

TÍTULO DEL ESCENARIO	Game Guru(*)	
Palabras clave	Industria del videojuego, negocios, desarrollo de juegos, estudio, juegos de aventura	
¿A quién quiero enseñar?		
Edad y curso de los alumnos	Alumnos de máster en desarrollo de videojuegos (alumnos que ya tienen un título de Ingeniería Informática o similar- por encima de los 18 años)	
Características específicas de los alumnos	Ninguna	
¿Qué quiero enseñar?		
Asignatura / campo / habilidades	Los trabajadores de la industria del videojuego.	
Objetivos	<p>GameGuru pretende aportar una visión interesante de los entresijos de la industria de desarrollo de videojuegos para aquellos alumnos que desean dedicarse profesionalmente a este sector. Con este juego, los alumnos adquirirán las siguientes destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compresión básica de la organización de la estructura de trabajo en un estudio de desarrollo de videojuegos (roles del personal implicado, problemas comunes relacionados con la comunicación entre personas de diferente formación y habilidades, etc). - Compresión básica del proceso de desarrollo de un videojuego (etapas, problemas comunes relacionados, etc). 	
¿Cómo lo quiero enseñar?	Puntuar de 0 a 5	
Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitación (Mostrar a los alumnos cómo hacer cosas relacionadas con el tema, actuando de modelo)	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Descubrimiento (Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos descubran algo por sí mismos. Organizar actividades guiadas y dar consejos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Participación (Hacer que los alumnos debatan y/o colaboren para aprender algo concreto y facilitar las interacciones entre ellos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Experimentación (Organizar actividades donde los alumnos van a entender, aprender cómo hacer algo y/o practicarlo)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Descripción del juego	Trama	Game Guru es una aventura gráfica en tercera persona que explora los entresijos del trabajo de creación de videojuegos de una forma humorística y satírica. En él, el jugador adopta el rol de Mario Leal, un chico joven cuyo sueño es trabajar como profesional desarrollador de videojuegos. El juego comienza con el sueño de un gran videojuego: Space Pigs, donde un cerdo de batalla interestelar encuentra su verdadera y apasionada

vocación: la jardinería y el cuidado de las plantas. Con esta idea, Mario quiere crear el próximo gran éxito en la historia mundial de los videojuegos. Pero para ver su sueño convertido en realidad necesitará recorrer un arduo y largo camino.

Un día, Mario recibe una llamada de su amigo Alex que trabaja en como desarrollador profesional de videojuegos en un estudio. En su empresa tienen un problema con el último gran proyecto secreto de su empresa y.. ¡le solicita ayuda a Mario! Sin dudarlo un momento, Mario se encamina a la oficina y allí soluciona el

Pero previamente, debe hacerse una entrevista previa.



problema.

Como agradecimiento, el jefe le da un trabajo en el estudio. Su puesto en la empresa dependerá de cómo resuelva un pequeño test que le proponen. Después de dos años de arduo trabajo, Mario se ha convertido en un profesional de éxito reconocido admirado por sus compañeros, y, al mismo tiempo que Mario asciende como la espuma, Alex va perdiendo importancia en la empresa. Esta situación le lleva a dejar finalmente la empresa y fundar su propio spin-off como pretexto.

10 años después, Mario consigue su sueño dorado de lanzar el videojuego Space Pigs. Pero, por alguna razón, resulta que alguien empieza a boicotear la producción y el lanzamiento está a punto de fracasar. Finalmente Mario descubre que Alex está detrás del complot, pero al final resuelve el partido a su favor recuperando la amistad con Alex.

		<p>1.- Me temo que le han engañado, Mr. Sherwood. 2.- Me temo que no tiene ni idea de videojuegos, Mr. Sherwood.</p>								
	Objetivo	Conseguir progresar profesionalmente en la industria del videojuego.								
	Personajes	Mario Leeal, Álex, Artista gráfico, Mr. Sherwood, Jefe, Programador, Guionista								
	Escenas	Casa de Mario, Estudio - recepción, estudio - sala de reuniones, estudio - despacho del jefe, estudio - departamento artístico, azotea								
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Lugar</th><th>Tiempo aproximado</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>En casa</td><td>Indeterminado</td></tr> <tr> <td>En clase / en casa / en línea, etc.</td><td>Dos horas</td></tr> <tr> <td></td><td>Total: 1 sesión+ tiempo indefinido de juego</td></tr> </tbody> </table>	Lugar	Tiempo aproximado	En casa	Indeterminado	En clase / en casa / en línea, etc.	Dos horas		Total: 1 sesión+ tiempo indefinido de juego
Lugar	Tiempo aproximado									
En casa	Indeterminado									
En clase / en casa / en línea, etc.	Dos horas									
	Total: 1 sesión+ tiempo indefinido de juego									
Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje paso a paso		<p>Antes: Los alumnos juegan el juego en casa</p> <p>Durante: Sesión de dudas en la clase donde el profesor discute con ellos la indiosincrasia de la industria del videojuego.</p>								
¿Cómo evaluaré a los alumnos?										
Enfoque de evaluación	Discusión en clase									
¿Qué necesitan los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje?										
Prerequisitos	Ninguno									
Entorno y materiales										
¿Qué necesito para implementar el escenario?										
Aplicaciones	Obligatorias	<e-Adventure> el videojuego Game Guru								

	Opcionales	
Equipos	Obligatorias	
	Opcionales	

Otros aspectos a considerar

(*) El desarrollo de este juego comenzó en 2008. Un profesor del máster de desarrollo de videojuegos de la UCM, junto con varios de los estudiantes del máster hicieron un curso de formación en la herramienta <e-Adventure>. Sin embargo el proyecto nunca llegó a terminarse. Recientemente fue retomado por sus autores gracias al apoyo recibido por el proyecto ProActive.