

## Contingut

### Table of Contents

Dades generals.....	2
Competències.....	2
Bàsiques i generals .....	2
Específiques.....	2
Resultats d'aprenentatge.....	3
Continguts .....	4
Descripció .....	4
Metodologia docent.....	5
Activitats formatives.....	5
Avaluació i qualificació .....	6
Avaluació Continuada .....	6
Reavaluació .....	8
Avaluació única .....	9
Reavaluació.....	9
Criteris específics de la nota No Presentat: .....	9
Bibliografia .....	10
Altres.....	10

## TALLER DE DISSENY DE JOCS

### Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 100613
- **Any acadèmic:** 2016-2017
- **Descripció breu:** L'assignatura està centrada en donar els rudiments del disseny de jocs tant des d'un punt de vista teòric com de creació de jocs.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** no
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Primer
- **Semestre:** 1S
- **Professorat:** Oriol Ripoll

### Competències

#### Bàsiques i generals

##### Competències bàsiques:

[CB2] Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

##### Competències generals:

[CG3] Capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común, y para trabajar en equipos interdisciplinarios y en contextos multiculturales.

#### Específiques

[CE3] Conocimiento y comprensión en un nivel introductorio los principales enfoques en el estudio del comportamiento y la actividad mental.

## Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprendre y evaluar las alternativas de diseño de un juego

[RA2] Diseñar mecánicas de juegos no digitales

# Continguts

## Descripció

Al llarg de l'assignatura es treballaran els següents continguts:

1. Els ingredients d'un joc: jugador, context, dinàmica, mecànica i estètica.
2. Els jocs a través de les cultures i les civilitzacions.
3. Els referents: revisió de mecàniques de tota mena de jocs.
4. La creativitat: conceptes bàsics i tècniques.
5. Les fonts de la creativitat aplicada als jocs.
6. Pràctica de disseny de jocs no digitals.
7. Avaluació de l'experiència del jugador: la corba d'aprenentatge, la sorpresa.
8. Vida lúdica global: esdeveniments lúdics, jocs de taula, rol, misteri, jocs de cartes col·leccionables, llibres-jocs i utilització de robots i aplicacions mòbils per crear experiències de joc.

## Metodologia docent

La majoria de l'assignatura es portarà a terme a través de casos que l'alumnat haurà de resoldre. A l'inici de curs disposaran d'una guia amb tots els temes que utilitzaran per crear. Durant aquestes sessions es treballarà amb cadascun dels alumnes per tal de fer el seguiment de tots els aprenentatges i les dificultats amb que es troben.

Per altra banda el contingut teòric de l'assignatura es farà utilitzant la metodologia flipped learning. L'alumnat disposarà d'una col·lecció de vídeos fets per aquest motiu i una sèrie de lectures complementàries. Els vídeos estaran penjats a una aplicació que permet fer el seguiment de les seves respostes.

## Activitats formatives

Tipus d'activitat		Hores amb professor	Hores sense professor	Total Hores
Seminaris	Presencial	10	0	10
Resolució de problemes	Presencial / Treball dirigit	40	60	100
Prova d'avaluació	Presencial	2	0	2
Elaboració del Projecte	Treball dirigit / Aprenentatge autònom	8	30	38
Total		60	0	150

## Avaluació i qualificació

### Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada. L'alumnat tindrà una sèrie d'activitats on podran avaluar-se i autoavaluar-se durant tot el procés de l'assignatura.

Cada activitat disposarà d'una guia on s'explicarà exactament la tasca que caldrà realitzar i una rúbrica que s'utilitzarà per avaluar. Aquesta rúbrica serà explicada a l'alumnat perquè puguin entendre el seu funcionament i puguin intentar entendre què han de millorar de cadascuna de les tasques.

L'alumnat que participi activament de l'assignatura podrà refer algunes de les tasques per tal de millorar la seva qualificació.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1. Creació de tres jocs a classe	CB2, CG3, CE3	Set 1-15	Resolució de problemes en grup	<p>Per resoldre cada problema necessitaran dues sessions. A la primera començaran a treballar el tema i intentaran crear una primera proposta. La darrera hora de la primera sessió tots jugaran a tots els jocs i donaran la seva opinió.</p> <p>La segona sessió haurà de servir per polir els jocs creats i deixar-los enllestits.</p> <p>Les dues darreres hores de la segona sessió serviran perquè tothom jugui a tot i es reparteixin els punts corresponents.</p>
AA2. Fitxes dels jocs fets a classe	CB2, CG3, CE3	Set. 15	Treball pràctic en grup	<p>Hauran de presentar una fitxa de cadascun dels jocs que han fet a classe. La fitxa tindrà un model determinat que estarà determinat per una rúbrica.</p>

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA3. Visionat de videos amb els continguts teòrics de l'assignatura	CB2, CG3, CE3	Set. 8	Treball pràctic en grup	Visionat de videos amb els continguts de l'assignatura i solució d'exercicis sobre el mateix video.
AA4. Elaboració d'una anàlisi d'un joc de taula	CB2, CG3, CE3	Set. 12	Treball pràctic en grup	Elaboració d'un video de 5' de durada on hauran d'analitzar utilitzant els continguts de l'assignatura un dels jocs de la ludoteca.
AA5. Joc final i GDD	CB2, CG3, CE3	Avaluació	Treball pràctic en grup	L'alumnat haurà de crear un joc més complex que els que fan a classe, preparant tots els materials i presentant-lo com a treball final. Una part de la nota sortirà havent-lo jugat,  Aquest joc vindrà acompanyat d'un GDD on es mostri tot el que han après durant l'assignatura.

Totes les activitats que es portin a terme sumen punts. L'objectiu de l'alumnat és aconseguir superar els 5.000 punts per aprovar i els 10.000 per obtenir la màxima qualificació.

El càlcul de la nota es farà de la següent forma:

- [AA1]. Creació de tres jocs a classe (30%). Aquesta nota s'obté amb la valoració que donen els companys i el professor.
- [AA2]. Fitxes dels jocs fets a classe (10%).
- [AA3]. Visionat de vídeos amb els continguts teòrics de l'assignatura (15%)
- [AA4]. Elaboració d'una anàlisi d'un joc de taula (15%)
- [AA5]. Joc final i GDD. (30%). Es presentarà personalment la setmana d'exàmens sota un horari establert amb l'alumnat .És imprescindible tenir aprovat aquest treball per poder superar l'assignatura.

A banda, durant el curs es proposaran diversos treballs que otorgaran 1, 2 o 3 estrelles.

Els alumnes podran utilitzar aquestes estrelles per fer un treball extra o refer una feina que no ha resultat com esperaven.

Per tal d'obtenir una matrícula d'honor serà necessari haver obtingut els 10.000 punts, treure la nota màxima al treball final i, a més, disposar de com a mínim 8 estrelles.

Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0

### Revaluació

Es proposa una nova data de lliurament de totes les activitats suspeses durant la fase d'avaluació continuada.

El càlcul de la nota final es durà a terme aplicant els mateixos criteris que a la fase d'avaluació continuada.

Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota d'avaluació.



## Avaluació única

L'alumne que opti per una avaluació única podrà superar l'assignatura realitzant les activitats d'avaluació següents:

- [AA3]. Visionat de videos amb els continguts teòrics de l'assignatura (15%)
- [AA4]. Elaboració d'una anàlisi d'un joc de taula on s'hauran d'aplicar tots els conceptes treballats als videos teòrics (20%)
- [AA5]. Joc final amb un GDD i el joc presentat individualment (50%). És imprescindible tenir aprovat aquest treball per poder superar l'assignatura
- [AA6]. Anàlisi dels articles complementaris als videos teòrics (15%)

Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0

## Reavaluació

Es proposa una nova data de lliurament de totes les activitats suspeses durant la fase d'avaluació única. El càlcul de la nota final es durà a terme aplicant els mateixos criteris que a la fase d'avaluació única. Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la nota d'avaluació.

## Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació o quan no hagi fet el treball final.

## Bibliografia

### Bàsica:

- Brathwaite, B i Schreiber, I. (2009). Challenges for Game Designers. Course Technology. Boston
- Burgun, K (2015) Clockwork Game Design. Focal Press. New York
- Knizia, R (1999) Dice Games Properly Explained. Right Way. Tadworth
- Koster, R (2005) A theory of fun. Paraglyph Press. Scottsdale.
- Parlett, D (1992). Oxford Dictionary of Card Games. Oxford University Press.
- Parlett, D (1999). The Oxford History of Board Games. Oxford University Press.
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann publishers.
- Solomon, E (2008) 19 juegos con papel y lápiz. Ed. RBA. Colección De bolsillo. Barcelona.
- Varis (2011) Kobold Guide to Board Game Design. Kobold Press. Kirkland

### Altres recursos:

- Board game geek (<https://boardgamegeek.com>)
- Zaccatrus (<http://zaccatrus.es>)
- Extra Credits ([https://www.youtube.com/channel/UCCODtTcd5M1JavPCOr\\_Uydg](https://www.youtube.com/channel/UCCODtTcd5M1JavPCOr_Uydg))
- Bukku qui (<https://www.youtube.com/channel/UCGO1Jl3yFtHJbTnoZgeoKZg>)
- Game maker's toolkit (<https://www.youtube.com/channel/UCqJ-Xo29CKyLTin6z2XwYAw>)
- Wil Wheaton's TableTop (<https://www.youtube.com/user/geekandsundry/playlists>)
- The dice tower (<https://www.youtube.com/user/thedicetower>)

## Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient