

## 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
Revaluació .....	5
Avaluació única.....	6
Revaluació .....	7
Criteris específics de la nota No Presentat: .....	7
Bibliografia .....	8
Assignatures recomanades.....	8
Altres .....	8

## Mecàniques bàsiques per a experiències d'entreteniment

### Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 201414
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** En l'assignatura s'estudia el disseny de l'estructura dels nivells de videojoc de diversa tipologia. L'objectiu és que els alumnes puguin crear experiències òptimes i adaptar-les a l'usuari dins del gameplay.
- **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:** 2n (matí)
- **Semestre:** 2S
- **Professorat:** Joan Pons, Samuel Molina

### Competències

#### Bàsiques i generals

##### Competències bàsiques:

[CB2] Que els estudiants sàpiguin aplicar els coneixements al seu treball o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

##### Competències generals:

[CG4] Capacitat de formular, dissenyar i gestionar projectes i de cercar i integrar nous coneixements i aptituds des de la Creativitat.

#### Específiques

[CE11] Aplicar les mètriques d'estudi de mercat i anàlisi d'audiències als processos de desenvolupament de videojocs i jocs aplicats

### Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprendre els elements i mecàniques que compenen els diferents tipus de jocs, desenvolupant una capacitat analítica per caracteritzar un joc i relacionar-lo amb d'altres del seu mateix gènere.

[RA2] Conèixer les tècniques i els artefactes emprats en la concepció d'un videojoc i ser capaç d'utilitzar-los per concebre nous jocs i raonar sobre les fortaleses i debilitats dels esmentats jocs.

[RA3] Aprendre a utilitzar els principis del disseny de jocs a la creació de productes digitals, inclús en el cas de finalitats més enllà del pur entreteniment (jocs aplicats i campanyes de Gamificació).

# 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
	<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>

## Avaluació i qualificació

### Avaluació Continuada

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

Sistema avaluació continuada				
Id	Competències associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB2, CG4	Set. 4	Pràctica en grup	Exercicis i treball sobre mecàniques i dinàmiques
AA2	CB2, CG4	Set. 8	Pràctica en grup	Exercicis i treball sobre objectius, recompenses i disseny de nivells
AA3	CB2, CG4	Set. 1-15	Pràctica individual	Exercicis a classe
AA4	CB2, CG4, CE11	Set. 15	Pràctica en grup	Game Design Document
AA5	CB2, CG4	Set. 1-15	Teòrica i pràctica Individual	Seguiment de participació a classe

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.3 \cdot [\text{Nota\_Treballs}] + 0.15 \cdot [\text{AA3}] + 0.45 \cdot [\text{AA4}] + 0.1 \cdot [\text{AA5}]$$

$$\text{Nota\_Treballs} = (1/2) \cdot [\text{AA1}] + (1/2) \cdot [\text{AA2}]$$

Criteris:

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

## Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observacions
AA1	Pràctica en grup	AR1	Reavaluació	Teòrica Individual	Examen sobre els coneixements adquirits a l'assignatura.
AA2	Pràctica en grup				
AA3	Pràctica individual				
AA5	Teòrica i pràctica Individual				
AA4	Pràctica en grup	AR2	Reavaluació	Pràctica en grup	Nova data de lliurament.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.45 \cdot [\text{AR1}] + 0.55 \cdot [\text{AR2}]$$

Criteris:

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

## Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competències associades	Calendari	Típus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB2, CG4	Avaluació	Teòrica Individual	Examen sobre els coneixements adquirits a l'assignatura Requereix presencialitat
AA2	CB2, CG4, CE11	Avaluació	Pràctica en grup / individual	Game Design Document

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.45 \cdot [\text{AA1}] + 0.55 \cdot [\text{AA2}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si  $[\text{AA1}] < 5$ , la Nota final [avaluació] serà, com a màxim, un 4
- Si  $[\text{AA2}] < 5$ , 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	Observacions
AA1	Teòrica individual	AR1	Revaluació	Teòrica Individual	Examen sobre els coneixements adquirits a l'assignatura. Requereix presencialitat.
AA2	Pràctica en grup	AR2	Revaluació	Pràctica en grup / individual	Game Design Document

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.45 \cdot [\text{AR1}] + 0.55 \cdot [\text{AR2}]$$

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](http://www.gamasutra.com)
- Web: [www.gamecareerguide.com](http://www.gamecareerguide.com)
- Web: [www.gamesindustry.com](http://www.gamesindustry.com)
- Web: [www.level-design.org](http://www.level-design.org)
- Web: [www.gdcvault.com](http://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