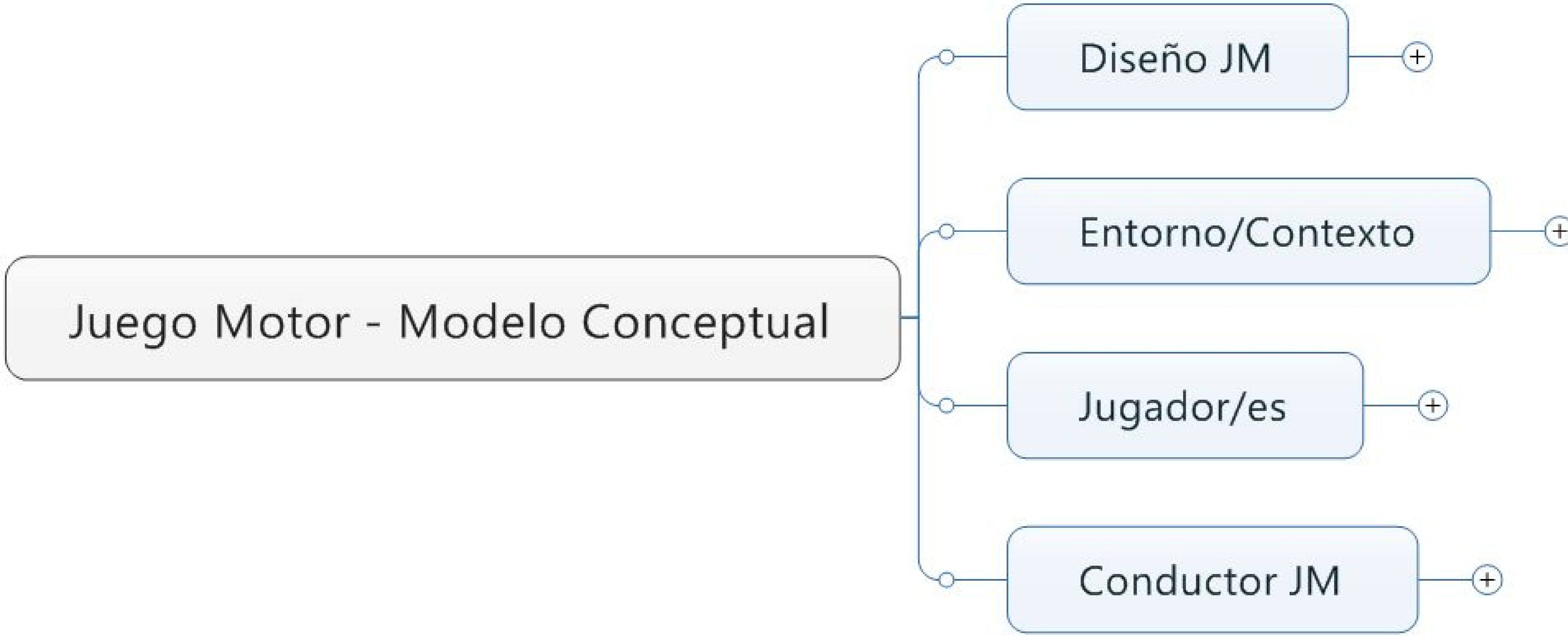
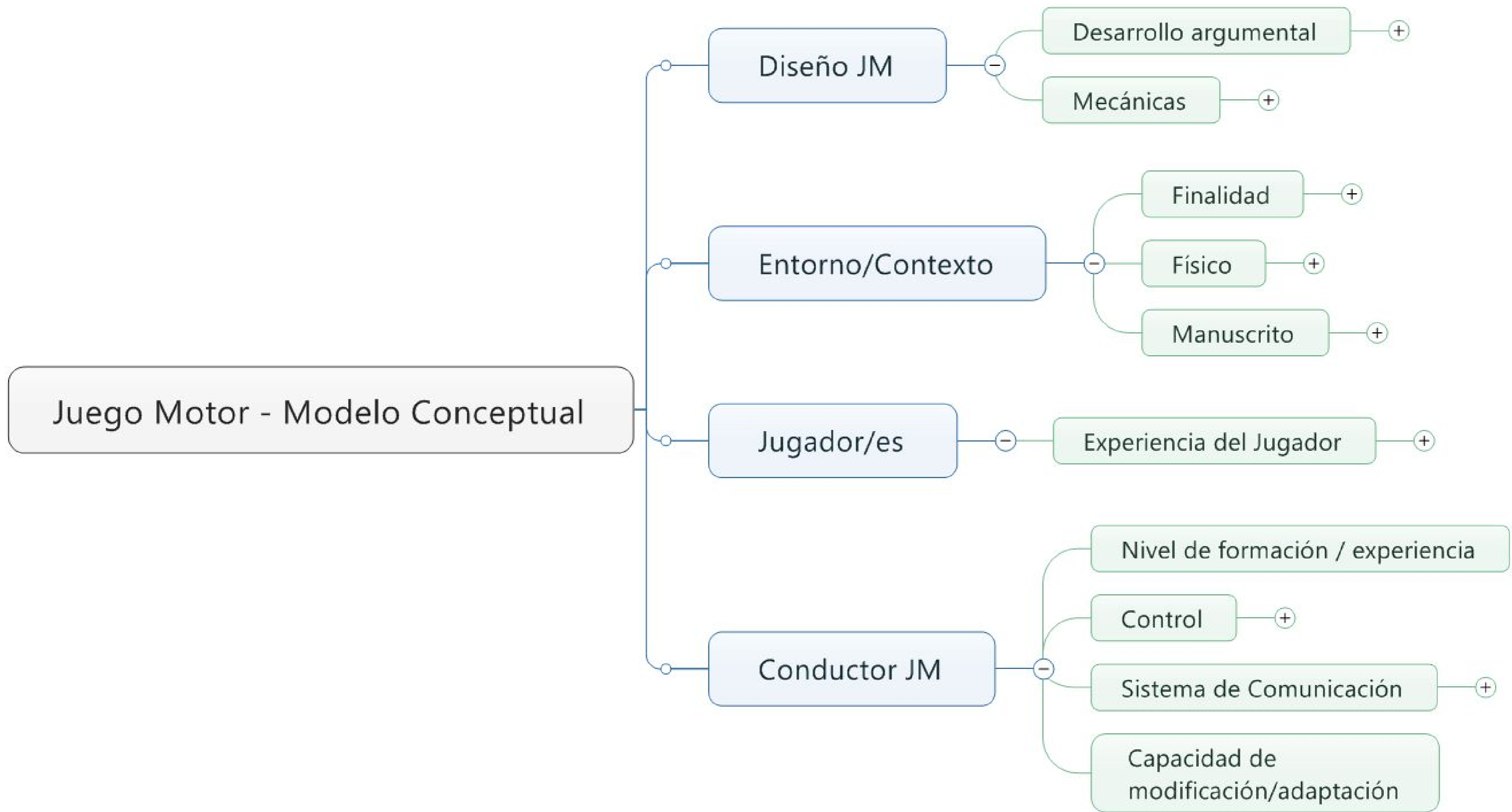


Juego Motor - Modelo Conceptual orientado a la experiencia del Jugador

Adaptado por Andrés B. Fernández Revelles 2016 de
González, J.L. (2010) *Jugabilidad: Caracterización
de la Experiencia del Jugador en Videojuegos*





Componentes del Juego Motor

- **Diseño de Juego Motor:**
- **Entorno/contexto:**
- **Jugador:**
- **Conductor del Juego Motor:**

Componentes del Juego Motor

- **Diseño de Juego Motor:** Formado por el contenido del juego motor donde se explica el argumento y la mecánica del juego, las reglas, objetivos, retos, etc...
- **Entorno/contexto:** Lugar donde se desarrolla el juego y lo que hay en este, si es en un entorno educativo reglado, no reglado, nivel educativo, etc...
Instalaciones, materiales, implementos, móviles, metas, etc...
- **Jugador:** Es el centro del pseudo sistema interactivo, interactúa desarrollando tareas concretas buscando conseguir unos objetivos determinados.
- **Conductor del Juego Motor:** La persona encargada de explicar el juego, dar conocimiento de resultados, vela por la aplicación de las reglas y dirige los diferentes cambios que han de producirse en el juego.

D: Diseño del Juego Motor

- **Desarrollo argumental**
- **Mecánicas**

D: Diseño del Juego Motor

- **Desarrollo argumental:** Parte en la que se explica el argumento del juego motor y como debe ser la narración
- **Mecánicas:** Parte en la que se definen las acciones y tareas que se van a desarrollar en el juego y las reglas que las determinan

D: Desarrollo argumental

- **Desarrollo de personajes**
- **Historia**
- **Narrativa**

D: Desarrollo argumental

- **Desarrollo de personajes:** Papeles que han de tener cada uno de los jugadores, y las transformaciones y cambios que hacen en el juego.
- **Historia:** Estructura en la que se contextualiza el argumento del juego.
- **Narrativa:** Cómo se relatan las acciones que deben ir apareciendo en el juego y como suceden

D: Mecánicas 1

- **Actividad Física/Motora**
- **Aleatoriedad**
- **Armonía**
- **Curva de Aprendizaje**

D: Mecánicas 1

- **Actividad Física/Motora:** Describe el tipo de actividad física que se va a desarrollar en el juego.
- **Aleatoriedad:** Parte que especifica la forma en la que se van a realizar acciones aleatorias, para que no realicen todas siguiendo ritmo.
- **Armonía:** Parte encargada de equilibrar elementos y reglas para que no contradigan la dinámica del juego.
- **Curva de Aprendizaje:** Parte encargada de regular tiempo empleado y recursos en relación con el aprendizaje.

D: Mecánicas 2

- **Conductor**
- **Equilibrio**
- **Estado de progreso**

D: Mecánicas 2

- **Conductor:** Se indican las acciones que ha de llevar a cabo la persona encargada de dirigir el juego.
- **Equilibrio:** Regula el desarrollo de las acciones, sobre todo la relación entre tiempo e intensidad de actividad física/motora y tiempo de descanso
- **Estado de progreso:** Parte que explica en qué parte del juego estamos en cada momento, objetivos alcanzados, puntos, etc...

D: Mecánicas 3

- **Género**
- **Tiempo de contenido**
- **Dimensionalidad**

D: Mecánicas 3

- **Género:** Al que pertenece el juego determinado por las reglas comunes a la naturaleza de esos juegos
- **Tiempo de contenido:** Parte encargada de regular el contenido interactivo con el jugador.
- **Dimensionalidad:** Reglas y variables que definen aspectos concretos del juego

D: Mecánicas: Actividad Física/Motora

- **Cualidades Motrices**

- ❑ **Perceptivo-motrices: Espacial, Temporal, Orientación, etc...**

- ❑ **Coordinativas: Coordinación y Equilibrio**

- ❑ **Habilidades Motrices:**

- ❑ **Básicas: Desplazamientos, Saltos, Giros, Lanzamientos, etc...**

- ❑ **Genéricas**

- ❑ **Específicas**

- **Cualidades físicas básicas:**

- **Resistencia**

- **Fuerza**

- **Velocidad**

- **Flexibilidad**

D: Mecánicas: Género

- **Lucha, Puntería, FPS, Cooperativo, Competitivo, Carreras**
- **Transportes, Equilibrio, Relevos, Fuerza, Ritmo, Estrategia**
- **Orientación, Habilidad, Retos, Memoria, etc...**

D: Mecánicas: Tiempo de contenido

- **Ritmo propio**
- **Extrínseco**
- **Intrínseco**
- **Ritmo externo**

D: Mecánicas: Tiempo de contenido

- **Ritmo propio:** El juego puede ser detenido en cualquier momento.
- **Extrínseco:** La estructura temporal del juego viene determinada desde fuera
- **Intrínseco:** El tiempo de juego se ajusta a la acción de juego.
- **Ritmo externo:** El tiempo y ritmo vienen determinados desde el exterior, reaccionando los jugadores a esos estímulos.

D: Mecánicas: Dimensionalidad 1

- **Ambiental**

- **Emocional**

- **Ética**

- **Física**

D: Mecánicas: Dimensionalidad 1

- **Ambiental:** Define la atmósfera y el ambiente del juego
- **Emocional:** Describe en los personajes las emociones que se van a provocar en el juego y como se pueden manipular en la dinámica del juego
- **Ética:** Determina lo correcto e incorrecto ética y moralmente en el juego
- **Física:** Que leyes físicas afectan al espacio en el que se desarrolla el juego

D: Mecánicas: Dimensionalidad 2

- **Temporal**
- **Número de Jugadores**
- **Objetivos**
- **Realismo**

D: Mecánicas: Dimensionalidad 2

- **Temporal:** Define como es tratado el tiempo en el juego.
- **Número de Jugadores:** Cantidad de jugadores que interaccionan en el juego
- **Objetivos:** Elementos a conseguir siguiendo la dinámica del juego
- **Realismo:** Cercanía entre juego y vida real.

D: Mecánicas: Dimensionalidad 3

- **Recompensa**
- **Reglas**
- **Retos**

D: Mecánicas: Dimensionalidad 3

- **Recompensa:** Elementos conseguidos mientras jugamos e indicar la consecución de un objetivo o el fin de una acción.
- **Reglas:** Definen todas las acciones y tareas que los jugadores pueden hacer y las que no pueden hacer en el juego. Establecen los pasos para conseguir de forma válida e inválida objetivos, retos, metas.
- **Retos:** Determina las pruebas o acciones a los que son sometidos los jugadores durante el juego.

D: Mecánicas: Dimensionalidad 4

- **Ritmo:**
- **Segmentación:**
- **Sistema de salvado:**

D: Mecánicas: Dimensionalidad 4

- **Ritmo:** Es la forma de sucederse y alternarse las diferentes acciones, y retos así como la progresión y evolución a través del juego
- **Segmentación:** Estructuración en partes, fases o niveles de las acciones o la dinámica del juego. Está ligada a la narración del juego.
- **Sistema de salvado:** Determina cómo y cuándo se puede parar el juego, para poder volver a jugar desde el mismo punto.

D: Mecánicas: Dimensionalidad: Física

- Escalas
- Fronteras

D: Mecánicas: Dimensionalidad: Física

- **Escalas:** Relación del espacio físico en tamaño relativo en relación al tamaño real en el mundo real
- **Fronteras:** Límites del espacio de juego

D: Mecánicas: Dimensionalidad: Temporal

- **Continuo**

- **Libre**

- **Variable**

D: Mecánicas: Dimensionalidad: Temporal

- **Continuo:** El tiempo corre de forma continua aunque pueda estar escalado.
- **Libre:** De forma voluntario podemos alterar el ritmo
- **Variable:** La escala utilizada para el tiempo varía en función de la situación.

D: Mecánicas: Dimensionalidad: Número Jugadores

- **Individual**
- **Colectivo**

D: Mecánicas: Dimensionalidad: Objetivos

- **Primarios:**

- ❑ **Metas:**

- ❑ **Condición de Victoria:**

- **Secundarios:**

D: Mecánicas: Dimensionalidad: Objetivos

- **Primarios:** Imprescindibles para superar alguna parte del juego.
 - ❑ **Metas:** Objetivo que se resalta por su importancia
 - ❑ **Condición de Victoria:** Objetivo final y más importante
- **Secundarios:** Añaden interés a la dinámica del juego

D: Mecánicas: Dimensionalidad: Retos

- **Implícitos:**

- **Explícitos:**

D: Mecánicas: Dimensionalidad: Retos

- **Implícitos:** No están diseñados por el autor del juego de forma específica pero aparecen por la mecánica o dinámica del juego.
- **Explícitos:** Retos que se han propuesto de forma intencionada.

D: Mecánicas: Dimensionalidad: Sist. de Salvado

- **Continuo:**
- **Esporádico:**
- **Libre:**

D: Mecánicas: Dimensionalidad: Sist. de Salvado

- **Continuo:** Se puede guardar en cualquier momento el estado del juego.
- **Esporádico:** Sólo se puede guardar en algunos puntos determinados
- **Libre:** En cualquier momento.

Entorno/Contexto

- **Finalidad:**
- **Físico:**
- **Manuscrito:**

Entorno/Contexto

- **Finalidad:** Determinado por donde se desarrolla el juego
- **Físico:** Conjunto de componentes materiales que sirven para poder realizar el juego
- **Manuscrito:** Soporte material donde está descrito el juego motor

E: Finalidad

- **Lúdico:**
- **Terapéutico:**
- **Deportivo:**

- **Educativo:**

E: Finalidad

- **Lúdico:** Cuando utiliza como medio sólo para la diversión
- **Terapéutico:** Cuando se utiliza como medio para mejorar algún problema
- **Deportivo:** Cuando se utiliza como medio de entrenamiento.
 - Iniciación
 - Entrenamiento
 - Alto rendimiento
- **Educativo:** Cuando se utiliza como medio de aprendizaje.
 - Nivel
 - Reglado
 - No reglado

E: Físico

- **Instalaciones:** Que tipo de instalaciones se van a utilizar.
- **Materiales:** Distintos instrumentos usados en el juego motor
- **Sonido:** Medios sonoros para comunicación y ambientación del juego.
- **Visualización:** Los medio visuales de comunicación, señalización, ambiente, etc...

E: Físico

- **Instalaciones:** Que tipo de instalaciones se van a utilizar.
 - Interior: Bajo techo, cubierta de las inclemencias del tiempo.
 - Exterior: En espacio no cubierto
 - Específica: Necesita de unas dimensiones, características determinadas.
 - Medio natural
 - Señalizada
 - Estandarizada, etc...
 - Inespecífica: No se necesita un espacio determinado, un espacio diáfano tipo, plaza, patio, gimnasio, pista polideportiva, etc..
- **Materiales:**
- **Sonido:**
- **Visualización:**

E: Físico

- **Instalaciones:**

- **Materiales:**

- **Estructurales:** Los que están (de obra) en la instalación con la estructura (no se mueven)
- **Disposición:** Como se va a colocar el material en el juego
- **Convencionales:** Típicos de cualquier gimnasio o dpto EF
 - **De Educación Física - Gimnasio**
 - **Grandes:** De difícil transporte. Ej: Plinto, trampolín, colchonetas gruesas, bancos suecos, etc..
 - **Pequeños:** De fácil transporte
 - **Demarcación-Señalización-Protección:** Conos, picas, setas, colchonetas, etc...
 - **Para llevar**
 - **Móviles:** Balones, pelotas, aros, cuerdas, frisbee, ladrillos, etc...
 - **Implementos:** Stick, raquetas, etc...
 - **Complementos-Vestuario:** Patines, petos, casco, guantes, gafas, etc..
 - **Específicos:** De un juego específico, tamburello, balonkorf, ultimate, etc...
 - **Alternativos:** Slakline, pedalos, zancos, etc....
 - **Reciclados, etc**

E: Físico

- **Instalaciones:**

- **Materiales:**

- **Sonido:**

- **Señalización y ritmo: Silbato, timbal, etc.**
- **Información: Micrófono, altavoces, etc...**
- **Música: Instrumentos, equipo, MP4, cd, teléfono móvil, etc...**

- **Visualización:**

E: Físico

- **Instalaciones:**

- **Materiales:**

- **Sonido:**

- **Señalización y ritmo:** Silbato, timbal, etc.
- **Información:** Micrófono, altavoces, etc...
- **Música:** Instrumentos, equipo, MP4, cd, teléfono móvil, etc...

- **Visualización:**

- **Señalización:** Carteles, bandas de colores, globos, punto de encuentro, etc..
- **Información clásica:** Pizarra, fichas, póster, etc...
- **Audiovisuales:** Pantallas, ordenador, teléfonos, móviles, etc...

E: Manuscrito

- **SopORTE:**

- **En físico:**

- **Papel, cartel**

- **Conductor**

- **Grupo**

- **Audiovisual**

- **En línea:**

- **Teléfono móvil**

- **Audiovisual**

- **Aspecto**

E: Manuscrito

- **Soporte**

- **Aspecto:**

- **Estático:**

- **Texto**

- **Gráfico**

- **Simbología**

- **Infografía, etc...**

- **Dinámico:**

- **Animación**

- **Multimedia, etc..**

Jugador/es

- **Experiencia del jugador:** Lo vivido por el jugador en el juego
 - ❑ **Estética:** El aspecto que percibe del estilo de juego (Sonora, visual)
 - ❑ **Perfil:** Que actitud tiene en ese juego. (Socializador, Espíritu libre, Triunfador, Altruista, Jugador, Disruptor)
 - ❑ **Interactividad:** Las relaciones con entorno, conductor, jugadores, etc.
 - ❑ **Nivel:** De experiencia, habilidad, condición física en relación a las acciones que se realizan en el juego.

J: Estética

- **Sonora:** La aportación a la estética del juego percibida por el oído.

- **Visual:** La aportación a la estética del juego percibida por la vista.

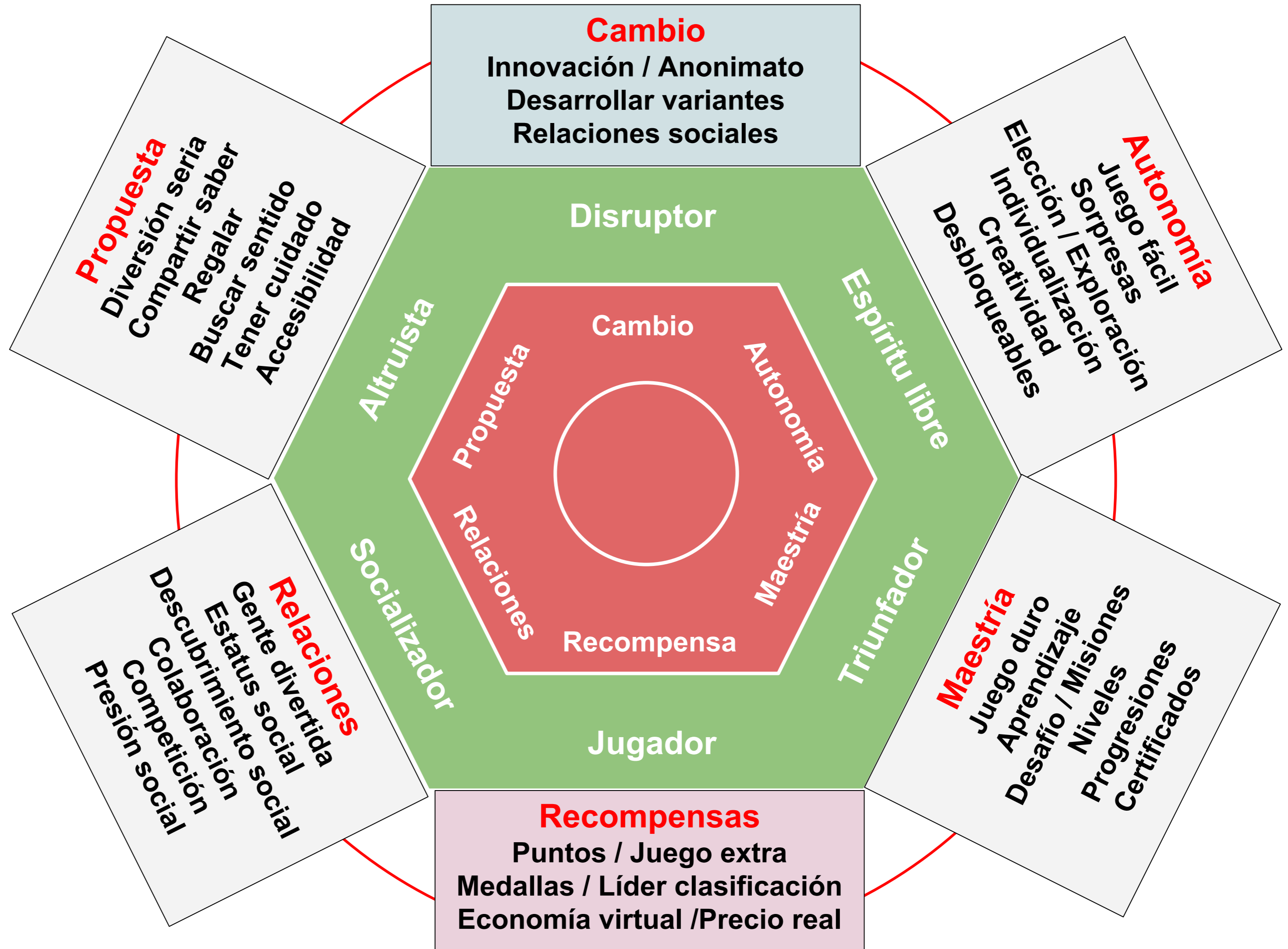
J: Estética: Sonora

- **Música original:** Música o canciones hechas para el juego, o que son propias del juego
- **Efectos sonoros:** Efectos asociados al juego, silbato, palmas, voces de palabras
- **Sonido ambiental:** Sonido típico de los juegos, (gritos, ruidos de carreras, frenazos, botes de balón etc...

J: Estética: Visual

- **Realismo:** El nivel de acercamiento a la historia en la que está ubicado en juego
- **Distintivos:** Complementos que se utilizan para distinguir algo relevante en el juego. Ej: Petos para distinguir equipos, material delimitador de espacios, pañuelo para distinguir papel en el juego, etc..

J: Perfil



J: Interactividad

- **Instalaciones**
- **Materiales**
- **Jugadores**
- **Conductor**

J: Interactividad

- **Instalaciones:** Explicación de cómo se van a utilizar
- **Materiales:** Explicación de cómo se van a utilizar, Poner, Usar, Recoger.
 - **Estructurales:** Si se van a utilizar y como, o como limitar su uso.
 - **Disposición:** Como van a estar los materiales, si se van a mover, como etc...
 - **Convencionales:**
 - **De Educación Física - Gimnasio**
 - **Grandes:** De difícil transporte. Cómo se van a mover, recoger, Ej: Plinto, trampolín, colchonetas gruesas, bancos suecos, etc..
 - **Pequeños:** De fácil transporte que función va a tener su uso
 - **Demarcación-Señalización-Protección:** Conos, picas, setas, colchonetas, etc...
 - **Para llevar**
 - **Móviles:** Balones, pelotas, aros, cuerdas, frisbee, ladrillos, etc...
 - **Implementos:** Stick, raquetas, etc...
 - **Complementos-Vestuario:** Patines, petos, casco, guantes, gafas, etc..
 - **Específicos:** De un juego específico, tamburello, balonkorf, ultimate, etc...
 - **Alternativos:** Slakline, pedalos, zancos, etc....
 - **Reciclados etc**

J: Interactividad: Jugadores

- **Cooperativa**
- **Competitiva**
- **Colaborativa**
- **Oposición**
- **Y todas las mezclas posibles**

J: Interactividad: Conductor

- **Información:** Que ha de proporcionar sobre el juego y cómo la va a exponer. (Se incluye la narración)
- **Control y seguridad:** Del juego, jugadores, material, instalaciones
- **Visualización:** Tipo de visualización que se va a utilizar para transmitir el mensaje.
- **Metáforas:** Forma implícita en el juego para transmitir información de forma automática.
- **Retroalimentación:** Conocimiento de resultados sobre el juego, jugadores, material, etc...

J: Interactividad: Nivel

- **Perceptivo - Motriz**
- **Coordinación habilidad**
- **Condición física**
- **Necesidad de adaptación y/o individualización**

Conductor

- **Nivel de formación / experiencia**
- **Control y seguridad**
- **Sistema de Comunicación**
- **Capacidad de modificación/adaptación**

C: Control y seguridad

- **Sistema de Control:** Rutinas empleadas por el conductor del juego para control de los componentes del juego.
- **Jugadores**
- **Material**
- **Instalaciones**
- **Seguridad**

C: Sistema de Comunicación

- **Información**
- **Narrativa**
- **Sistema gráfico y visual**
- **Retroalimentación**
- **Metáforas**

C: Sistema de Comunicación

- **Capacidad de modificación/adaptación (experiencia)**

Final: Existen diferentes relaciones entre los diferentes componentes del juego motor en este modelo

Referencias

González Sánchez, J.L. (2010) *Jugabilidad: Caracterización de la Experiencia del Jugador en Videojuegos*, Tesis doctoral, Universidad de Granada ISBN: 978-84-693-5385-1