

Tarjeta Sherpa (00. REGLAS)

1. El sherpa se reúne con el equipo semanalmente (por ejemplo, durante 16 semanas en ENTI PRO)
2. El sherpa detecta los principales problemas durante la reunión y selecciona, explica y ofrece la o las tarjetas adecuadas
3. El sherpa actualiza el "álbum de pegatinas" del equipo
4. El equipo tiene una semana para implementar la o las misiones de las tarjetas, sin olvidar el resto de sus funciones
5. Las observaciones finales y los resultados se comentarán en la reunión siguiente
6. Se aprende :)

Tarjeta Sherpa (01. REUNIÓN INFORMATIVA Y TEMA)

Etiquetas:

Negocio

Tema:

¿Qué disciplina? Identificación de objetivos genéricos y específicos

Descripción:

Los proyectos empiezan preguntándole a tu cliente qué necesita. Haz una lista de todo lo que te diga

A evitar:

Mensajes confusos y ambiguos desde el principio

Semáforo:

Misión:

Reúnete con tu cliente. Siéntate con él. Entrevístale.

Trata de enumerar los objetivos generales a abordar.

Haz una lista preliminar sobre las soluciones potenciales al reto. Coméntala con tu cliente y tu mentor.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (02. ESTADO DE LA TÉCNICA)

Etiquetas:

Arte, Programación, Diseño, Negocio

Tema:

¿Qué hay? ¿Funciona o no?

Descripción:

Para crear lo que necesitas antes tienes que saber qué se ha desarrollado ya

A evitar:

Dar palos de ciego durante el desarrollo

Semáforo:

Misión:

Busca 5 [video] juegos [serios] dirigidos al mismo público al que pretendes llegar mientras mejoras competencias similares, o que se apliquen al mismo campo, o que utilicen una mecánica de juego similar.

Documenta sus pros y sus contras.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (03. PITCH)

Etiquetas:

Arte, Programación, Diseño, Negocio

Tema:

Presente para impresionar y vender

Descripción:

Los servicios y productos deben ser producidos y presentados al cliente para su comprobación

A evitar:

Confusiones y malentendidos

Semáforo:

Misión:

Tu mentor, tu cliente y tú buscad una fecha para reuniros. Haz un pitch de cómo enfocas su problema y después dedica un rato a responder sus preguntas. Cambia lo que haga falta y redefine los objetivos.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (04. DOCUMENTACIÓN)

Etiquetas:

Arte, Programación, Diseño, Negocio

Tema:

Gestión de conocimientos

Descripción:

Documenta lo que haces, lo que no haces,
y el por qué para que todo el mundo
esté al corriente ahora y siempre

A evitar:

Perder conocimientos y significado
(comprensión)

Semáforo:

Misión:

Crea un depósito virtual para tu
documentación. Hay por ahí varias herramientas
gratuitas que se pueden utilizar.

Define una metodología (código, nombre,
estructura de la carpeta...).

Esta es una tarea sin fin (a largo plazo).

Conductor:

Tarjeta Sherpa (05. OBJETIVOS)

Etiquetas:

Negocio

Tema:

Qué necesitas que ocurra

Descripción:

Tu cliente sabe qué debería ocurrir. Tienes que entenderlo muy específicamente para encontrar una solución adecuada

A evitar:

Desconexión con las necesidades de tu cliente

Semáforo:

Misión:

Reúnete con tu cliente. Siéntate con él. Entrevístale.

Trata de enumerar los objetivos específicos a abordar.

Haz una lista preliminar sobre las soluciones concretas a los retos. Coméntala con tu cliente y tu mentor.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (06. KPI e INDICADORES)

Etiquetas:

Diseño, Negocio

Tema:

¿Qué estás midiendo?

Descripción:

Se supone que debes rastrear la conducta del usuario.

Por tanto, tienes que decidir dónde y cuándo medir comportamientos y actitudes

A evitar:

Opciones desequilibradas para el usuario

Semáforo:

Misión:

Buscar, justifica y documenta tus KPI (Indicadores Clave de Rendimiento)

Conductor:

Tarjeta Sherpa (07. PÚBLICO OBJETIVO)

Etiquetas:

Arte, Diseño, Negocio

Tema:

Quién actuará como el jugador de la experiencia

Descripción:

Tú deberías diseñar para tu público objetivo, evitando hacerlo para ti mismo. Tienes que saber quiénes son tus jugadores y qué les gusta. Se trata de centrarse en el cliente.

A evitar:

No adaptarte a tu público objetivo

Semáforo:

Misión:

Piensa en el nicho de tu producto.

Piensa en el segmento de tus usuarios.

Piensa en las necesidades y expectativas de tu cliente.

Después consigue para el proyecto un estudio de mercado orientado al público.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (08. MARCO TEMPORAL)

Etiquetas:

Negocio

Tema:

Hora de comprar

Descripción:

Ciente y/o demanda del mercado. La solución necesita tiempo para acabarse.

Deberías acortar la duración (marco temporal) tanto como sea posible.

A evitar:

Llegar tarde

Semáforo:

Misión:

Reúnete con tu cliente. Siéntate con él. Identifica sus expectativas de plazo de comercialización.

Analiza el mercado y los competidores.

Define tu marco de tiempo y úsalo como premisa

Conductor:

Tarjeta Sherpa (09. MODALIDAD)

Etiquetas:

Diseño

Tema:

Construir un conjunto de categorías para tu juego

Descripción:

Es necesario tomar decisiones sobre el género del juego, tipo de proyección y cámara, tipo de juego, interacción del usuario, etc.

A evitar:

Indeterminación

Semáforo:

Misión:

Un juego requiere un DDJ (Documento de Diseño del Juego). Y un DDJ describe el género del juego, el tipo de vista para la cámara, si es para un solo jugador o varios, la naturaleza de la plataforma en la que reside (analógica o digital)...

Piensa sobre las diferentes "modalidades" de tu juego.

Toma algunas decisiones binarias.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (10. PLATAFORMA)

Etiquetas:

Arte, Programación, Diseño, Negocio

Tema:

¿Dónde juegan?

Descripción:

La plataforma puede ser cualquiera del mundo transmedia, ya sea analógica o digital. Deberías elegir las que mejor se adapten a este proyecto

A evitar:

Hacerles jugar donde no les gusta o no quieren estar

Semáforo:

Misión:

Analiza las posibilidades existentes según las necesidades e intereses de tu público objetivo en relación con tu información y presupuesto.

Lista sus características y restricciones.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (11. ExU Y ACCESIBILIDAD)

Etiquetas:

Diseño

Tema:

Nos encanta vivir en un mundo útil

Descripción:

La Experiencia del Usuario (ExU) ayuda

a construir juegos intuitivos y

la Accesibilidad la ofrece a

toda la demografía

A evitar:

Juegos ininteligibles

Semáforo:

Misión:

Dedica un tiempo a pensar en las necesidades y habilidades de tus usuarios cuando se trata de usar un juego. Coteja tus conclusiones con alguna literatura sobre ExU y Accesibilidad. Adáptalo a la plataforma en la que hayas decidido implementar la experiencia.

También podrías dibujar un poco...

Conductor:

Tarjeta Sherpa (12. INTERFAZ)

Etiquetas:

Diseño

Tema:

La forma en que interactúas con el juego

Descripción:

Las interfaces nos permiten interactuar con el juego. Se construyen sobre la base de objetos. Imprescindible una distribución correcta y equilibrada.

A evitar:

Objetos no equilibrados y desordenados como botones, barras, deslizadores, textos, etc.

Semáforo:

Misión:

Analiza las posibilidades existentes en términos de interfaz fijándote en varios juegos que se puedan considerar cercanos a cualquiera de tus modalidades. Después hazlo desde diferentes ángulos.

Piensa y actúa como jugador. Después diseña la interfaz que tu juego se merece.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (13. CONCEPTO e HISTORIA)

Etiquetas:

Arte, Diseño

Tema:

¿Tienes una historia que contar?

Descripción:

Todo va mejor si se

aplica algo de narración. Necesitas

encontrar la metáfora detrás de tu

diseño. A todo el mundo le encanta la épica

A evitar:

Desacoplamiento y desconexión

Semáforo:

Misión:

Busca tu concepto. Trata de explicar tu metáfora. Conecta lo que pasa dentro del juego con la historia a contar a tus jugadores para entender sus metas.

¿Hay un universo? ¿Y los personajes?

¿Y sus relaciones?

Conductor:

Tarjeta Sherpa (14. ARTE)

Etiquetas:

Arte

Tema:

El placer de los sentidos

Descripción:

A todos nos gusta la belleza. El 80% de los
los estímulos sensoriales nos entran por los ojos
y los oídos. Por lo tanto, debemos
prestar mucha atención al aspecto
del juego.

A evitar:

Fealdad

Semáforo:

Misión:

Analiza las posibilidades existentes en términos de
arte fijándote en varios juegos. Hazlo
mientras vas pensando en la tendencia,
la demanda del mercado, cuál es tu
nicho, qué les gusta a tus jugadores...

Sé flexible y de mente abierta.

Piensa como un ingeniero. Actúa como un artista.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (15. DÍNAMICA/ESTÉTICA)

Etiquetas:

Diseño

Tema:

¿Cuáles son los placeres que tu juego ofrece?

Descripción:

Necesitas que tus jugadores sientan que están viviendo una experiencia fantástica y memorable. Elige entre los placeres existentes, y después ya decidirás la mecánica

A evitar:

Aburrir a tus jugadores.

Desacoplamiento

Semáforo:

Misión:

Revisa las métricas existentes (LeBlanc, Reiss, Radoff, Yu Kai Chou, Bartle, Amy Jo Kim, etc.) para entender de qué va el

Diseño Motivacional.

Elige los placeres/motivadores/dinámica /estética subyacentes en tu juego.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (16. MECÁNICA PRINCIPAL)

Etiquetas:

Diseño

Tema:

Los desafíos toman la forma de actividades

Descripción:

Dinámica significa placeres que aseguren la motivación. Los elementos del juego los llevan a una implementación práctica que es una mecánica, una misión, una actividad.

A evitar:

Olvidar la actitud lúdica

Semáforo:

Misión:

Hay cientos de mecánicas de juego a usar. Puede encontrarlas en libros, posts de blogs, y hasta fijándote en los juegos que juegas. Toma la mecánica de juego que podría funcionar con tu diseño y combínalos para crear algo que valga la pena jugar.

¡Que tu juego sea especial!

Puedes inventar, si te atreves...

Conductor:

Tarjeta Sherpa (17. MONETIZACIÓN)

Etiquetas:

Diseño, Negocio

Tema:

Un juego es un negocio, y un negocio produce algunos ingresos

Descripción:

Es vital la sostenibilidad en términos de un modelo de negocio equilibrado y una estrategia de diseño de monetización si tu juego es una de las piezas que sostiene tu actividad profesional

A evitar:

La bancarrota

Semáforo:

Misión:

Entender que el diseño del juego puede, y debe, impulsarse (también) económicamente.

Piensa sobre modelos: anuncios,

Freemium, contenido descargable (DLC), tarifas mensuales, premium, etc.

Haz que el modelo sea compatible con tu juego.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (18. ADQUISICIÓN DE USUARIOS)

Etiquetas:

Diseño, Negocio

Tema:

Aumentar los usuarios que juegan tu juego (y convertir)

Descripción:

Más usuarios implican más conversión, y por tanto, propagación, monetización, y a largo plazo, sostenibilidad para tu planteamiento estratégico

A evitar:

Ser el único

Semáforo:

Misión:

Fíjate en algunas estrategias existentes y empresas especializadas cuando se trata de adquirir usuarios.

Trata de aprender de lo que hacen los grandes.

Incorpora el coste de una estrategia de adquisición de usuarios a tu plan de negocio.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (19. RETENER USUARIOS)

Etiquetas:

Diseño

Tema:

Una vez se suban a tu ola, quieres que se queden por un tiempo

Descripción:

Los usuarios se convierten si permanecen dentro del juego. Y podrían quedarse si les mantenemos alerta cuando se trata de su interés e implicación. Es más difícil retener que adquirir.

A evitar:

Perder usuarios

Semáforo:

Misión:

Fíjate en algunas de las estrategias existentes y empresas especializadas para retener a los usuarios. El Diseño del Juego también te ayudará.

Trata de aprender de lo que hacen los grandes. Incorpora el coste de una estrategia de retención de usuarios a tu plan de negocio.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (20. PUNTIFICACIÓN)

Etiquetas:

Diseño

Tema:

El sistema de puntos detrás de tu juego

Descripción:

Los jugadores actúan y el juego reacciona a eso. Rendimiento y actitud pueden rastrearse mediante el sistema de puntificación.

El sistema permite comparar a los jugadores.

Pueden establecerse tablas de clasificación.

A evitar:

Aleatoriedad

Semáforo:

Misión:

Analiza qué debe medirse.

Establece un sistema de puntificación detrás de las acciones permitidas en tu juego.

Pruébalo y equilíbralo en consecuencia.

Se trata de los PIL (Puntos, Insignias y Clasificaciones).

Conductor:

Tarjeta Sherpa (21. SISTEMA DE RECOMPENSAS)

Etiquetas:

Diseño

Tema:

No te irás nunca si te sientes recompensado por la experiencia

Descripción:

Al jugar juegos, el rendimiento se mide, hay retroalimentación y se ofrecen recompensas para estimular a los jugadores, mientras les haces visibles para el resto

A evitar:

Cansancio y desmotivación

Semáforo:

Misión:

Piensa en maneras de recompensar a tus jugadores antes, mientras y después de jugar o resolver un reto.

Distingue entre recompensas tangibles e intangibles, esperadas o inesperadas, programadas o al azar...

Conductor:

Tarjeta Sherpa (22. ANÁLISIS)

Etiquetas:

Arte, Programación, Diseño

Tema:

Es necesario conocer el alcance de tu producción

Descripción:

Tu juego potencial puede ser dimensionado y cuantificado en términos de creación de Arte y Activos

A evitar:

Dar marcha atrás cuando no se debe

Semáforo:

Misión:

Analiza todos los activos artísticos implicados en el proyecto y su relación con la mecánica del juego.

Haz una lista.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (23. PLANIFICACIÓN)

Etiquetas:

Arte, Programación, Diseño, Negocios

Tema:

Crear tu hoja de ruta

Descripción:

Los videojuegos son multidisciplinarios.

Esto se traduce en complejidad. Así que tienes que planificar: ¿Quién hace Qué y para Cuándo?

A evitar:

Perderse después de algunas repeticiones mientras pierdes dinero y tiempo.

Problemas con el rendimiento de la inversión y plazo de comercialización.

Semáforo:

Misión:

Toma las necesidades de información de tu cliente en términos de presupuesto, plazo de comercialización y características.

Después, coge el análisis de tu proyecto y empieza a asignar recursos a tareas a lo largo del tiempo.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (24. MARKETING)

Etiquetas:

Negocio

Tema:

La gente no compra lo que no existe

Descripción:

Someter tu juego al marketing es el otro 50%. Deberías empezar a comercializarlo desde el principio

A evitar:

Sentirse solo dentro de tu celda porque tu público objetivo no se ha enterado de la existencia de tu juego

Semáforo:

Misión:

Planifica tu campaña de marketing.

Define tus objetivos mientras respondes a estas preguntas

-¿Cómo puedo llegar a mi público objetivo?

-¿Qué herramientas elegiré para hacerlo?

-¿Pertenezco a alguna asociación o alianza que pueda serme de ayuda?

Administra sabiamente contenidos y tiempos.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (25. DISTRIBUCIÓN)

Etiquetas:

Negocio

Tema:

El canal que distribuye

Descripción:

Hay canales que distribuyen

y tu juego debe fluir

a través de ellos hasta las manos

de tus potenciales jugadores

A evitar:

Que nadie acceda a tu juego

Semáforo:

Misión:

Coge tu modelo de negocio.

Coge tu o tus plataformas de juego.

Infórmate de los canales disponibles.

Los canales requieren mantenimiento, así que selecciónalos sabiamente.

Después planifica tu campaña de distribución en consecuencia.

Conductor:

Tarjeta Sherpa Card (26. FINANCIACIÓN)

Tags:

Business

Etiquetas:

Negocio

Tema:

El dinero, lo mejor

Descripción:

No hay juego que no necesite una cantidad sustancial de fondos para abrirse paso. Dinero para crearlo, para levantarlo y mantenerlo en funcionamiento

A evitar:

Vender tu alma

Semáforo:

Misión:

Empieza a trabajar en tu plan de negocio.

¿Sabes de finanzas? Tal vez no...

Pues reúnete con un experto.

Evalúa varias opciones.

Encuentra el punto de equilibrio de la campaña de tu juego.

Empieza a pensar dónde encontrar la financiación que necesitas.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (27. PROTOTIPO)

Etiquetas:

Arte, Programación, Diseño, Negocio

Tema:

Hazlo antes de crearlo

Descripción:

Dibujar y hacer prototipos de tu juego requiere mucho menos esfuerzo que el desarrollo completo, y es una forma poderosa de detectar errores en el diseño.

A evitar:

Desarrollo a largo plazo sin retroalimentación

Semáforo:

Misión:

Hay varias herramientas disponibles para hacer bosquejos y prototipos.

Descúbrelas.

Elige la que mejor se adapte a tus necesidades.

Incorpora el coste de la creación de prototipos a tu plan de negocio.

Dibuja un piloto que se acerque tanto como sea posible a lo que imaginas.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (28. PRUEBA DE JUEGO)

Etiquetas:

Arte, Programación, Diseño, Negocio

Tema:

Pruébalo antes de crearlo

Descripción:

La experiencia puede probarse una vez producido el prototipo.

La sesión de prueba del juego puede diseñarse de modo que se ofrezca a jugadores pertenecientes al público objetivo

A evitar:

Errores comunes y pifias

Semáforo:

Misión:

Decide si hacer la prueba del juego en grupo, o no, o ambos.

Diseña tu sesión de prueba del juego (encuesta, piensa el protocolo, pruebas de tareas, grabación, etc.).

Busca una cantidad significativa de personas para la prueba del juego (de 6 a 12).

¡Adelante! Y extrae algunas conclusiones valiosas para modificar y reforzar tu juego.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (29. EQUILIBRAR)

Etiquetas:

Diseño

Tema:

Una vez se suban a tu autobús,
no querrás que se bajen

Descripción:

Un juego se juega si al usuario
le gusta. Esto exige
coherencia y ajustes
continuos.

A evitar:

Perder flow...

Semáforo:

Misión:

Filtra tu mecánica de juego principal a través de
una prueba de equilibrio para ver si conecta con
tu público objetivo: corto o largo /
habilidad o oportunidad / cooperación o
competencia / etc.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (30. REPETICIÓN)

Etiquetas:

Diseño, Negocio

Tema:

PDCA: Planificar, Hacer, Comprobar, Actuar

Descripción:

Rehaz el diseño de tu juego con las conclusiones extraídas de tus sesiones de prueba del juego. Cambia cosas, vuélvelo a jugar y rebuclea

A evitar:

Pensar que el juego ya está terminado cuando aún no lo está.

Semáforo:

Misión:

Prueba del juego.

Concluir.

Modificar.

Volver a empezar hasta que consideres que tu juego está terminado.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (31. PUBLICACIÓN)

Etiquetas:

Arte, Programación, Diseño, Negocios

Tema:

Preparados, listos... ¡ya!

Descripción:

Llega un día en que consideras que tu juego está terminado. Y hay varias condiciones que contribuirán a que suceda.

A evitar:

Un desarrollo sin fin

Semáforo:

Misión:

Es un buen ejercicio forzarte a ti mismo a fijar una fecha adecuada para que tu juego ya esté listo.

Tu plan de negocio podría conducirte a una fecha realista de lanzamiento "como sea".

Trabaja duro para lograrlo.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (32. MANTENIMIENTO)

Etiquetas:

Arte, Programación, Diseño, Negocios

Tema:

Los bugs (en el juego y contenidos descargables) pasan

Descripción:

El equipo de desarrollo debe estar listo para corregir errores que se producen a pesar de todos los esfuerzos.

Las experiencias continuadas exigen añadir nuevos contenidos.

A evitar:

Experiencias malas y/o demasiado cortas

Semáforo:

Misión:

Arregla los errores lo antes posible

y evitarás a los haters.

Amplía la experiencia diseñando nuevos contenidos. Piensa en los contenidos descargables y estrategias de temporada.

Conductor:

Tarjeta Sherpa (33. MODELO GENERAL DE NEGOCIO)

Etiquetas:

Negocio

Tema:

Plan para tener éxito

Descripción:

Describe cómo crear, producir y capturar valor a través de tu juego

A evitar:

Nafragios innecesarios

Semáforo:

Misión:

Reúnete con tu mentor.

Reúnete con tu equipo.

Crea el modelo de negocio.

Repítelo...

hasta que te parezca bien construido.

Conductor: