

## Taller de disseny de jocs

Professor: Oriol Ripoll

### Fitxa assignatura

Nom (codi)	Fonaments de Programació
Tipus	Semestral (1er semestre, 1r curs)
Titulacions on s'imparteix	Graduat/a en Noves Tecnologies Interactives
Coneixements previs	--
ECTS	6
Setmanes docents	15
Hores classe aula setmana	4
Hores classe aula totals (%)	40%
Hores de treball personal totals (%)	60%
Total hores	150
Hores/ECTS	25

### Continguts de l'assignatura

- Els ingredients d'un joc: jugador, context, dinàmica, mecànica i estètica.
- Els jocs a través de les cultures i les civilitzacions.
- Els referents: revisió de mecàniques de tota mena de jocs clàssics.
- La creativitat: conceptes bàsics i tècniques.
- Les fonts de la creativitat aplicada als jocs.
- Pràctica de disseny de jocs no digitals.
- Avaluació de l'experiència del jugador: la corba d'aprenentatge, la sorpresa.
- Vida lúdica global.

### Metodologia

Cada sessió durarà unes quatre hores i estarà formada per tres grans moments:

- Cada sessió tindrà un tema. Es treballarà seguint la metodologia nomenada a la classe invertida. L'alumnat disposarà d'uns materials de lectura que estaran penjats la setmana abans i que hauran de treballar (i lliurar una tasca). A l'inici de cada sessió es dedicarà un breu moment per comentar el tema.

- Després els alumnes hauran de crear un joc seguint el tema de la sessió. Aquest joc haurà de ser testat pels mateixos creadors i pels companys d'assignatura que l'avaluaran.
- Per últim es tancarà la sessió recollint tots els aprenentatges realitzats i fent una autoavaluació del que s'ha obtingut.

A més, els participants hauran de descobrir jocs, aprendre a jugar-los i ensenyar-los, i a descobrir idees originals i d'altres que no ho són i trobar la manera de transferir-los a altres mecàniques de joc.

També es comptarà amb hores setmanals de tutoria per parlar amb el professor i respondre els dubtes relatius a l'assignatura.

Per últim es valorarà especialment incrementar el coneixement de jocs de diferents tipus, i estendre la vida lúdica com a forma d'augmentar la creativitat.

## Competències

- Desenvolupament de la creativitat aplicada a la creació de jocs, anàlisi crítica de les pròpies idees i de la dels companys i transferència de les bones pràctiques a nous projectes.
- Aplicació dels seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.
- Capacitat de col·laborar amb els altres i de contribuir a un projecte comú, i per treballar en equips interdisciplinaris i en contextos multiculturals.
- Coneixement i comprensió en un nivell introductori els principals enfocaments en l'estudi del comportament i l'activitat mental.
- Comprensió i domini dels elements que configuren la narració audiovisual interactiva, distingint els recursos narratius característics dels diferents gèneres i formats en el seu context històric.

## Resultats d'aprenentatge

- Comprendrà els principis generals que regeixen el disseny d'un joc, i serà capaç d'aplicar-los en el disseny de jocs que utilitzen diferents elements físics per al seu desenvolupament.
- Aprendre a valorar els paràmetres que estableixen les característiques d'un nivell d'un videojoc i adquirirà la destresa necessària en l'ús d'eines professionals de creació de nivells per plasmar en nivells concrets seves idees de disseny.

## Avaluació

El sistema d'avaluació està concebut perquè cada alumne decideixi fins on vol arribar i de quina manera vol ser-hi. Cada alumne podrà aconseguir un màxim de 10.000 punts. Aquests punts suposen la nota màxima a la que poden arribar i es pot fer gràcies a l'acumulació de diferents reptes d'aprenentatge.

Cadascun d'aquests reptes està descrit amb la seva puntuació màxima. D'aquesta forma es podrà arribar als 10.000 sumant de totes les categories possibles.

- Un màxim de 3.200 punts per un joc creat en petit grup. Cap a finals d'octubre, quan hàgim treballat un gruix de continguts de l'assignatura i ja haureu creat uns quants jocs, rebreu un repte: fer un joc amb unes característiques determinades. L'haureu de fer en grups de 4 persones, haureu de presentar tots els materials i una petita memòria del procés creatiu.

Els jocs hauran de poder-se jugar i després d'una partida de cadascun, s'emetrà un veredict (en forma de punts). Cada joc serà avaluat per un petit grup d'especialistes que emetran el seu vot, la seva anàlisi i la seva classificació seguint el mètode Condorcet.

- Un màxim de 1.000 punts presentant en vostre millor joc fet durant l'assignatura. A cada sessió creareu un joc que després provareu i haureu de

valorar el seu nivell. Abans de començar la següent sessió cada grup haurà de presentar una fitxa amb la descripció del joc.

Quan acabis l'assignatura hauràs de presentar el millor de tots i un informe de la teva tria. Però només podran entrar a la convocatòria aquells jocs dels què hagi presentat la fitxa.

- Un màxim de 2.400 punts per la puntuació obtinguda per les vostres creacions. El premi a la regularitat, ja que cada setmana hi haurà una avaluació feta per vosaltres mateixos dels jocs fets pels vostres companys. Les valoracions es faran seguint el mètode Condorcet i es donaran punts en funció del resultat. El millor joc rebrà 200 punts, el segon més valorat 160, el tercer 130, el quart 100 i la resta només en rebran 70.
- Un màxim de 3.400 punts per diferents tasques. Cada sessió tindrà una sèrie de tasques associades que permetran aconseguir punts. Algunes són feines voluntàries i d'altres són obligatòries. Sigui com sigui només es podran fer durant la setmana.

Cada setmana haureu de presentar un tuit que resumeixi les millors reflexions de què s'ha après. Després haureu de votar els millors tuits i, qui tingui més vots, aconseguirà 300 punts. Els tuits es podran fer sols o en parella.

També tindreu lectures que us donaran coneixements per la propera sessió. En aquest cas haureu de fer una petita tasca quan acabeu (respondre preguntes o donar opinions). Cadascuna d'aquestes feines també puntua amb un màxim de 150 punts però és obligatori haver-la fet per poder accedir al tuit i a la puntuació del joc de la següent sessió (per tant pot arribar a valer molts punts).

Podeu participar en un esdeveniment lúdic. En aquest cas heu de fer una ressenya i una fotografia davant d'algun element que ho identifiqui. Cada esdeveniment suma 500 punts i com a màxim se'n poden presentar 2. Els esdeveniments han de ser molt diferents entre ells.

## Bibliografia i Webgrafia

Sobre jocs

- BELL, RC (1960) Board And Table Games From Many Civilizations. Dover. New York.
- KNIZIA, R (1999) Dice Games Properly Explained. Right Way. Tadworth
- LHOPE, JM (1996) Dictionnaire des jeux de société, Flammarion. París
- PARLETT, D (1992). Oxford Dictionary of Card Games. Oxford University Press.
- PARLETT, D (1999). The Oxford History of Board Games. Oxford University Press.
- SOLOMON, E (2008) 19 juegos con papel y lápiz. Ed. RBA. Colección De bolsillo. Barcelona.

### Sobre disseny de jocs

- BRATHWAITE, B i SCHREIBER, I. (2009). Challenges for Game Designers. Course Technology. Boston
- SCHELL, J. (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann publishers.
- VARIS (2011) Kobold Guide to Board Game Design. Open design Llc. Kirkland
- DESPAIN, W (2013) 100 Principles of Game Design. Peachpit (Pearson Education).
- HABGOOD, J I OVERMARS, M (2006) The Game Makers Apprentice. Game Development for Beginners. Apress. New York.