

# 5.1 Prototyping & Playtesting

...

*La prueba de concepto*



¿Por qué es importante prototipar?

¡Nadie crea un juego excelente en su primera iteración!

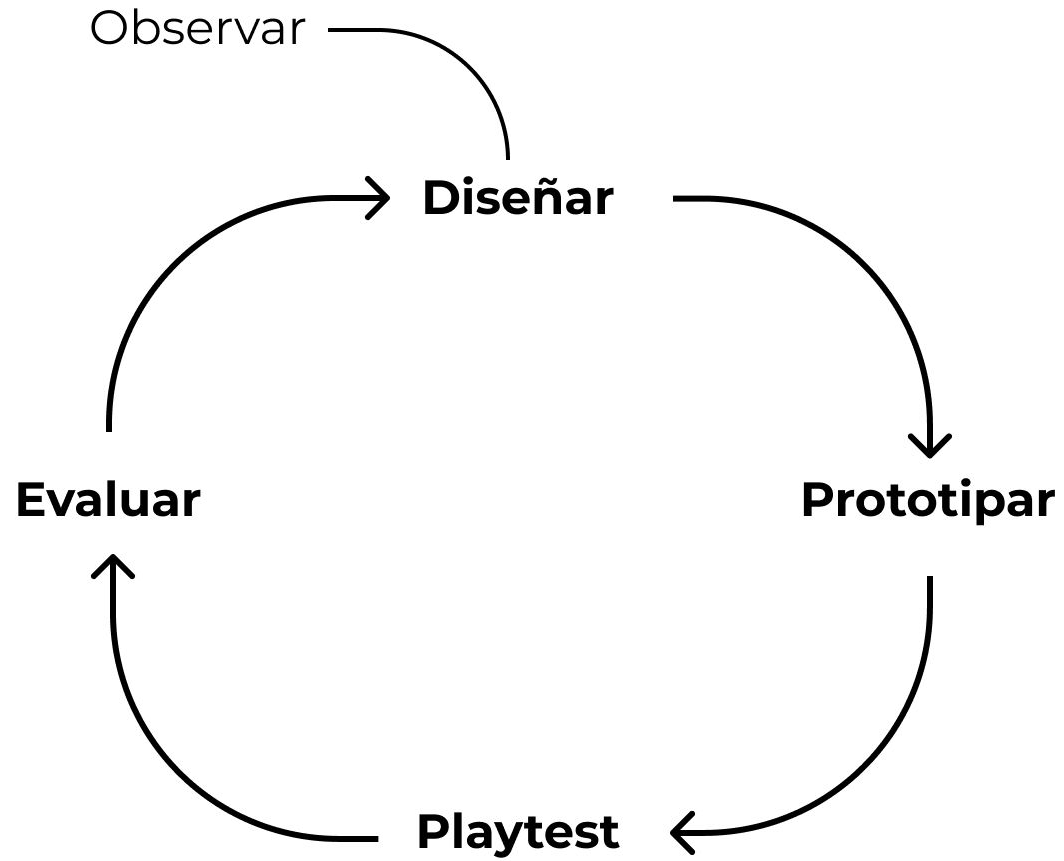
# Prototyping

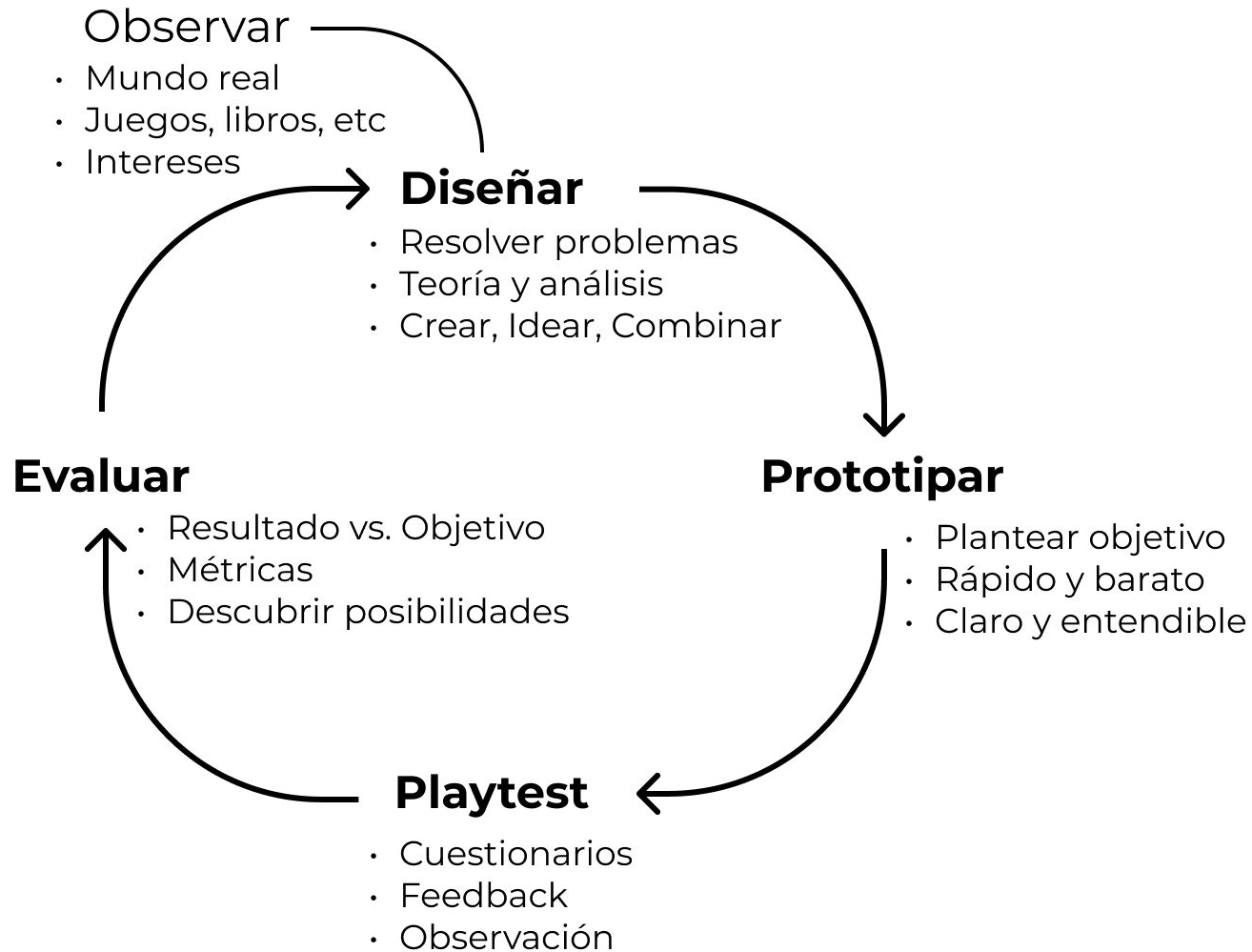
*La prueba de concepto*

- Crear un modelo funcional lo más **rápido** y **barato** posible.
- ¡No te enamores de tu prototipo! 🧡🧡🧡
- Crear un juego requiere múltiples **iteraciones** y los prototipos son las pruebas de concepto de las iteraciones.
- Sirve para ver lo que funciona y más importante, lo que no.

# Diseño como proceso Iterativo

- Diseñar→Prototipar→Playtest→Evaluar→Diseñar→...
- Similar al método científico:
  - Observar: “estas mecánicas son entretenidas”.
  - Hipótesis: “si mezclo mecánica X e Y, puedo hacer algo entretenido”.
  - Experimento: “voy a crear una prueba de concepto para probar la hipótesis (prototipo)”.
  - Probar experimento: “¡Vamos a hacer una sesión de playtest!”.
  - Interpretar: “¿Qué resultados puedo sacar en limpio de la sesión de playtest?”
- Debes probar la validez de tu juego con los datos obtenidos del feedback de los jugadores + principios, heurísticas, teorías, etc.
- Es mejor si cada iteración tiene como propósito probar un sistema específico.





# Los tres pasos del prototipado

*Toolkit*

*Definición*

*Feedback*

- Crear o juntar un grupo de elementos que servirán para crear el prototipo:
  - Otros juegos de mesa
  - Papelería
  - Papel y lápiz
- Ver formas de reutilizar los elementos más adelante
- **Importante:** ¡No te enamores!



Otros juegos



Papelería



Paper prototype



# Los tres pasos del prototipado

*Toolkit*

*Definición*

*Creación*

- Definir qué es lo que se quiere probar:
  - Todo el juego
  - Core loop
  - Una nueva modificación
- Es importante definir claramente para mejorar el feedback que se va a recibir
- Definir una noción base de la UI, que se puede prototipar por separado

# Los tres pasos del prototipado

*Toolkit*

*Definición*

*Creación*

- Crear el prototipo
- Crear de manera modular y reutilizable la mayor cantidad de elementos posibles
  - Cartas: tarjeta de presentación + funda + plumón
  - Board: cartulina
  - Figuras: usar figuras de otros juegos
  - Contadores: piedras de vidrio
- Buena letra
- Ser claro
- Ser limpio

Tienes tu prototipo...  
¿Y ahora qué?

# Los 5 puntos del playtest

1. Explicar quién eres.
2. Explicar el juego.
  - a. Ideal tener un manual base a mano (explicación core loop).
  - b. Explicar sólo lo necesario para poder jugar (no técnicas, estrategias, etc.)
3. Recordar que tu no vas a darles más información
4. ¡Tomar notas! Si es posible (con autorización) grabar.
  - a. ¿Dónde se bloquean los jugadores?
  - b. ¿Qué les causó más emoción? ¿Menos emoción?
  - c. ¿Qué dudas o confusiones comunes ocurrieron?
5. Si un jugador te dice “**¿Para qué sirve esto?**” la mejor respuesta es “**¿Para qué crees tú?**”.
  - a. Mejor idea de cómo los jugadores entienden esa mecánica.
  - b. Te puede dar una nueva idea de cómo utilizar esa mecánica.

# Feedback: ¿Qué hacer?

- Tomar notas
- Tomar atención al lenguaje facial y corporal
- Preguntar por más feedback
- Escuchar el feedback
- Anotar el feedback
- Evaluar el feedback
- Accionar o ignorar el feedback

# Feedback: ¿Que NO hacer?

- No discutas
- No lo tomes personal
- No soportes maltrato
- Sé agradecido
  - Snacks, jugo, etc.
  - Verbalmente
- ¡No tengas miedo!
  - Sin feedback, no puedes mejorar tu juego.

# Seis formas de analizar y procesar el Feedback

*Behavioral Map*

*Content Analysis*

*Experimentos*

*KANO Analysis*

*KPIs*

*Cuestionario*

- Usado para analizar el comportamiento de los jugadores:
  - Observación directa
  - Grabación
  - Datos
- Entrevistar a los jugadores va a servir para tener una mejor idea del por qué de los comportamientos.
- Comportamiento = observable

# Seis formas de analizar y procesar el Feedback

*Behavioral Map*

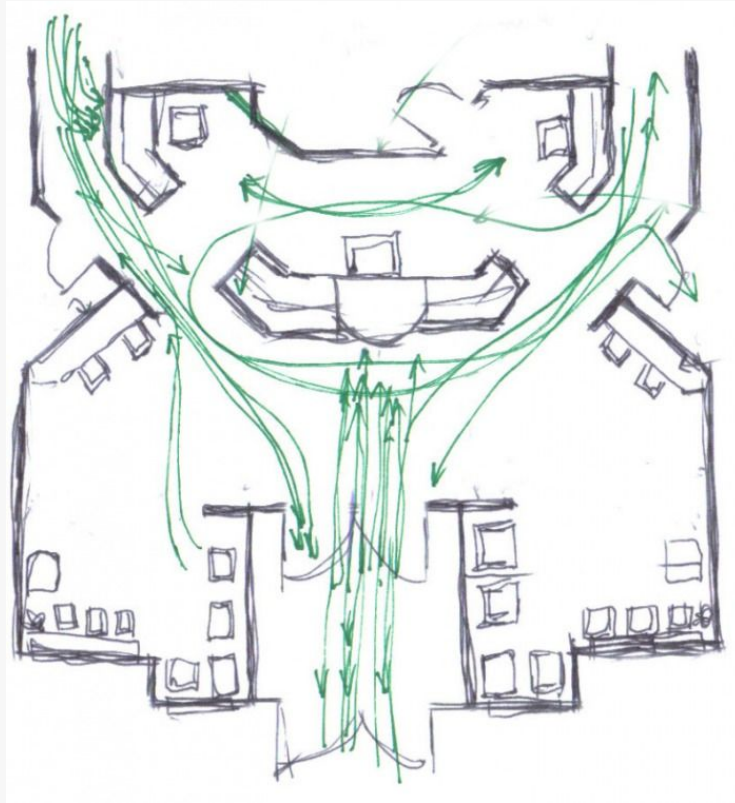
*Content Analysis*

*Experimentos*

*KANO Analysis*

*KPIs*

*Cuestionario*



# Seis formas de analizar y procesar el Feedback

*Behavioral Map*

*Content Analysis*

*Experimentos*

*KANO Analysis*

*KPIs*

*Cuestionario*

- Teniendo data cualitativa, se puede explorar el significado y conexiones entre conceptos.
- Consiste en tomar las keywords mencionadas por los distintos jugadores y enlazarlas a conceptos y teorías relacionadas.
- Herramientas:
  - Mind Maps,
  - Gráficos,
  - Diagramas, etc.



# Seis formas de analizar y procesar el Feedback

*Behavioral Map*

*Content Analysis*

*Experimentos*

*KANO Analysis*

*KPIs*

*Cuestionario*

- Analizar el efecto que una acción tiene en los jugadores.
- Modificar sólo 1 concepto o mecánica.
- Analizar la diferencia entre las dos versiones.
- Muy útil para hacer iteraciones rápidas o incluso sobre la marcha.
- Algo que puede servir es identificar los posible “pain points” y llevar experimentos preparados para el playtest.

# Seis formas de analizar y procesar el Feedback

*Behavioral Map*

*Content Analysis*

*Experimentos*

*KANO Analysis*

*KPIs*

*Cuestionario*

- Ayuda a identificar los atributos más importantes del juego según los jugadores:
- **Requerido:** requerimientos base.
- **Deseado:** requerimientos que aumentan la profundidad del juego.
- **Atractivo:** elementos sorprendidos.
- **Neutral:** ni fu ni fa.
- **Anti-atributo:** algo que va en contra de la experiencia deseada.
- “Si atributo X está/no está, ¿Cómo se sentiría el jugador?”

# Seis formas de analizar y procesar el Feedback

*Behavioral Map*

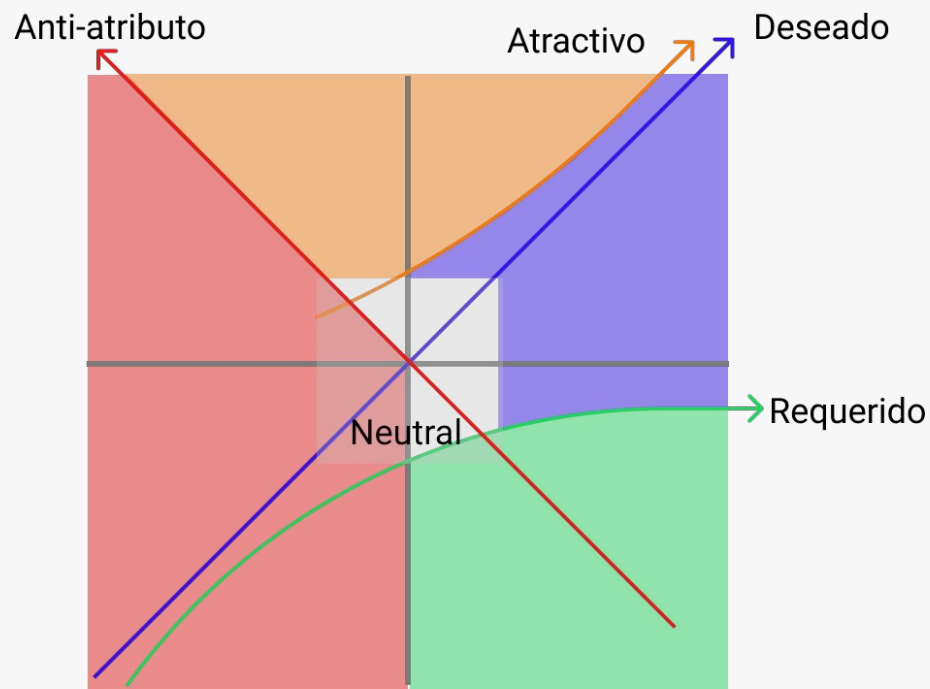
*Content Analysis*

*Experimentos*

*KANO Analysis*

*KPIs*

*Cuestionario*



# Seis formas de analizar y procesar el Feedback

*Behavioral Map*

*Content Analysis*

*Experimentos*

*KANO Analysis*

*KPIs*

*Cuestionario*

Si atributo x está, el jugador se siente...

	Satisfecho	Neutral	Insatisfecho
Satisfecho	Cuestionable	Anti-atributo	Anti-atributo
Neutral	Atractivo	Neutral	Anti-atributo
Insatisfecho	Deseado	Requerido	Cuestionable

Si atributo x  
NO está, el  
jugador se  
siente...

# Seis formas de analizar y procesar el Feedback

*Behavioral Map*

*Content Analysis*

*Experimentos*

*KANO Analysis*

*KPIs*

*Cuestionario*

- Compara qué tan bien está funcionando el juego basado en objetivos claramente medibles.
- Excelentes para cuantificar el comportamiento
- Los KPIs deben ser consistentes entre las distintas iteraciones.
- Concentrarse en específicos:
  - Tiempo de juego
  - Completación
  - Porcentaje de avance, etc.

# Seis formas de analizar y procesar el Feedback

*Behavioral Map*

*Content Analysis*

*Experimentos*

*KANO Analysis*

*KPIs*

*Cuestionarios*

- La forma principal de recoger feedback.
- Escala Likert para análisis cuantitativo
  - 1 no me gusta, 5 me gusta.
- Preguntas abiertas para análisis cualitativo
  - Tratar de no dirigir la respuesta: “¿Te gusta el combate? ¿Por qué?”
  - No dar espacio para respuestas sí o no: “¿Te gusta el combate?”
  - **Ejemplo:** “¿Cuál fue tu parte/mecánica favorita del juego? ¿Por qué?”

# Misión:

~45 minutos

## “Randomiser” Instrucciones:

- Un publisher ha lanzado un concurso con los siguientes requerimientos:
  - **Componentes:** hasta 52 cartas tamaño estándar
  - **Edad:** +8 años
  - **Número de Jugadores:** 1-5
  - **Tópico:** libre
- Crear una versión rápida para prototipar y hacer playtest
  - Definir el Core Fun Loop (acciones principales) y objetivo principal.
  - Definir qué componentes se necesitan. Es muy probable que **NO** sean las 52.
  - Prototipar lo más rápido posible. Ir subsecuentemente aumentando el tiempo.
    - Ej Prototipo 1 = 5 min; Prototipo 2 = 10 min; etc.
- **BONUS:** ¡Continuar el juego y presentarlo al concurso de Fractal: Llévalo a la mesa!