



gamelearn

CÓMO CREAR UN VIDEOJUEGO DE FORMACIÓN



Introducción

Con este manual aprenderás, paso a paso, cómo se diseña un videojuego de formación, aprovechando la experiencia de más de 15 años de Gamelearn, pionero y líder mundial del mercado de videojuegos para formación corporativa.

Descubre el Editor de Gamelearn, la mejor herramienta del mercado para crear videojuegos de formación increíbles, Sin escribir ni una sola línea de código.

Editor

Los tres pilares de un videojuego de formación

Un videojuego de formación está compuesto por tres componentes esenciales:

1. **El contenido:** la parte teórica de tu curso. El curso propiamente dicho.
2. **La práctica:** la manera en la que quieres conseguir que el jugador/alumno ponga en práctica esa teoría. Las dinámicas, ejercicios o simulaciones que utilizarás para garantizar que el alumno aprenda practicando, experimentando y recibiendo *feedback* personalizado.
3. **La historia:** para garantizar el engagement del alumno y un alto ratio de finalización, deberás “envolver” teoría y práctica con una buena historia. Aventura, suspense, investigación...

Paso 1: decide qué quieres enseñar

Para diseñar un buen videojuego de formación es absolutamente imprescindible que cuentes con un contenido de máxima calidad. En definitiva, el videojuego no es más que el formato que va a adoptar ese contenido. Si tu contenido no es bueno, tu videojuego nunca podrá serlo.

Un contenido atractivo e interesante para tus alumnos, debe ser:

- Práctico.
- Útil.
- Aplicable al puesto de trabajo y a la vida real.

Tu primer paso consiste en decidir qué contenido vas a compartir a través del videojuego que vas a diseñar.

1. **Define el objetivo de aprendizaje:** establece con claridad qué esperas que el alumno haya aprendido cuando termine de jugar.
2. **Escribe el esquema del curso:** concreta el contenido base. No entres en detalle. Todavía no es momento para eso. Piensa en conceptos, en titulares, en grandes bloques de información, en la vista de pájaro de tu curso.

Recomendamos que un videojuego formativo no tenga una duración superior a las 3 horas, así que no deberías incluir demasiado contenido en un solo juego. Reducirá drásticamente la capacidad de asimilación y aprendizaje de tus alumnos, y afectará negativamente tus ratios de finalización.

Siempre será mejor crear tres cursos/juegos de 3 horas que uno solo de 9. Si necesitas enseñar mucho contenido, plantéate crear una “serie” en vez de una “película”. Divide la historia en capítulos. Dosifica la experiencia de aprendizaje.

Paso 2: reduce el contenido

Una vez que hayas escrito el esquema de tu curso, debes plantearte lo siguiente: la capacidad de atención de tu alumno es limitada. Incluso con el formato de juego.

Necesitas eliminar todo el contenido que no consideres imprescindible. Revisa tu esquema del curso y borra todo lo que puedas.

Cuando lo hayas hecho, revisa de nuevo y vuelve a recortar. Deberías eliminar, al menos, un 20% del contenido de tu esquema inicial.

Ten en cuenta que, a parte de digerir tu contenido, el alumno necesita algo de tiempo para aprender a jugar al juego, realizar las prácticas y navegar por la historia. Esto le llevará dos tercios del tiempo de juego. Así que, para un juego de 3 horas, como mucho, podrás dedicar una hora a transmitir tu contenido.

Como regla general, piensa en no incluir en un juego más contenido del que podrías transmitir en una conferencia de una hora.

Paso 3: ordena tu contenido

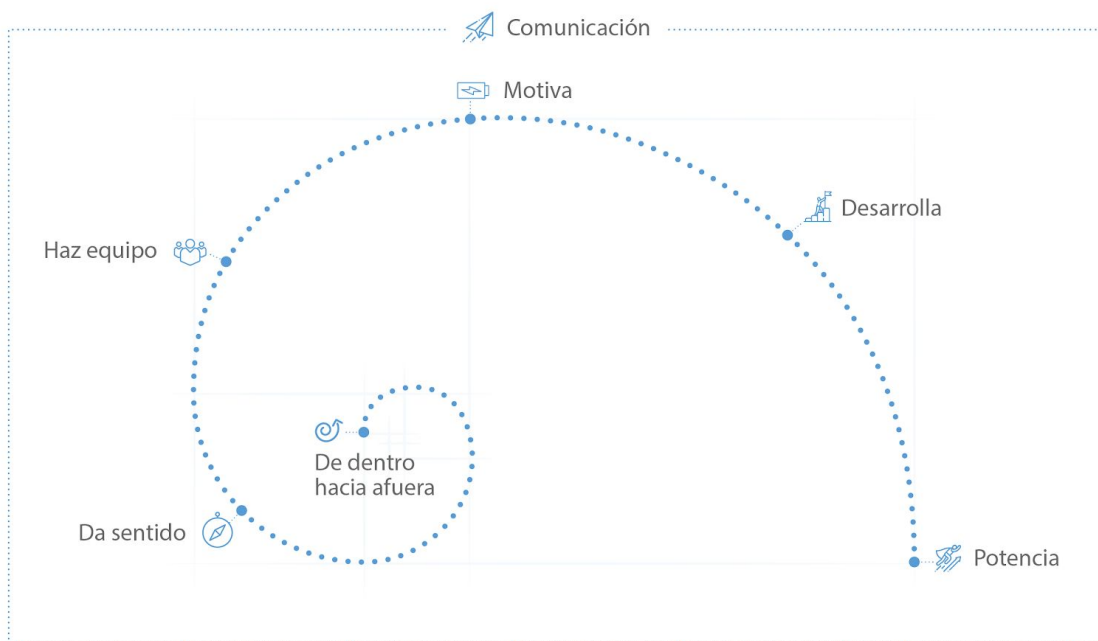
Una vez hayas recortado al máximo el contenido, tienes que establecer el orden en el que quieres transmitirlo. Debes definir el camino que el alumno tendrá que seguir para descubrir todo ese contenido. Tienes que dar estructura a ese contenido.

Estructura tu contenido en “lecciones”. Unas 10 idealmente. Todavía no debes redactarlas, sólo definir qué temas van a tratar. Las lecciones pueden tener forma de texto, vídeo, podcast... Durante el juego, serán la herramienta mediante la cual explicarás al alumno/jugador los conceptos y teorías de tu curso.

Alguien que leyera, escuchase o viese esas lecciones debería ser capaz de entender todo lo que quieres contar/explicar con tu curso/juego.

Recomendación: construye algún tipo de modelo que te permita representar gráficamente la estructura base de tu contenido. Este modelo será de muchísima utilidad para que el alumno/jugador entienda bien lo que estás intentando transmitirle.

Por ejemplo:



Copyright © 2020 Gamelearn. Todos los derechos reservados. La modificación, reproducción, total o parcial, está estrictamente prohibida sin el consentimiento escrito del titular de los derechos.



Cosas a tener en cuenta:

- **Presenta tu contenido de forma gradual.** Haz que el alumno entienda un concepto y lo practique, después, presenta un segundo concepto y haz que practique con los dos, después, un tercero y que practique con los tres. Así, de forma incremental.
- **Utiliza la repetición como una de tus armas pedagógicas más eficaces.**

Al final de este paso, debes contar con una estructura, punto por punto, de todas las lecciones y de cómo estarán ordenadas a lo largo del juego/curso.

Paso 4: define cómo se va a practicar tu contenido

Uno de los elementos más importantes de la formación game-based learning es, precisamente, la capacidad de hacer que tus alumnos practiquen, experimenten y reciban *feedback* personalizado.

Tu juego debe garantizar el aprendizaje experiencial. En este paso deberás definir cómo.

El Editor de Gamelearn cuenta con diferentes posibilidades. Hay varias piezas que se han desarrollado con este propósito. Cómo las utilices, dependerá de tus necesidades y de tu creatividad.

Ejemplos:

- Si estás enseñando argumentos de venta para un producto, lo lógico sería que, después de explicar esos argumentos en una lección, pusieras al alumno en una situación similar a la que tendrá que afrontar en la vida real. En este caso, es razonable pensar en una conversación con un cliente potencial. Para ello, utilizarías la pieza “Diálogo” que te permite construir una conversación en la que el alumno deberá tomar decisiones y que te permite, para cada una de esas decisiones, ofrecerle *feedback* y puntuar de diferentes maneras.
- Si quieres hacer que los alumnos aprendan a diferenciar entre dos piezas de un motor, podrías utilizar un “mini-juego: imagen” en la que podrías presentar diferentes piezas y pedir al alumno que seleccione las correctas.
- Si lo que necesitas es que los alumnos lean y comprendan un manual con los valores corporativos, puedes utilizar la pieza “Mini-juego: pregunta” para confirmar la correcta comprensión de los valores antes de permitirles avanzar en la aventura. Es importante que consideres que las preguntas no deben versar necesariamente sobre información que incluyes en el juego. Puedes preguntar sobre información que está disponible en la intranet, en Internet, en manuales, libros, etc. No te limites innecesariamente.

Para cada lección, define una mecánica o actividad que permita a los alumnos practicar lo que han aprendido en esa lección.

Tienes dos posibilidades:

1. Explicar el contenido primero y, después, pedir al alumno que practique aplicando correctamente la teoría que le has explicado.
2. Dejar que el alumno practique sin la teoría, mostrarle sus errores y, después, explicarle la teoría para que pueda repetir la práctica, esta vez con el nuevo conocimiento. De esta forma, el alumno podrá contrastar su resultado aplicando y sin aplicar tus consejos.

Es esencial para el aprendizaje del alumno que las prácticas estén correctamente diseñadas. También es imprescindible que les ofrezcas un *feedback* adecuado, tanto de lo que hacen bien como de lo que tienen que mejorar.

Aprende a manejar correctamente las opciones de *feedback* que tienes a tu disposición en cada una de las piezas del Editor.

NOTA: quizás quieras utilizar el juego para transmitir conocimiento teórico y no necesites que el jugador practique. En ese caso, en vez de buscar mecanismos para la práctica del contenido, busca formas de garantizar que el jugador ha aprendido e interiorizado ese contenido (tests, preguntas, decisiones, diálogos con decisión, etc.)

Paso 5: define el borrador de la historia

Sólo cuando tengas claro qué quieres enseñar y cómo vas a hacerlo, debes establecer qué historia va a envolver el aprendizaje de tu contenido.

En este punto, todo dependerá de tu creatividad. Pero podemos darte algunos consejos.

1. **Intenta que el argumento de fondo tenga relación con lo que estás intentando enseñar.**

En un curso de negociación puedes hacer que el jugador se convierta en un mercader, empresario, representante de actores o deportistas, político, negociador profesional, etc. que avanza por el juego enfrentando diferentes negociaciones para conseguir un objetivo final: crear una empresa líder, firmar un gran acuerdo para su representado, convertirse en presidente, cerrar un gran acuerdo internacional, conseguir un tratado de paz, etc.

En un curso de liderazgo puedes hacer que el jugador se convierta en el líder de un equipo deportivo, de una nación, de un equipo profesional, de una ONG, etc. y tenga como objetivo final conseguir superar un gran reto, ganar una competición, completar un proyecto, ayudar a resolver un problema importante...

En un curso de atención al cliente puedes hacer que el jugador asuma el papel de un profesional cualquiera (médico, funcionario, camarero, tele-operador, etc.) que se enfrenta a diferentes situaciones en las que tendrá que resolver problemas con sus clientes: para conseguir quedar el primero en el ranking, ser elegido mejor empleado del mes, ser ascendido, convertirse en presidente de la empresa...

2. **Analiza los argumentos y las historias de tus libros y películas favoritos.** No tengas miedo a inspirarte en historias de otros. Al final, las historias que cautivan a espectadores y lectores suelen tener los mismos patrones: un héroe que salva al planeta, un detective que resuelve un caso, un investigador que encuentra una solución, un aventurero que encuentra un tesoro, un viajero que encuentra un lugar oculto, un superviviente que

supera un gran reto, etc.

Si quieres conseguir más ideas y mejorar tus habilidades de storytelling, completa este breve e interesantísimo curso online de storytelling desarrollado por Pixar (creadores de Toy Story o Buscando a Nemo). [Link](#).

Paso 6: redacta las lecciones

Cuando tengas un guión básico de la historia que quieres plantear en tu juego y hayas definido qué lecciones, en qué orden y cómo se van a practicar, podrás empezar a escribir el texto definitivo de tus lecciones.

Evita teorías, definiciones, palabrería de consultor... Ofrece ideas y herramientas concretas que los alumnos puedan utilizar en su vida real. Los alumnos valoran enormemente que sintetices para ellos, que vayas al grano. Quieren un recetario de soluciones y herramientas. No les hagas perder el tiempo. Aporta valor en cada frase que escribas.

Siempre hay una mejor forma de decir las cosas, una manera más clara, más concisa, más sencilla. Siempre puedes quitar algo que parecía importante pero que, probablemente, no sea esencial. Redacta como si cada letra te costará dinero. Ponte el objetivo de que tu texto final no supere el 50% de longitud que tuviera tu texto inicial. Repasa tu texto tantas veces como haga falta para resumir, recortar, sintetizar. No podemos dejar de enfatizar lo importante que es esto.

Cualquier lección debería poder ser leída (a velocidad media), escuchada (audio) o vista (vídeo) en un máximo de 3 minutos. Si es menos, mejor.

Antes de redactar tu texto, ten en cuenta en qué formato lo vas a transmitir. Recuerda que el Editor de Gamelearn te permite transmitir las lecciones en diferentes formatos: texto plano, pdf, presentaciones, audio, vídeo, etc. Cada formato requerirá que utilices un tipo de lenguaje diferente. No es lo mismo escribir un texto para que sea leído, para que sea recitado o para que sea actuado.

En función del tipo de contenido, de tus recursos y del guión de tu juego, deberás seleccionar el formato de lección que mejor encaje con tus necesidades. No asumas, por defecto, que deben tener forma de texto. Puedes utilizar la grabación de un experto en vídeo o en audio, puedes realizar una animación, una presentación animada, un vídeo al que apliques filtros tipo cómic (si no tienes los recursos como para realizar una animación), etc.

Te recomendamos que “integres” tus lecciones en tu historia. Que sea un personaje del juego quien enseña al alumno, que la lección haga mención a cosas que han sucedido durante la historia, que utilice un lenguaje similar al que se utiliza en el juego...

Puedes encontrar más ideas sobre cómo redactar tus lecciones en el siguiente [link](#).

Si con tus 10 lecciones básicas no tienes suficiente, puedes completar el contenido mediante el uso de “documentos de consulta”. Existe una pieza específica en el Editor para hacerlo. No abuses de esta pieza.

Paso 7: define la mecánica del juego

1. Define el objetivo del juego:

Por ejemplo, el jugador debe...

- seguir pistas para encontrar el tesoro.
- investigar para encontrar al culpable de un delito.
- gestionar un proyecto para salvar al planeta.
- hacer crecer su empresa negociando con diferentes personas...

2. Define el “core loop”:

Todo juego tiene una mecánica básica que se repite una y otra vez.

Ejemplos de juegos de Gamelearn:

“Merchants” (negociación)

El jugador...

- negocia con un personaje del juego.
- recibe *feedback* del resultado de su negociación.
- recibe una lección de su mentor con trucos para mejorar el resultado.
- repite la negociación para aplicar la lección del mentor.
- con el dinero obtenido durante la negociación, ve crecer su empresa.

Este loop se repite 6 veces, con 6 casos de negociación diferentes, que corresponden a los 6 niveles que tiene el juego.

“Triskelion” (gestión del tiempo)

El jugador...

- gestiona su correo electrónico y recibe *feedback* y puntos.

- gestiona su calendario, actividades y tareas y recibe *feedback* y puntos.
- busca pistas en los escenarios para saber qué nueva ciudad tiene que visitar.
- durante su investigación, conoce un nuevo personaje que le dará una lección sobre gestión del tiempo.
- supera un test para confirmar el conocimiento de la lección.

Este loop se repite 20 veces, que corresponden con los 20 niveles del juego.

Echo (coaching)

El jugador...

- escucha una lección de su mentora.
- supera un test para confirmar la comprensión del conocimiento.
- tiene una sesión de *coaching* con su coachee para aplicar lo aprendido y recibe *feedback* y puntos.

Este loop se repite 3 veces, con 3 conversaciones diferentes con su coachee, que corresponden con los 3 niveles del juego.

3. Define el sistema de puntuación:

La base de cualquier juego son los puntos. En esencia, el jugador tiene que acumular puntos a lo largo del juego: el que más puntos acumule será el primero en el ranking y, por lo tanto, el ganador.

En función de la historia que has definido y de la materia que estás enseñando, deberás decidir qué tipo de puntos vas a dar y por qué razones.

A lo largo del juego, el jugador tomará decisiones, responderá preguntas, resolverá puzzles, etc. cada vez que lo haga, podrás otorgarle puntos de distintos tipos.

Con el Editor, puedes utilizar tres tipos de puntuación: marcadores, competencias y nota.

NOTA: no es obligatorio que utilices puntos en tu juego. Pero es muy recomendable para incrementar la motivación y mejorar los ratios de finalización.

La asignación de puntuación la podrás hacer desde cada una de las piezas del Editor. Todas las piezas del Editor te permiten sumar o restar puntos (de los tres tipos).

1. **Marcadores:** la puntuación que utilizarás para la mecánica del juego. Hacen referencia a la aventura y a la competición. En general, determinan quién es el ganador de una partida (el jugador que quedará el primero en el ranking).

Por ejemplo, en un juego de ventas, puedes utilizar el dinero vendido como puntuación. El objetivo del jugador será sumar la mayor cantidad de ventas posible.

En un juego sobre liderazgo, el jugador deberá acumular puntos de liderazgo. En una historia de aventuras, el jugador tendrá que sumar vida o fuerza. En un juego sobre control del estrés, el jugador deberá minimizar los puntos de estrés o incrementar los de energía, etc.



Están siempre presentes en la zona superior izquierda de la pantalla del jugador.
Puedes definir hasta 4 marcadores diferentes en un solo juego.

2. **Competencias:** la puntuación que hace referencia a las habilidades que estás intentando enseñar con tu juego. Por ejemplo, un curso sobre gestión del estrés, envuelto en una historia de aventuras en la que el jugador debe encontrar tesoros, el marcador sería el “dinero” encontrado y la competencia sería “gestión del estrés”.

A lo largo del juego, cada vez que el jugador encuentra tesoros suma “dinero” (marcador) y, a medida que responde preguntas, toma decisiones o resuelve situaciones relacionadas con la gestión del estrés, el jugador suma puntos de “gestión del estrés” (competencia).

Durante la partida, el jugador podrá visualizar los puntos conseguidos en cada competencia. Así podrá analizar su evolución.



Puedes definir hasta 8 competencias para cada juego.

3. **Nota:** la puntuación que utilizarás si quieres evaluar a los alumnos. Así como los marcadores y las competencias son visibles a lo largo del juego, la nota sólo será visible por los jugadores al final del curso y siempre que tú lo decidas. Puedes mantenerla sólo para ti, mostrársela también al jugador o mostrarla a todos los jugadores en el ranking final.

El editor te permite establecer los rangos de puntuación de nota. Por ejemplo, hasta 500 puntos: suficiente, de 501 a 700: bien, de 701 a 900: notable y de 901 a 1000: sobresaliente. Tú decides el número de rangos, los puntos y la “calificación”.

Paso 8: Diseña la navegación

En este paso, deberás definir el sistema con el que el jugador se moverá entre las escenas de tu juego.

Tendrás que decidir si quieres que los jugadores se desplacen libremente entre escenarios o si limitarás ese movimiento (y los moverás tú), si deseas que utilicen el mapa o si prefieres que se muevan utilizando puertas, ascensores u otros elementos dentro de las escenas, o ambas.

Si vas a utilizar el mapa, define qué escenas quieres que aparezcan en él y, de las que se muestran en el mapa, cuáles quieres que estén accesibles o inaccesibles y cuándo.

En este punto es imprescindible que comprendas a la perfección las piezas “activar” y “desactivar”, los conceptos de “escena visible/invisible”, “escena activa/inactiva” y la configuración del mapa (para entenderlo correctamente, revisa el documento sobre qué piezas tiene el Editor y cómo se utilizan).

Paso 9: escribe la escaleta de tu juego

En un documento por el que te sea fácil navegar y que te sea fácil de compartir con las personas con las que estés colaborando para crear el juego, escribe secuencialmente, uno a uno, todos los pasos que el jugador tendrá que dar para avanzar desde el principio hasta el final del juego.

Para crear tu escaleta, ten en cuenta la estructura básica de construcción del editor:

1. **Niveles:** el jugador debe tener la sensación de que avanza y evoluciona en el juego. Además, tu historia puede requerir que recrees diferentes etapas, días, fases, etc. Para conseguir ambas cosas, puedes utilizar los niveles.
2. **Escenas:** en cada nivel podrás recrear diferentes escenarios en los que suceden cosas. El conjunto de un escenario con los personajes y objetos que se encuentran en él se llama “Escena”. Un nivel puede tener varias escenas.
3. **Flujos:** la línea de acciones que suceden cuando el jugador pulsa sobre los personajes y objetos de una escena.

La escaleta es la estructura simplificada del guión de tu película. Ya sabes lo que quieres enseñar, sabes cómo quieres que practiquen los alumnos, has decidido cuál va a ser el argumento de tu historia y has definido la mecánica del juego. Ahora debes crear un resumen, paso a paso, de lo que va a pasar en el juego.

Por orden, deberías construir la escaleta siguiendo estos pasos:

1. Estructura los niveles del juego.
2. Determina las escenas que incluirás en cada nivel.
3. Especifica los flujos de acciones que sucederán en cada escena.

Asegúrate de entremezclar cuidadosamente los elementos de contenido, práctica e historia. Tienen que estar compensados y bien distribuidos.

Por ejemplo, para un curso de gestión de proyectos*.¹

¹*Juego ficticio hiper simplificado.

Copyright © 2020 Gamelearn · Todos los derechos reservados. La modificación y/o reproducción, total o parcial, está estrictamente prohibida sin el consentimiento escrito del titular de los derechos.

1. Historia

Un meteorito se dirige a la tierra. El impacto acabaría con la humanidad. El jugador deberá liderar/gestionar un proyecto para construir una nave que pueda destruir el meteorito. Debe conseguirlo en menos de 3 meses.

2. Mecánica

2.1 Objetivo del juego:

El jugador debe dirigir exitosamente el proyecto para destruir el meteorito y salvar al planeta.

2.2 Core loop:

- La mentora del protagonista le da una lección sobre gestión de proyectos.
- El jugador aplica los conocimientos adquiridos, en las lecciones previas, para enfrentar diferentes situaciones de gestión de proyectos. Asignará tareas, tomará decisiones, recibirá *feedback* y sumará/restará puntos.
- A través de diferentes elementos narrativos se va desgranando la historia mientras se mantiene el suspense.

2.3 Sistema de puntuación:

- Marcador:
 - - "Space points".
- Competencias:
 - "Liderazgo".
 - "Gestión de proyectos".
- Nota:
 - No se utiliza.

3. Escaleta

Nivel 1: el mundo descubre que un gran meteorito se dirige hacia la tierra. El presidente monta un equipo especial para construir una nave que lo destruya.

- **Escena 1:** despacho del protagonista. La ministra de defensa le comunica que hay una emergencia nacional y que debe ir al centro de operaciones inmediatamente.
 - **Flujo 1: Ministra** (personaje que añadirás al escenario) > (al pulsar sobre la ministra, lanzar un) **Diálogo** > indicar **Objetivo Nuevo** al jugador (“Ir al centro de operaciones”).

Ministra > Diálogo > Objetivo Nuevo

- **Flujo 2: Manual** de “gestión de proyectos” (objeto que se incluye en el escenario) > (al pulsar sobre el manual) **Diálogo** (“Esta información me será útil para gestionar el proyecto”) > **Test** (para confirmar que el alumno ha entendido el manual).

Manual > Diálogo > Test

- **Flujo 3: Martillo** (objeto que deberás incluir en el escenario) > (al pulsar sobre la caja) **Recoger Objeto** (se añade al inventario para usarlo más tarde en la solución de algún mini-juego).

Martillo > Recoger Objeto

- **Flujo 4: Puerta** (área clicable que se incluye en el escenario, sobre la puerta del escenario) > **Cambiar Escena** (al pulsar en la puerta, cambiaremos a la Escena 2 - centro de

operaciones -).

Área Clicable > Cambiar Escena

- **Escena 2:** centro de operaciones. El presidente informa del meteorito y encarga al protagonista que dirija el proyecto para frenarlo.
 - **Flujo 1: Presidente** (personaje que añadirás a la escena) > (al pulsar sobre el presidente, lanzar un) **Diálogo** (el presidente ordena al jugador parar al meteorito) > **Objetivo Completar** (completo el objetivo establecido en la escena anterior - "ir al centro de operaciones" -) > **Objetivo Nuevo** (establezco un nuevo objetivo para el jugador - "Parar el meteorito") > **Cambiar Escena** (al completar el flujo, enviamos al protagonista a la casa de su mentora).

Presidente > Diálogo > Objetivo Completar > Objetivo Nuevo
> Cambiar Escena

- **Escena 3:** casa de la mentora. El protagonista habla con su mentora para pedirle consejo. A partir de ese momento, la mentora le ayudará a gestionar el proyecto.
 - **Flujo 1: Mentora** (personaje que añadirás al escenario) > (al pulsar sobre la mentora, lanzar un) **Diálogo** (el protagonista pide ayuda a su mentora) > **Texto** (una primera lección sobre gestión de proyectos) > **Test** (para comprobar la comprensión de la lección) > **Diálogo** (la mentora desea suerte al protagonista) > **Cambiar Escena** (enviamos al protagonista al centro de operaciones para que empiece a trabajar).

Mentora > Diálogo > Texto > Test > Diálogo > Cambiar Escena

- **Escena 4:** centro de operaciones. Primera reunión con el equipo.
 - **Flujo 1: Disparador Automático** (en cuanto entramos en la escena, se inicia este flujo automáticamente) > **Diálogo** (conversación con los miembros del equipo) > **Cómic** (que tendrás que configurar con imágenes y textos, en el que se muestra cómo el proyecto se pone en marcha de forma más visual).

Disparador Automático > Diálogo > Cómic

- **Flujo 2: Ordenador** (un objeto que añadirás al escenario) > (al pulsar sobre el ordenador, lanzar un) **Minijuego Redacción** (con el que el protagonista deberá escribir un mail para solicitar que preparen el taller para construir la nave).

Ordenador > Minijuego Redacción

- **Flujo 3: Puerta** (área clicable que deberás definir en el escenario, sobre la puerta) > **Cambiar Escena** (al pulsar, moveremos al protagonista al taller) > **Loop** (para que este flujo se repita siempre que el jugador pulse sobre la puerta).

Puerta > Cambiar Escena > Loop

- **Escena 5:** Taller. El jugador organiza la construcción de la nave con los técnicos.
 - Flujo 1
 - Flujo 2
 - ...
 - Flujo n

Nivel 2: el equipo trabaja a contrarreloj para construir la nave.

- **Escena 1**: cafetería. La mentora da una lección al protagonista.
 - Flujo 1
 - Flujo 2
 - ...
 - Flujo n

- **Escena 2**: centro de operaciones. El jugador tendrá que tomar decisiones, responder preguntas, resolver conflictos... para sacar adelante el proyecto.
 - Flujo 1
 - Flujo 2
 - ...
 - Flujo n

- **Escena 3**: taller de construcción. El jugador habla con un técnico sobre un problema que impide a la nave despegar. El jugador tendrá que resolver un minijuego para conseguir que la nave funcione.
 - Flujo 1
 - Flujo 2
 - ...
 - Flujo n

- **Escena 4**: casa del protagonista. En las noticias, van informando del avance del proyecto.
 - Flujo 1
 - Flujo 2
 -
 - Flujo n

Nivel 3: el equipo viaja en la nave hasta el meteorito y lo destruye.

- **Escena 1:** cafetería. La mentora da una lección al protagonista.
 - Flujo 1
 - Flujo 2
 - ...
 - Flujo n

- **Escena 2:** nave espacial. El jugador tendrá que tomar decisiones, responder preguntas, resolver conflictos... para conseguir que la nave llegue al meteorito a tiempo.
 - Flujo 1
 - Flujo 2
 - ...
 - Flujo n

- **Escena 3:** meteorito. El jugador tendrá que resolver un puzzle para conseguir destruir el meteorito.
 - Flujo 1
 - Flujo 2
 - ...
 - Flujo n

- **Escena 4:** casa de la mentora. En las noticias informan del éxito de la operación. Fin de juego. Encuesta al alumno.
 - Flujo 1
 - Flujo 2
 - ...
 - Flujo n

Paso 10: Escribe el guión

Cuando hayas cerrado la escaleta, es hora de escribir el guión. Es decir, es el momento de la redacción definitiva de todos los textos que se van a utilizar en el juego.

Donde en la escaleta escribiste “Diálogo con la ministra” tendrás que redactar las frases concretas de ese diálogo, donde escribiste “Cómico de fin” redactarás los textos completos de todas las viñetas del cómic, en “Aviso fin de juego” escribirás el texto que el jugador visualizará al completar el último nivel, etc.

Paso 11: Monta la carcasa y crea el listado de recursos

10.1 Carcasa

Llamamos “carcasa” a la estructura del juego que montaremos en el editor. Consiste, básicamente, en crear todos los niveles y los flujos, tal y como hemos definido en la escaleta, pero SIN rellenar los textos. Sólo buscamos replicar la escaleta dentro del editor.

Hacemos esto para poder “jugar” un esquema del juego y comprobar que todas las piezas encajan antes de empezar a rellenar textos. Este paso nos ahorrará muchísimo tiempo y nos permite hacer ajustes menos costosos.

Por ejemplo:

- crearemos la pieza “Diálogo” pero no rellenaremos todas las frases del diálogo, sólo pondremos un título descriptivo (“Primera conversación con el equipo”).
- crearemos la pieza “Lección” pero no rellenaremos todo el texto de la lección, sólo el título (“Lección 1: Introducción a la gestión de proyectos”)
- crearemos la pieza “Imagen” para mostrar el modelo de gestión de proyectos pero sólo subiremos una imagen provisional, un fondo blanco con la frase “modelo”.

Esto nos permitirá comprobar la usabilidad del juego y confirmar que todo encaja, antes de dedicar tiempo a completar todas las piezas.

Primero construimos el esqueleto del juego (carcasa). Después, añadiremos los músculos (textos, imágenes, vídeos, sonidos...)

10.2 Listado de recursos

A medida que vas construyendo la carcasa, identificarás todos los recursos que necesitas para rellenarla. Por ejemplo, te darás cuenta de que necesitas imágenes de fondo para algunos minijuegos, que necesitas vídeos o sonidos, que tienes que elaborar algún gráfico, imagen, dibujo...

Haz una lista con todos los recursos que vas a necesitar.

Mete esta lista en una carpeta “Recursos del juego”.

10.3 Elaboración de recursos

Elabora todos los recursos que has apuntado en el listado (imágenes, audios, vídeos, sonidos...)

Incluye todos esos recursos en la misma carpeta en la que has puesto el documento con tu lista.

Tener todos los recursos en una misma carpeta te ahorrará muchísimo tiempo cuando tengas que “subirlos” al Editor.

Paso 12: Revisa la navegación

Asegúrate de que el jugador puede acceder a todos los escenarios y de que puede hacerlo de forma cómoda y comprensible.

Revisa con extremo cuidado las activaciones y desactivaciones de escenas que hayas programado en el juego.

Confirma que el jugador no puede acceder a una escena que quieres mantener inaccesible (a través de una puerta o del mapa), que el sistema de loops de puertas funciona correctamente, que hay posibilidad de acceder, en cada momento, a las escenas que necesitas, etc.

Paso 13: Rellena la carcasa

En este punto tendrás que completar la carcasa con todo el contenido, recursos, textos, etc.

Pieza a pieza, completa todos los campos, escribe los textos, sube imágenes, vídeos, audios, etc.

Si tienes bien organizada tu información, podrás “copiar” y “pegar” desde tu guión los textos al Editor. Y accederás rápida y cómodamente a los recursos que tendrás reunidos en tu carpeta “Recursos del juego”.

Paso 14: Test

Una vez tengas listo tu juego, necesitas realizar varios tests con personas que no hayan estado relacionadas con el desarrollo.

Da igual cuántas veces hayas revisado el juego, SIEMPRE tendrá errores que no has identificado. Necesitas que otras personas (beta testers) hagan el juego completo.

Cuando lo hagan, tienes que recoger su feedback y pedir que te reporten todos los errores que hayan encontrado.

Con el feedback deberías localizar puntos de tu juego que no son claros, que generan confusión, posibles bloqueos, flujos incorrectos...

Por supuesto, deberás entender y corregir todos los errores reportados.

Necesitarás realizar, al menos, dos tests: un primer grupo de test de 3-4 personas (para corregir los errores más evidentes) y, después, un grupo de 10-30 personas (para detectar fallos más escondidos). De esta forma, evitarás perder mucho tiempo y optimizarás el esfuerzo y feedback del grupo grande de beta testers.

NUNCA pongas tu juego a disposición de tus clientes sin haber realizado estos tests. El impacto de un pequeño error que podrías haber detectado con el test puede ser dramático una vez hayas lanzado un grupo de jugadores reales.