

## 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 EXPERIÈNCIES D'ENTRETENIMENT

### Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 101814
- **Estudis:** Grau en Continguts Digitals Interactius
- **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:** 4S
- **Professorat:** Joan Pons

### 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 introductori 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 per jocs en 2D i 3D

[RA3] Dissenyar interfícies de joc

[RA4] Analitzar y avaluar l'onboarding (entrada) i l'equilibri d'un joc

[RA5] Dissenyar els controls d'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 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. Controls i Game Feel
11. Indicadors en pantalla
12. Narrativa
13. Prototipado
14. 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	30	0	30
Classes pràctiques	Presencial	22	0	22
Resolució d'exercicis	Treball dirigit	3	50	53
Elaboració del projecte	Aprenentatge autònom	8	35	43
Estudi	Aprenentatge autònom	0	5	5
Avaluació	Presencial	5	0	5
		68	90	158

# 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], [CE3], [CE5]	Set. 5	Treball en grup	4 concept documents (One page document)
AA2	CB1], [CB5], [CE3], [CE5]	Set. 8	Treball en grup	2 Pitch (game vision document)
AA3	CB1], [CB5], [CE3], [CE5]	Set. 15	Treball en grup	1 GDD (Game design document)
AA4	CB1], [CB5], [CE3], [CE5]	A planificar con el alumno	Treball en grup	1 presentació en classe de uno de los temas del curso

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [evaluación]} = \text{AA1}(*0.20) + \text{AA2}(*0.20) + \text{AA3}(*0.40) + \text{AA4}(*0.20)$$

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] màxima serà un 4

## Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball en grup	AR1	Reavaluació	Examen individual	Examen sobre els coneixements adquirits a l'assignatura
AA2	Treball en grup				
AA4	Treball en grup				
AA3	Treball en grup	AR2	Reavaluació	Treball en grup	<i>Game Design Document</i>

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.65 \cdot [\text{AR1}] + 0.35 \cdot [\text{AR2}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si [AR1] < 5, la Nota final [reavaluació] serà, com a màxim, un 4
- Si [AR2] < 5, la Nota final [reavaluació] serà, com a màxim, un 4
- La Nota final [reavaluació] màxima serà un 7

## Avaluació única

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

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.65 \cdot [\text{AA1}] + 0.35 \cdot [\text{AA2}]$$

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:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.65 \cdot [\text{AR1}] + 0.35 \cdot [\text{AR2}]$$

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