

## Contingut

Dades generals.....	2
Competències .....	2
Bàsiques i generals .....	2
Específiques .....	2
Resultats d'aprenentatge.....	2
Continguts.....	3
Descripció .....	3
Índex.....	3
Metodologia docent.....	5
Activitats formatives.....	5
Avaluació i qualificació .....	6
Avaluació Continuada.....	6
Reavaluació .....	7
Avaluació única.....	8
Reavaluació .....	9
Criteris específics de la nota No Presentat: .....	9
Bibliografia .....	10
Assignatures recomanades.....	11
Altres.....	11

# Mecàniques avançades per a experiències d'entreteniment

## Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 202415
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Curs acadèmic:** 2018-2019
- **Descripció breu:** l'assignatura prepara als estudiants en temes avançats de Disseny com són la Ludificació (Gamification) i els Jocs Aplicats (Serious Games) aplicats a entorns corporatius i d'altres, a més del Disseny basat en la Economia com a escenari fonamental de la monetització de serveis.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** castellà i català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** no
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** si
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** tercer
- **Semestre:** 5S
- **Professorat:** Oscar Garcia, Rafa Bernabé

## 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:

[CG4] Formular, diseñar y gestionar proyectos y nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.

### Específiques

[CE18] Aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto.

[CE19] Aplicar las técnicas de juego a un entorno específico no necesariamente lúdico.

## Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprender los elementos y mecánicas que componen los distintos tipos de juegos, desarrollando una capacidad analítica para caracterizar un juego y relacionarlo con otros de su mismo género.

[RA2] Conocer las técnicas y los artefactos empleados en la concepción de un videojuego y ser capaz de utilizarlos para concebir nuevos juegos y razonar sobre las fortalezas y debilidades de dichos juegos.

[RA3] Aprender a utilizar los principios del diseño de juegos a la creación de productos digitales, incluso para el caso de finalidades más allá del puro entretenimiento (juegos aplicados y campañas de Gamificación).

# Continguts

## Descripció

Continguts de Ludificació i Jocs Aplicats (Gamification i Serious Games) que permeten aplicar conceptes de Disseny de Jocs a entorns no necessàriament lúdics, en primera instància, cara a millorar-ne els serveis mitjançant el disseny d'una experiència memorable. Es tracta d'aconseguir un creixement en habilitats així com un canvi de comportament, sempre en positiu i des de la voluntat, per a poder així garantir els objectius de negoci, ja sigui a nivell intern (col·laboradors/es) o extern (clients/es). El "Disseny Motivacional", que és del que es tracta en definitiva, ja s'està aplicant a les principals corporacions del món en disciplines com els Recursos Humans, el Màrqueting, el Turisme, la Salut, l'Esport, la Educació, la Cultura, et. Es tracta dels *Advergames*, *Exergames*, *Games for Health and Sport*, *Newsgames*, *Edugames*, etc.

A més, els nous mecanismes de consum que provenen dels hàbits de les noves, i no tant noves, generacions, connecten amb la "nova Economia Digital" i requereixen de coneixements profunds en l'àmbit dels models de negoci basats en la monetització. Es tracta de l' *Economy driven Game Design* que permet que els nostres videojocs, siguin aplicats o no, generin una certa conversió i per tant siguin rentables. Cal conèixer-ne les possibilitats i els formats, així com els principals paràmetres i regles, cara a implementar-ho des de, de nou, el Disseny de bones experiències.

## Índex

### Part de Ludificació:

1. *El per què de l'aplicació de les eines i teories del joc als entorns de caire corporatiu.*
  - 1.1. *Problemàtiques.*
  - 1.2. *Referents.*
  - 1.3. *Històric.*
2. *Diferències i formats:*
  - 2.1. *Simuladors.*
  - 2.2. *Jocs Aplicats (Serious Games).*
  - 2.3. *Ludificació (Gamification).*
  - 2.4. *Videojocs Comercials com a eines educatives.*
  - 2.5. *Altres.*
3. *Protocol de "Gamification":*
  - 3.1. *Briefing inicial. Objectius i mecanismes de mesura.*
  - 3.2. *Habilitats i Comportaments.*
  - 3.3. *Anàlisi de l'audiència. Matriu d'audiències.*
  - 3.4. *El fet narratiu.*
  - 3.5. *Els espais Transmèdia.*
  - 3.6. *Recursos i Restriccions.*
  - 3.7. *Models de Disseny en Ludificació. Mecàniques Avançades.*
  - 3.8. *Sistemes de puntuació i recompensa.*
4. *Àrees d'aplicació de la Ludificació. Oportunitat.*

### Part de Monetització:

1. *Introducció als models de negoci digital*
  - 1.1. *Opcions de negoci en el món dels videojocs*
  - 1.2. *Diferents Models de publicació en el mercat del videojoc*
  - 1.3. *Utilització del model adequat*
  - 1.4. *Introducció A les mètriques i anàlisi*
  - 1.5. *Plataformes i formats de publicació de jocs*
  - 1.6. *La Importància de les IPs, que són, com es creen i com es poden obtenir*
2. *Disseny de producte:*
  - 2.1. *Anàlisi del mercat*
  - 2.2. *La viralitat*

*2.3. Canals de distribució*

*2.4. Publishers*

*2.5. Que és el softlaunch i per a què serveix?*

*2.6. Extracció de dades posteriors al softlaunch*

*3. Cadena de valor*

*3.1. Principals actors a la cadena de valor: Developers, publishers, storsandadvertisers.*

*3.2. Ús de la cadena de valor al teu favor.*

*4. Monetització*

*4.1. Que és i per a què serveix deconstruir jocs?*

*4.2. Implementació de mecàniques deconstruïdes*

*4.3. Mètriques necessàries per a la monetització de jocs*

*4.4. Mecàniques necessàries per a una correcta monetització*

*4.5. Dissenyant en les diferents plataformes de publicació*

*4.6. Identificar diferents tipologies de jocs i mecàniques de monetització, atzar, temps, recursos*

*4.7. La necessitat d'una bona retenció*

*4.8. Dissenyant Sistemes d'esdeveniments temporals i fixos dins del free to play*

L'assignatura es compon de les dues parts, com a mecanismes avançats i definitius en el Disseny de Jocs Avançat. El seu pes és idèntic doncs, pel que fa a la generació de la nota final.

## Metodologia docent

La metodologia de l'assignatura es basa en la combinació de classes magistrals teòriques, treballs pràctics dirigits i projectes que es complementen amb la mostra dels resultats assolits a classe via demostracions pràctiques avaluables. A les classes magistrals s'introdueixen els conceptes teòrics relacionats amb l'aplicació del Disseny avançat al sector dels Videojocs i Jocs Aplicats / Ludificació i es connecten poderosament amb les necessitats de la nova Economia Digital i els sectors productius actuals, tant presents a tot tipus de produccions. Gràcies a les presentacions per part dels professors, a la cerca d'informació complementària per part de l'alumnat i a les discussions i postes en comú a la classe, s'aprèn aplicant. Els treballs pràctics dirigits poden ser en grup i es plantegen per a ésser realitzats tant dins com fora de classe. Aquests treballs pràctics ofereixen la oportunitat de solucionar reptes potents de l'àmbit. Casos reals per tant.

## Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Clases magistrales	Presencial	35	0	35
Trabajos prácticos	Treball dirigit	15	20	35
Elaboración de proyectos	Aprendizaje autónomo	0	40	40
Estudio	Aprendizaje autónomo	0	30	30
Actividades de evaluación	Presencial	10	0	10
		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	CE19,CG4	Set. 4	Pràctica individual o en grup	Treball dirigit
AA2	CB2,CE19,CG4	Set. 7	Pràctica individual o en grup	Projecte
AA3	CE18,CG4	Set. 11	Pràctica individual	Treball dirigit
AA4	CB2,CE18,CG4	Set. 15	Examen individual	Projecte

Càlcul de la nota final:

$$\begin{aligned} \text{Nota final [avaluació]} &= 0.5 \cdot \text{Part}_1 + 0.5 \cdot \text{Part}_2 \\ \text{Part}_1 &= 0.4 \cdot \text{AA1} + 0.6 \cdot \text{AA2} \\ \text{Part}_2 &= 0.2 \cdot \text{AA3} + 0.8 \cdot \text{AA4} \end{aligned}$$

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si Nota [Part\_1] < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4
- Si Nota [Part\_2] < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4
- Si Nota [AA2] < 4, la Nota [Part\_1] màxima serà un 4
- Si Nota [AA4] < 4, la Nota [Part\_2] màxima serà un 4

## Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica individual o en grup	AR1	Revaluació	Individual o en grup	Nova data de lliurament
AA2	Pràctica individual o en grup				
AA3	Pràctica individual	AR2	Revaluació	Individual	Nova data d'examen
AA4	Examen individual				

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.5 * \text{AR1} + 0.5 * \text{AR2}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació.
- Si Nota [AR1] < 5, la Nota final [revaluació] màxima serà un 4
- Si Nota [AR2] < 5, la 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	CE19,CG4 CB2	Avaluació	Individual	Treball pràctic / projecte Requereix presencialitat
AA2	CE18,CG4 CB2	Avaluació	individual	Examen Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.5 * \text{AA1} + 0.5 * \text{AA2}$$

Criteris:

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



## Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observacions
AA1	Pràctica individual o en grup	AR1	Revaluació	Individual o en grup	Nova data de lliurament
AA2	Pràctica individual o en grup	AR2	Revaluació	Examen	Nova data

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.5 * \text{AR1} + 0.5 * \text{AR2}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació.
- Si Nota [AR1] < 5, la Nota final [revaluació] màxima serà un 4
- Si Nota [AR2] < 5, la 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:

- Gamificación Tapa blanda – 2013 de Kevin;Hunter, Dan Werbach en [https://www.amazon.com/Gamificaci%C3%B3n-Kevin-Hunter-Dan-Werbach/dp/849035457X/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&qid=1528463909&sr=8-1&keywords=gamificacion+werbach&dpID=51lx%252BaTWcvL&preST= SY291\\_BO1,204,203,200\\_Q140 &dpSrc=srch](https://www.amazon.com/Gamificaci%C3%B3n-Kevin-Hunter-Dan-Werbach/dp/849035457X/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1528463909&sr=8-1&keywords=gamificacion+werbach&dpID=51lx%252BaTWcvL&preST= SY291_BO1,204,203,200_Q140 &dpSrc=srch)
- The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education mayo 2012 por Karl M. Kapp en [https://www.amazon.com/Gamification-Learning-Instruction-Game-based-Strategies/dp/1118096347/ref=sr\\_1\\_fkmr1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1528463980&sr=1-1-fkmr1&keywords=gamificacion+kapp](https://www.amazon.com/Gamification-Learning-Instruction-Game-based-Strategies/dp/1118096347/ref=sr_1_fkmr1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1528463980&sr=1-1-fkmr1&keywords=gamificacion+kapp)
- Alexander Osterwalder, Business models generation: <https://www.amazon.com/Business-Model-Generation-Visionaries-Challengers/dp/0470876417>
- Alexander Osterwalder, Valuepropositiondesign: [https://www.amazon.com/Value-Proposition-Design-Customers-Strategyzer/dp/1118968050/ref=pd\\_lpo\\_sbs\\_14\\_t\\_0?encoding=UTF8&psc=1&refRID=XPVYA5BTMQG3HH5WXWJZ](https://www.amazon.com/Value-Proposition-Design-Customers-Strategyzer/dp/1118968050/ref=pd_lpo_sbs_14_t_0?encoding=UTF8&psc=1&refRID=XPVYA5BTMQG3HH5WXWJZ)
- Eric Benjamin Seufert, Freemium econòmics: [https://www.amazon.com/Freemium-Economics-Leveraging-Analytics-Segmentation/dp/0124166903/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1528719126&sr=1-1&keywords=freemium+economics](https://www.amazon.com/Freemium-Economics-Leveraging-Analytics-Segmentation/dp/0124166903/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1528719126&sr=1-1&keywords=freemium+economics)

### Complementària:

- The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice (English) 1st Edición de Karl M. Kapp en [https://www.amazon.com/Gamification-Learning-Instruction-Fieldbook-Practice/dp/111867443X/ref=pd\\_bxgy\\_14\\_img\\_2?encoding=UTF8&pd\\_rd\\_i=111867443X&pd\\_rd\\_r=a8e2b244-6b1e-11e8-8e75-010044d11cdd&pd\\_rd\\_w=h1dMS&pd\\_rd\\_wg=MaqG5&pf\\_rd\\_i=desktop-dp-sims&pf\\_rd\\_m=ATVPDKIKXODER&pf\\_rd\\_p=3914568618330124508&pf\\_rd\\_r=9H2CE7HBVVXMFMDKP19W&pf\\_rd\\_s=desktop-dp-sims&pf\\_rd\\_t=40701&psc=1&refRID=9H2CE7HBVVXMFMDKP19W](https://www.amazon.com/Gamification-Learning-Instruction-Fieldbook-Practice/dp/111867443X/ref=pd_bxgy_14_img_2?encoding=UTF8&pd_rd_i=111867443X&pd_rd_r=a8e2b244-6b1e-11e8-8e75-010044d11cdd&pd_rd_w=h1dMS&pd_rd_wg=MaqG5&pf_rd_i=desktop-dp-sims&pf_rd_m=ATVPDKIKXODER&pf_rd_p=3914568618330124508&pf_rd_r=9H2CE7HBVVXMFMDKP19W&pf_rd_s=desktop-dp-sims&pf_rd_t=40701&psc=1&refRID=9H2CE7HBVVXMFMDKP19W)
- Lean Gamification de Jacobo Feijoo en <https://jacobofejoo.com/index.php/tag/lean-gamification/>
- Freemium Mobile Games: Design & Monetization Paperback by Mr. Dimitar Dragomirov Draganov [https://www.amazon.com/Freemium-Mobile-Games-Design-Monetization/dp/1512322172/ref=sr\\_1\\_3?s=books&ie=UTF8&qid=1528719161&sr=1-3&keywords=freemium+economics](https://www.amazon.com/Freemium-Mobile-Games-Design-Monetization/dp/1512322172/ref=sr_1_3?s=books&ie=UTF8&qid=1528719161&sr=1-3&keywords=freemium+economics)

### Recursos online:

- El blog de Andrzej: <https://www.gamified.uk/>

- El blog de Yu Kai Chou: <http://yukaichou.com/>
- Deconstructor of fun <https://www.destructoroffun.com/>
- Superdata <https://www.superdataresearch.com/>
- App Annie <https://www.appannie.com/en/>

## Assignatures recomanades

- Les relacionades amb Disseny de Jocs que s'han cursat anteriorment al grau.

## 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.