

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.....	4
Avaluació i qualificació	5
Avaluació Continuada.....	5
Revaluació	6
Avaluació única.....	7
Revaluació	8
Criteris específics de la nota No Presentat:	8
Bibliografia	9
Assignatures recomanades.....	9
Altres	9

Ampliació de disseny de jocs

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 103316
- **Estudis:** Grau en Continguts Digitals Interactius
- **Descripció breu:** Sobre la base de les característiques del disseny de jocs, es profunditza sobre l'ús de jocs per informar, conscienciar i canviar les actituds, tenint en compte diferents maneres de mesurar l'impacte en el jugador i valorant la recerca científica en l'àrea.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** català / castellà
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** no
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** sí
- **Durada:** semestral
- **Curs:** quart
- **Semestre:** 7S
- **Professorat:** José Luís Eguía

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB1] Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteixi de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de textos 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 emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

Competències generals:

-

Específiques

[CE3] Coneixement i comprensió a un nivell introductor dels principals enfocaments en l'estudi del compartament i l'activitat mental

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Entendre els principis del disseny d'aplicacions que no són només d'entreteniment però incorporen mecàniques de joc

[RA2] Entendre els diferents camps d'aplicació dels jocs seriosos (aplicats)

[RA3] Dissenyar diferents tipus de jocs seriosos (aplicats)

Continguts

Descripció

Índex

1. Jocs tradicionals per propostes serioses
 - a. Definició de *serious games*
 - b. Context en el qual s'inscriu
 - c. Àmbits d'aplicació: educació, salut, habilitat socials, habilitats corporatives, esport, etc.
L'educació com a element aglutinador
2. Classificació dels jocs de computadora educatius
3. La raó darrere de l'*edutainment*
 - a. Anàlisi de l'usuari i tipologies d'aprenentatge
4. L'enfocament instruccional de l'*edutainment*
5. L'acostament modern dels videojocs a l'educació
 - a. Manipular a través de Recompenses
 - b. *Meaningful Games*: Motivar a través del joc
6. L'eficàcia educativa dels videojocs
7. jocs polítics i jocs de notícies
8. Advertainment / gamification
9. Emotivitat amb el "artefacte/sistema". Visió emocional i aprenentatge significatiu.
10. Games-For-Gchange- Eina per a revolucionaris
 - a. Consciència en el disseny de jocs seriosos. Moralitat, acceptació de problemàtica
 - b. Open data i ludificació
 - c. Noves formes d'interacció. Realitat mixta, augmentada, virtual.

Metodologia docent

Considerant conceptes relacionats amb el disseny de jocs seriosos es realitzarà un projecte al llarg de tot el curs, havent-se de lliurar una sèrie de resultats parcials relacionats amb el desenvolupament del disseny.

Part del treball a desenvolupar es realitzarà fora de les hores de classe, deixant aquestes per debatre conceptes de grup, discussió de resultats i detecció de noves accions.

Dins de cada sessió es podran exposar temes teòrics particulars depenent del desenvolupament de cada grup o conjunt de grups.

L'avaluació serà continua, per la qual cosa és una assignatura presencial i es recomana l'assistència a totes les sessions.

La documentació, anotacions, exercicis, etc., aniran fent-se disponibles al Campus Virtual durant el transcurs del curs.

L'assignatura té una component eminentment practica, per la qual cosa el treball en grup serà valorat de forma prioritària.

Els treballs en grup es realitzaran en cada sessió segons les necessitats i la disponibilitat.

La formació dels grups de l'assignatura:

- El primer dia de classe es formaran els grups que es mantindran tot el curs. Els grups seran de 3-4 persones.

- El segon dia el professor comprovarà que els grups puguin formar-se i els nomenarà. En cas contrari el professor els formarà per iniciativa pròpia.

L'elecció del tema de treball a les classes haurà de quedar completament tancat a principi del tercer dia de practiques.

En els lliuraments parcials, cada alumne treballarà en la seva part corresponent, sent consensuada, coneguda i acceptada per tot el grup, de manera que és el grup el responsable de la qualitat del resultat obtingut.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classe magistral	Presencial	30	0	30
Activitats pràctiques	Treball dirigit	0	60	60
Resolució de Problemes	Presencial	26	0	26
Estudi	Aprentatge autònom	0	20	20
Activitats d'Avaluació	Presencial	4	10	14
		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][CB5]	Set 3	Treball Pràctic	Definició del problema
AA2	[CB1][CB5][CE3]	Set 9	Treball Pràctic	Proposta de solució
AA3	[CB1][CB5][CE3]	Set 16	Treball Pràctic	Presentació de la solució
AA4	[CB1][CE3]	Avaluació	Treball Teòric	Examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.10 \cdot [\text{AA1}] + 0.25 \cdot [\text{AA2}] + 0.30 \cdot [\text{AA3}] + 0.35 \cdot [\text{AA4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si $[\text{AA3}] < 5$, la nota Nota final [avaluació] màxima serà un 4
- Si $[\text{AA4}] < 5$, la nota Nota final [avaluació] màxima serà un 4

Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball Pràctic	AR1	Revaluació	Treball Pràctic	Definició del problema
AA2	Treball Pràctic	AR2	Revaluació	Treball Pràctic	Proposta de solució
AA3	Treball Pràctic	AR3	Revaluació	Treball Pràctic	Presentació de la solució
AA4	Treball Pràctic	AR4	Revaluació	Treball Teòric	Examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.10 \cdot [\text{AR1}] + 0.25 \cdot [\text{AR2}] + 0.30 \cdot [\text{AR3}] + 0.35 \cdot [\text{AR4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota d'avaluació
- Si $[\text{AR3}] < 5$, la nota Nota final [revaluació] màxima serà un 4
- Si $[\text{AR4}] < 5$, la nota Nota final [revaluació] màxima serà un 4

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB1][CB5]	Avaluació	Treball pràctic	Definició del problema
AA2	[CB1][CB5][CE3]	Avaluació	Treball pràctic	Proposta de solució
AA3	[CB1][CB5][CE3]	Avaluació	Treball pràctic	Presentació de la solució
AA4	[CB1][CE3]	Avaluació	Treball Teòric	Examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.10 \cdot [\text{AA1}] + 0.25 \cdot [\text{AA2}] + 0.30 \cdot [\text{AA3}] + 0.35 \cdot [\text{AA4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si $[\text{AA3}] < 5$, la nota Nota final [avaluació] màxima serà un 4
- Si $[\text{AA4}] < 5$, la nota Nota final [avaluació] màxima serà un 4

Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball pràctic	AR1	Revaluació	Treball Pràctic	Definició del problema
AA2	Treball pràctic	AR2	Revaluació	Treball Pràctic	Proposta de solució
AA3	Treball pràctic	AR3	Revaluació	Treball Pràctic	Presentació de la solució
AA4	Treball Teòric	AR4	Revaluació	Treball Pràctic	Examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.10 \cdot [\text{AR1}] + 0.25 \cdot [\text{AR2}] + 0.30 \cdot [\text{AR3}] + 0.35 \cdot [\text{AR4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota d'avaluació
- Si $[\text{AR3}] < 5$, la nota Nota final [revaluació] màxima serà un 4
- Si $[\text{AR4}] < 5$, la nota Nota final [revaluació] màxima serà 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:

- [The International Journal on Serious Games](#), a scientific Open Access Journal.
- Clark Aldrich. *Complete Guide To Simulations & Serious Games* ISBN 978-0470462737

Complementària:

- Karen Schrier. *Knowledge Games: How Playing Games Can Solve Problems, Create Insight, and Make Change*. 2016 ISBN: 978-1421419203
- Yu-kai Chou. *Actionable Gamification - Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. 2015 ISBN: 978-1511744041

Altres recursos

- <https://www.ganttproject.biz>
- <https://trello.com>
- <https://slack.com>

Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- Cap

Assignatures recomanades de cursar alhora:

- Cap

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