

## Cronograma de Clases

### Once clases con una duración de tres horas cada una:

1. **Nociones de procesos creativos:** El enfoque está en desarrollar herramientas creativas para el diseño: Primero, **desmitifiquemos la creatividad**. La idea no surge mágicamente de la nada. Se darán pautas generales de cómo iniciar un proceso creativo desde una **investigación y documentación metódica**. Tanto de referencias específicas como de una **“alimentación divergente”** para generar un nuevo concepto. En esta primera clase se entrenará la asociación libre y un primer concepto del **Design Thinking**: La **“Observación minuciosa”**.
2. **Nociones de Design Thinking:** En esta clase veremos más en profundidad la noción de **“Tensión”** tanto desde el Design Thinking como desde una perspectiva de narrativa dramática. Incorporaremos como continuación de la observación minuciosa los conceptos de **“Articulaciones”, “Procesos”, “Convivencias”**. Viendo su aplicación en un **Specutotem**, un concepto que nos ayudara a explorar la noción de **“Sistema visual”** el que aplicaremos a la realización del Jugete para convertir el objeto lúdico en algo bello e interesante. También vamos a explorar algunas nociones de la teoría del color para aplicar a lo anterior.
3. **Nociones de Filosofía del Juego:** Vamos a hacer un repaso sobre los planteos de Johan Huizinga (Filósofo autor de “Homo Ludens”) y las **Clasificaciones** de Roger Caillois; para tener una visión más profunda de **por qué el humano juega y cuales son las sensaciones asociadas a los distintos tipos de juegos**.
4. **MDA Framework:** Primera parte. Vamos a ver los conceptos básicos del Game Design aplicado a juegos y videojuegos, en particular el **MDA Framework**. Desde la perspectiva del autor Jesse Schell.
5. **MDA Framework:** MDA Segunda parte. Formas de hacer un documento de diseño.
6. **Análisis de juegos de mesa y Juguetes:** Esta clase va a ser puramente de aplicación de las nociones vistas en las clases anteriores analizando una selección de juegos y juguetes, con el fin de empezar a desarrollar una mirada analítica que nos permita ordenar nuestras referencias en la etapa de investigación para empezar a crear.
7. **Análisis de videojuegos poco convencionales:** En esta clase vamos a analizar con las herramientas que ya tenemos la noción de “juguetes virtuales”, y algunas experiencias interactivas virtuales experimentales, que se mueven en la frontera del juguete y el videojuego y a veces escapan de ambas. **La inclusión como herramienta creativa**.
8. **Proceso creativo. Pensar con las manos, pensar haciendo:** En esta clase vamos a tomar una idea existente y la vamos a modificar, *ocultando* esa primera instancia y mejorando la idea por “capas”. Vamos a ver durante la clase un ejemplo de cómo crear un prototipo. Libreta en mano. Los sentidos. El cuerpo. Equilibrio. Lo que tenemos a mano. Regulando la dificultad. Concepto del **“Estado**

**de Flow**". Vamos a ver los prototipos analógicos del diseñador de videojuegos David Ferriz.

9. **Diseño en equipo, aprender a usar creativamente el compartir las ideas:** En esta clase vamos a analizar las ideas de los estudiantes realizadas durante la semana y de manera colectiva vamos a enriquecer esa idea, explorando durante la clase las nociones de **"Ideas de primer y segundo grado"** y la noción de **"caja de herramientas"** (una extrapolación del concepto homónimo del autor Stephen King, expuesto en su libro "Mientras Escribo").
10. **PLEX Framework, Game FEEL:** En esta clase vamos a analizar el **"PLEX Framework"**(The Playful Experiences), para ampliar el horizonte de nuestro planteo de desarrollo a su interacción con el entorno, y con las personas que utilicen nuestro producto. En la segunda parte de la clase vamos a ver las nociones del **Game Feel**, (basados en el libro *"Game Feel A Game Designer's Guide to Virtual Sensation"* de Steve Swink) para profundizar nuestro pensamiento como diseñador. Veremos para ello algunos casos de estudio.
11. **Integración de los conceptos, estableciendo una metodología de trabajo:** En esta clase vamos a analizar los trabajos de cada uno y vamos a hacer un recorrido integrador de todos los conceptos vistos para concretar así un método creativo, un **Workflow** a la hora de crear un juego. Veremos de qué herramientas valernos y que etapas realizar. También vamos a hablar de la **interacción** en los procesos productivos.
12. Seguimiento de proyectos orientado **al documento de diseño**, puesta en común.
13. Seguimiento de proyectos **orientado al prototipo**, puesta en común.
14. Presentación de avances. Y cierre del curso.