

Contingut

Dades generals.....	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge.....	2
Continguts.....	3
Descripció	3
Índex.....	3
Metodologia docent.....	3
Activitats formatives.....	3
Avaluació i qualificació	4
Avaluació Continuada.....	4
Reavaluació	5
Avaluació única.....	6
Reavaluació	7
Criteris específics de la nota No Presentat:	7
Bibliografia	8
Assignatures recomanades.....	8
Altres	8

DISSENY DE JOCS

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 101814
- **Estudis:** Grau en Continguts Digitals Interactius
- **Curs acadèmic:** 2017-2018
- **Descripció breu:** assignatura destinada a la introducció dels principals conceptes relacionats amb la creació de jugabilitat i la formalització dels aspectes teòrics en material pràctic i eficient
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** català / castellà / anglès
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** sí
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** sí
- **Durada:** semestral
- **Curs:** segon
- **Semestre:** 3S
- **Professorat:** David Osorio, Samuel Molina

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB1] Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i s'acostuma a trobar un nivell que, si bé es suporta en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi

[CB5] Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per a emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

Específiques

[CE3] Coneixement i comprensió en un nivell introductor i els principals enfocaments en l'estudi del comportament i l'activitat mental

[CE5] 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

[RA1] Comprendre els principis del disseny iteratiu de diferents tipus de videojocs

[RA2] Dissenyar les mecàniques de joc

[RA3] Entendre la importància i funcionalitat de les interfícies de joc

[RA4] Analitzar y avaluar l'accés i l'equilibri d'un joc

[RA5] Dissenyar els controls d'un joc

[RA6] Comprendre els principis de disseny que no són únicament d'entreteniment en un joc

Continguts

Descripció

L'assignatura introdueix els conceptes més importants de la disciplina del disseny de joc (mecàniques, gèneres, narrativa, etc.), així com la forma d'estructurar tots aquests elements en el document de referència de disseny: el GDD.

Índex

1. Què és un videojoc i com es dissenya
2. Com es fa la feina del Game Designer
3. Introducció al Game Design: metodologies i eines
4. Generació d'idees
5. Elements de joc i marc de disseny
6. Mecàniques i dinàmiques de joc
7. Objectius, recompenses i modificadors
8. Documentació
9. Introducció al level design
10. Progressió i balanceig
11. Controls i Game Feel
12. Indicadors en pantalla
13. Narrativa
14. Mètriques
15. Gamificació i serious business

Metodologia docent

La metodologia docent es basa en la introducció teòrica dels conceptes més rellevants de la disciplina, la discussió a classe i la resolució d'exercicis pas a pas i pràctiques que, un cop agregats, produiran el document de disseny del joc (GDD)

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals	Presencial	20	0	20
Classes pràctiques	Presencial	25	0	25
Resolució d'exercicis	Treball dirigit	10	50	60
Elaboració del projecte	Aprenentatge autònom	0	30	30
Estudi	Aprenentatge autònom	0	10	10
Avaluació	Presencial	5	0	5
		60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB1], [CE3]	Set. 4	Treball en grup	Exercicis i treball sobre mecàniques i dinàmiques
AA2	[CB1], [CE3]	Set. 8	Treball en grup	Exercicis i treball sobre objectius, recompenses i disseny de nivells
AA3	[CB1], [CE3], [CE5]	Set. 12	Treball en grup	Exercicis i treball obre narrativa, interfícies
AA4	[CB5]	Set. 15	Treball en grup	<i>Game Design Document</i>
AA5	[CB1]	Set. 1-15	Individual	Seguiment de participació a classe
AA6	[CB1], [CE3], [CE5]	Avaluació	Examen individual	Examen de validació individual sobre els coneixements adquirits

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.3 \cdot [\text{Nota_Treballs}] + 0.6 \cdot [\text{AA4}] + 0.1 \cdot [\text{AA5}]$$

$$\text{Nota_Treballs} = (1/3) \cdot [\text{AA1}] + (1/3) \cdot [\text{AA2}] + (1/3) \cdot [\text{AA3}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- La nota [AA6] serà binària: 0/1
- Si [AA6] és 0, la [Nota_Treballs] serà, com a màxim, un 4
- Si [AA4] < 5, la Nota final [avaluació] serà, com a màxim, un 4
- Si [Nota_Treballs] < 5, la Nota final [avaluació] serà, com a màxim, un 4

Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball en grup	AR1	Revaluació	Examen individual	Examen sobre els coneixements adquirits a l'assignatura
AA2	Treball en grup				
AA3	Treball en grup				
AA5	Individual				
AA6	Examen individual				
AA4	Treball en grup	AR2	Revaluació	Treball en grup	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.4 \cdot [\text{AR1}] + 0.6 \cdot [\text{AR2}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si $[\text{AR1}] < 5$, la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4
- Si $[\text{AR2}] < 5$, la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB1], [CE3], [CE5]	Avaluació	Examen individual	Examen sobre els coneixements adquirits a l'assignatura Requereix presencialitat
AA2	[CB5]	Avaluació	Treball en grup	<i>Game Design Document</i>

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.4 \cdot [\text{AA1}] + 0.6 \cdot [\text{AA2}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si [AA1] < 5, la Nota final [avaluació] serà, com a màxim, un 4
- Si [AA2] < 5, la Nota final [avaluació] serà, com a màxim, un 4

Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Examen individual	AR1	Revaluació	Examen individual	Examen sobre els coneixements adquirits a l'assignatura Requereix presencialitat
AA2	Treball en grup	AR2	Revaluació	Treball en grup	<i>Game Design Document</i>

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.4 \cdot [\text{AR1}] + 0.6 \cdot [\text{AR2}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si $[\text{AR1}] < 5$, la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4
- Si $[\text{AR2}] < 5$, la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

Bibliografia

Bàsica:

- Schell, Jesse, *The Art of Game Design*, Taylor & Francis Group, 2015
- Koster, Raph, *A Theory of fun*, O'Reilly Media, 2013
- Swink, Steve, *Game Feel*, Elsevier, Inc., 2009
- Marczewski, Andrzej, *Even Ninja Monkeys Like to Play*, Createspace, 2015
- Rogers, Scott, *Level Up!*, Wiley

Altres recursos:

- Web: www.gamasutra.com
- Web: www.gamecareerguide.com
- Web: www.gamesindustry.com
- Web: www.level-design.org
- Web: www.gdcvault.com

Assignatures recomanades

No n'hi ha

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