

Comienzo Viernes 17.00

Módulo 0. Introducción

- Presentación del taller.
- Presentación de los participantes.

A. Pantallacas

Objetivo:

- Aprender a plantear las preguntas adecuadas a la hora de diseñar juegos para la pantalla y empezar a explorar posibilidades

Ejercicio.

A través de vídeos de juegos urbanos seleccionados iremos revisando conceptos importantes como:

- Forma de interacción.
- Relación entre quien juega y los espectadores
- Temas: de la evasión a lo crítico y al consumo
- Diversidad de contextos
- Diversidad de pantallas

B. Nuestra Pantalla

Desde la propia plaza exploraremos las características de la pantalla con una presentación preparada para entender

- Tamaño de la pantalla
- Colores
- Ejemplos de tipografía
- Ejemplos de movimiento
- Ejemplos de prototipado rápido con las herramientas que tenemos

Son las 19.30 Descanso para picar algo.

Son las 20.30 Retomamos

Viernes 20.30 a 24.00

C. Nuestra Pantalla Desde dentro

Cómo funciona el dibujo en la pantalla

Explicación de las herramientas de prototipado que hemos preparado

Posibilidades técnicas: Processing OF

D. Grupos y primera idea

División de grupos que combinen habilidades de diseño y de programación.

Pensar y acordar una idea simple de juego para un tipo de jugador y decidir cómo hacer el primer "sketch" de la forma más sencilla posible

E. Planeando prueba

Cada grupo presenta en brevemente la idea y damos indicaciones de cómo se puede prototipar.

Cada grupo hace una serie de dibujos usando las plantillas disponibles

F de Fin. Primera prueba

Subimos a la plaza para ver los dibujos y jugar pensando en cómo interactuar con ellos.

Sábado 11am-14.30pm

A. Revisión de las pruebas del día anterior.

B. Discusión de nuevos ejemplos

- Centrados en ofrecer un punto de vista complementario a las discusiones que hayan surgido durante las pruebas.

C. Nuevos grupos? Nuevo proyecto?

- Ejercicio de creatividad para imaginar el juego que desarrollará durante la tarde tomando como base la experiencia previa.

Son las 14.30 comida

Retomamos a las 15.30

D. Revisión colectiva

- Entre todos revisamos las ideas de los demás, pensamos en como se pueden prototipar y mejorar.

E. Prototipos

- Desarrollo de una prueba de concepto con cierto grado de interactividad.

24.00 Fin.