. También me gustaría poner mecánicas de TIPO **Realización de Tareas** para conseguir claves de acceso o la obtención de **PUNTOS o X-Lúmens** para poder cambiarlos por accesos u objetos con otros equipos.

Dicho lo anterior, muchas de las mecánicas que me gustaría incluir en este proyecto se indican en el siguiente gráfico, que conseguí explorando la red de una galaxia lejana y que me ha servido de gran ayuda en mi trabajo. La mayoría de ellas quedarían perfectamente definidas por las siguientes **ACCIONES o VERBOS ... ENCONTRAR - RECOLECTAR - COLECCIONAR - AYUDAR - IDENTIFICAR - DISEÑAR - COMPLETAR - DESCUBRIR - EXPLORAR - INTERCAMBIAR ...** y podría seguir poniendo más pues todas las mostradas en el gráfico son válidas y segurante terminarán formando parte de este proyecto.

Mediante las MECÁNICAS el jugador conseguirá...

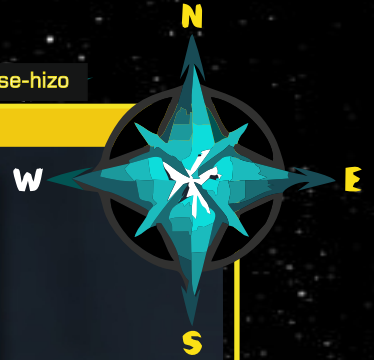
PUNTOS - UNIDADES de POTENCIA (X-Lumens) - INSIGNIAS - Subir en la CLASIFICACIÓN individual o del EQUIPO - Recibir FEEDBACK mediante el FORO de reconocimiento - COMPARTIR Experiencias o intercambiar objetos acudiendo al mercado galáctico del SISTEMA BIO.

Mecánicas			Gamificación		
ABJ					
Draft	Roles Ocultos	Memoria	Compartir	Encontrar	Ayudar
Point'n Clic	Colección	Descifrar Enigmas	Coleccionar	Identificar	Comentar
Romper	Votación	Fuerza tu Suerte	Competir	Cooperar	Diseñar
Avanza y Dispara	Construcción	Recoge y Transporta	Completar	Construir	Votar
Puntos de Interacción	Colocación Trabajadores	Programación Acciones	Destruir	(des) Ordenar	Elegir
Movimiento entre Puntos	Colocación Losetas	Actuar	Preguntar	Descubrir	Explorar
Apuestas	Tirar Dados	Mayorías	Modificar	Indagar	Comprar
Compraventa	Votación	Pregunta-Respuesta	Ocultar	Cortar	Vender
Subastas	Pedir Pistas	Storytelling	Pegar	Recordar	Intercambiar
Programación Acciones	Juego por Equipos	Contrarreloj	Retar	Comparar	
Mayorías	Tablero Modular	Gestión Mano			



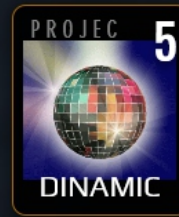
Qué





5. DINÁMICAS del juego

ACTITUDES ... ¿JUNTOS... Cómo lo hacemos ?



LAS DINÁMICAS del JUEGO/

Las dinámicas de juego son lo que **CADA JUGADOR EXPERIMENTA EN EL JUEGO...** y están relacionadas con las necesidades e inquietudes humanas que motivan a cada personas. Para poder alcanzarlas se necesitan la realización de las mecánicas de juego. Dicho de otra forma, las dinámicas tienen que ver con la **MOTIVACIÓN** y se potencian enormemente con **ACTITUDES COLABORATIVAS**, por lo que se consigue potenciar actitudes **SOCIALIZADORAS**.

Las Dinámicas que pretendo incluir en éste proyecto...

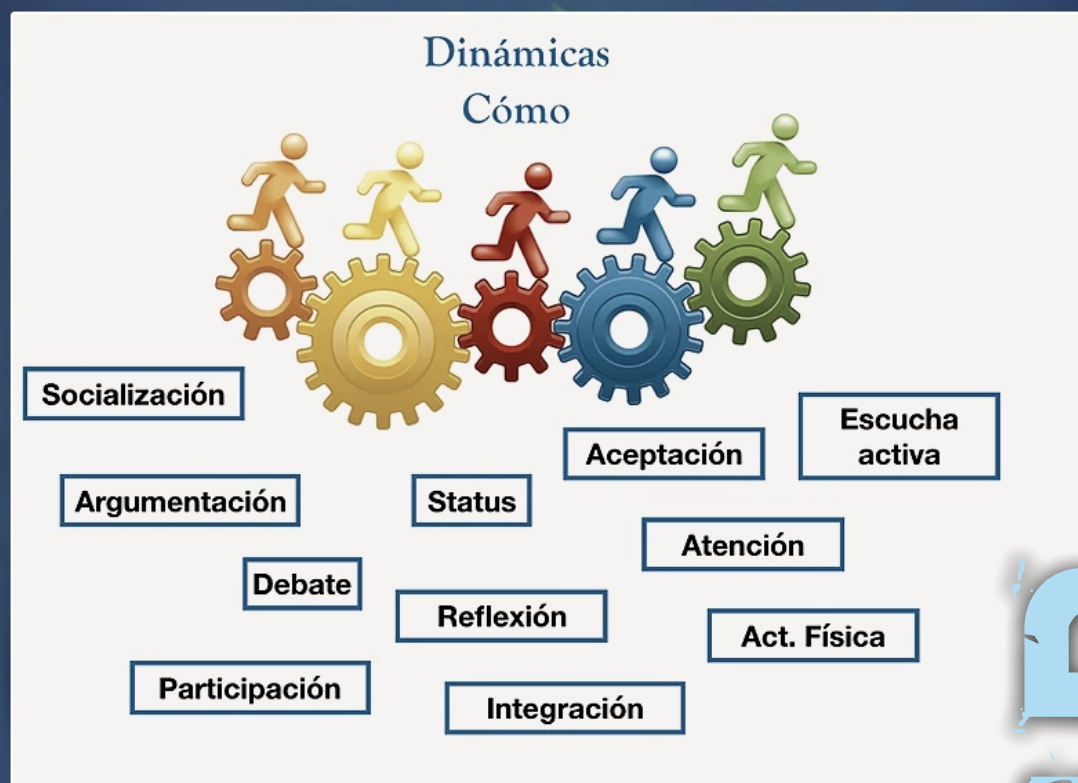
LA COLABORACIÓN - LA COMPLICIDAD - EL COMPAÑERISMO - AUNAR ESFUERZOS para CONSEGUIR OBJETIVOS COMUNES - LA ESCUCHA Y EL DEBATE RESPETANDO TODAS LAS OPINIONES - LA TOMA de DECISIONES COMUNES y CONSENSUADAS buscando lo mejor para el equipo. En resumen pretendo una ACTIVA COLABORACIÓN PARTICIPATIVA entre los alumnos.

En el gráfico adjunto se muestran de forma fantástica algunas DINÁMICAS... cuya meta se podría resumir como la **IMPLICACIÓN DE LOS ALUMNOS en un PROCESO de APRENDIAJE COLABORATIVO ENTRE IGUALES**, donde la intervención y acciones de cada uno sean vitales para la consecución de objetivos comunes del EQUIPO.

Mediante las DINÁMICAS cada jugador podrá conseguir ...

Cada alumno tendrá una función única e imprescindible que deberá aportar al equipo. He pensado proponerles 4 funciones para cada uno de los 4 miembros de cada equipo y que serían... **EL NAVEGANTE** o **PILOTO**, el **CONSTRUCTOR** o **INGENIERO**, el **DEFENSOR** o **GUERRERO** y el **NEGOCIADOR** o **FACILITADOR**.

Cada miembro del equipo será **ÚNICO e IRREPETIBLE**, aunque siempre podrán ayudarse y colaborar para conseguirlo, lo que les llevará a **CONSEGUIR RECOMPENSAS** para el equipo, **STATUS** personal y **RECONOCIMIENTO PERSONAL** de sus compañeros y de sus rivales.





6. COMPONENTES del juego

LOS ELEMENTOS del Juego /
Jugadores, Avatares, personajes ...
Retos, Insignias, Cartas de navegación, ...
APP's y Herramientas digitales ...



BIENVENIDO al LABORATORIO del profesor Garrido ...
Mi Garaje en Silicon Valley ...

Los COMPONENTES del juego son todos aquellos ELEMENTOS, APLICACIONES, RECURSOS (digitales o analógicos) que intervienen en el Juego... como **LAS INSIGNIAS, AVATARES, RECOMPENSAS, REGALOS O PUNTOS obtenidos...**

En nuestro Departamento de **DISEÑO GRÁFICO** hemos trabajado duro en EL **DISEÑO** y la **ESTÉTICA** la de todos estos componentes del juego. Para nosotros el aspecto gráfico es fundamentalmente, por eso hemos trabajado duro para conseguir una **EXPERIENCIA VISUAL** en **alta definición 4K ...**

Aquí os muestro ahora sólo algunos ejemplos ...

Avatares

Cuenta regresiva de TIEMPO de Juego

Carta de navegación galáctica

INSIGNIAS de superación de Niveles

Multimedia - Gif

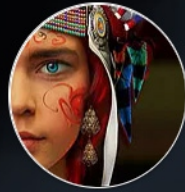
Unidades de POTENCIA (Star-Lumens)

Componentes MULTIMEDIA
Video - Audio - Gif

COMPONENTES del JUEGO

- Avatares
- Insignias
- Cartas de juego
- Cartas de navegación
- Bonus
- Recompensas
- Tabla de clasificaciones
- Multimedia (Video-Audio)





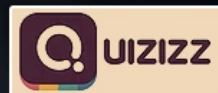
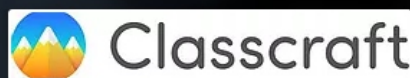
7. HERRAMIENTAS del juego

Las APP`s al servicio del juego ...



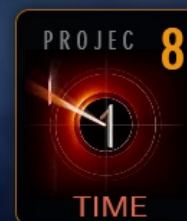
MIS HERRAMIENTAS

Este proyecto, como ya habrás podido comprobar, se fundamenta en la base es la plataforma web WIX, si bien no es la única que pretendo utilizar, dado que aunque esta contiene a orografía DEL JUEGO Y SOPORTA TODO EL JUEGO, pretendo utilizar otras enlazadas externamente. algunas de ellas serán:



8. DURACIÓN

El Time Event ...

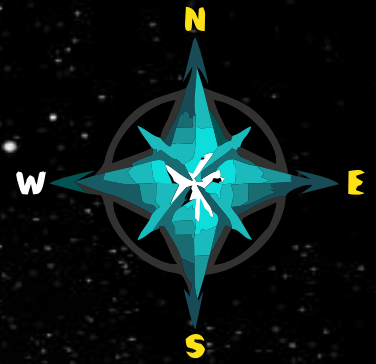
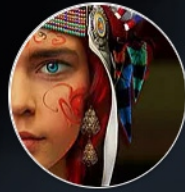


EL TIEMPO DEL JUEGO

Duración 1 curso completo.

Aunque soy consciente de que lo ideal sería que el juego no se demorase demasiado en el tiempo, para no perder su interés, creo que si consigo mantener un **continuo FEEDBACK** con los alumnos, el juego puede perdurar en el tiempo, pues mi intención no es que sea el único medio para mis clases, sino que sea un recurso más que facilite mi labor docente.

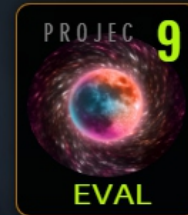
Así bien voy a intentar que el juego se desarrolle a lo largo de casi todo el curso, aunque debo reconocer que no se muy bien cómo va a funcionar y espero de verdad que el interés no se pierda en el tiempo, pero eso es aún algo que sólo la práctica y el uso me lo dirán.



<https://los7sistemas.wixsite.com/asi-se-hizo>

9. EVALUACIÓN

¿ Cómo incorporar la Evaluación en el juego? y...
¿ Como evaluar el propio juego ...?



EVALUACIÓN a través de juego

Pienso que una de los aspectos más importante dentro del juego y más exigentes a la hora de incorporarlo al engranaje del propio juego creo que es la incorporación de mecánicas de evaluación...

Pero como pienso que el mundo Audiovisual es mucho más clarificador que el verbal y mi fase de exploración y formación sobre la gamificación me han llevado a descubrimientos inimaginables hace poco más de un mes, hace algunos días mi camino me llevó hasta el siguiente video. Si queréis saber cómo pienso Evaluar... sólo os pido que lo veáis pues da en la diana de cómo hacerlo y sin duda será la brújula que marque mi camino en este proyecto en cuanto a evaluación. Sirve tanto para **incorporar mecánicas de evaluación** como para **Evaluar el propio método o arquitectura del juego**, así si os apetece verlo ya sabéis...



¿QUIERES JUGAR?

