

Continguts

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

TALLER DE DISSENY DE JOCS

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 366206
- **Descripció breu:** L'assignatura està centrada en donar els rudiments del disseny de jocs tant des d'un punt de vista teòric com de creació de jocs.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Primer
- **Semestre:** 1S
- **Professorat:** Oriol Ripoll (oripoll@enti.cat)

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

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

Competències generals:

[CG3] Col·laborar amb els altres per contribuir a un projecte comú, treballant en equips interdisciplinaris i en contextos multiculturals.

[CG5] Adaptar-se al canvi i enfrontar-se a noves situacions de manera creativa i tenaç.

Específiques

[E9] Utilitzar les tècniques essencials del modelat i la representació tridimensional de les formes a partir d'un disseny.

[E18] Aplicar les mecàniques i dinàmiques de joc adequades a cada projecte.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprendre els principis generals que regeixen el disseny d'un joc, i ser capaç d'aplicar-los en el disseny de jocs que utilitzen diferents elements físics en el seu desenvolupament.

Continguts

Descripció

Al llarg de l'assignatura es treballaran els següents continguts:

1. Els ingredients d'un joc: jugador, context, dinàmica, mecànica i estètica.
2. Els jocs a través de les cultures i les civilitzacions.
3. Els referents: revisió de mecàniques de tota mena de jocs.
4. La creativitat: conceptes bàsics i tècniques.
5. Les fonts de la creativitat aplicada als jocs.
6. Pràctica de disseny de jocs no digitals.
7. Avaluació de l'experiència del jugador: la corba d'aprenentatge, la sorpresa.
8. Vida lúdica global: esdeveniments lúdics, jocs de taula, rol, misteri, jocs de cartes col·leccionables, llibres-jocs i utilització de robots i aplicacions mòbils per crear experiències de joc.

Metodologia docent

La majoria de l'assignatura es portarà a terme a través de casos que l'alumnat haurà de resoldre. A l'inici de curs disposaran d'una guia amb tots els temes que utilitzaran per crear. Durant aquestes sessions es treballarà amb cadascun dels alumnes per tal de fer el seguiment de tots els aprenentatges i les dificultats amb que es troben.

Per altra banda el contingut teòric de l'assignatura es farà utilitzant la metodologia *flipped learning*. L'alumnat disposarà d'una col·lecció de vídeos fets per aquest motiu i una sèrie de lectures complementàries. Els vídeos estaran penjats a una aplicació que permet fer el seguiment de les seves respostes.

Activitats formatives

| Activitat | Tipus | Hores amb professor | Hores sense professor | Total Hores |
|-------------------------|--|---------------------|-----------------------|-------------|
| Seminaris | Presencial | 10 | 0 | 10 |
| Resolució de problemes | Presencial / Treball dirigit | 40 | 60 | 100 |
| Prova d'avaluació | Presencial | 2 | 0 | 2 |
| Elaboració del Projecte | Treball dirigit / Aprenentatge autònom | 8 | 30 | 38 |
| | | 60 | 90 | 150 |

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada. L'alumnat tindrà una sèrie d'activitats on podran avaluar-se i autoavaluar-se durant tot el procés de l'assignatura.

Cada activitat disposarà d'una guia on s'explicarà exactament la tasca que caldrà realitzar i una rúbrica que s'utilitzarà per avaluar. Aquesta rúbrica serà explicada a l'alumnat perquè puguin entendre el seu funcionament i puguin intentar entendre què han de millorar de cadascuna de les tasques.

L'alumnat que participi activament de l'assignatura podrà refer algunes de les tasques per tal de millorar la seva qualificació.

| Sistema avaluació continuada | | | | |
|------------------------------|---------------------------|-----------|-------------------|---------------------------|
| Id | Competència/es associades | Calendari | Tipus d'activitat | Descripció de l'activitat |

L'alumnat podrà triar entre diferents tipus de jocs a cada repte.

Per dissenyar cadascun necessitaran tres sessions. A la primera es presenta el repte i es formen equips que li donen forma al joc, tenen tota la segona per treballar-ho i la tercera servirà per deixar-lo enllestit i presentar-lo.

AA1. Creació de tres jocs a classe

[CB5], [CG3], [CG5], [CE9], [CE18]

Set. 2 – Set. 13

Resolució de problemes en grup

Es demanarà que cadascun dels jocs tingui un testeig amb algú extern (caldrà presentar una evidència).

Al final, caldrà lliurar el joc amb un material ben elaborat i una fitxa on s'explica com funciona.

A l'avaluació d'aquests jocs es tindrà en compte la mecànica del joc, l'estètica dels elements presentats i la claredat de la fitxa. Per fer-ho es disposarà d'una rúbrica d'avaluació concreta per a cada joc.

AA2. Treball dels continguts teòrics de l'assignatura

[CB5], [CG3], [CG5], [CE9], [CE18]

Set. 2 – Set. 15

Treball pràctic en grup

L'alumnat haurà de treballar els continguts dels apunts. Es faran tres sessions on es treballaran a classe aquests continguts.

El resultat que s'obté d'aquest treball es veurà reflectit en un portafoli virtual que caldrà lliurar al final del curs.

| | | | | |
|---|------------------------------------|---------------------|-------------------------|---|
| AA3. Participació en una activitat gamificada amb reptes per descobrir elements importants a la història dels jocs | [CB5], [CG3], [CG5], [CE9], [CE18] | Set. 2 – Set. 15 | Treball pràctic en grup | Participació en una activitat transversal durant tot el curs que servirà per descobrir diferents aspectes de la història dels jocs i per realitzar accions que permetin reforçar i aprofundir els continguts teòrics realitzats a l'assignatura. |
| AA4. Joc final i GDD | [CB5], [CG3], [CG5], [CE9], [CE18] | Avaluació | Treball pràctic en grup | L'alumnat haurà de crear un joc més complex que els que fan a classe, preparant tots els materials i presentant-lo com a treball final. Una part de la nota sortirà havent-lo jugat. Aquest joc vindrà acompanyat d'un GDD on es mostri tot el que han après durant l'assignatura. |

Totes les activitats que es portin a terme sumen punts. L'objectiu de l'alumnat és aconseguir superar els 5.000 punts per aprovar i els 10.000 per obtenir la màxima qualificació.

El càlcul de la nota es farà de la següent forma:

- [AA1]. Creació de tres jocs a classe (40%).
- [AA2]. Treball dels continguts teòrics de l'assignatura (20%)
- [AA3]. Recerca sobre història dels jocs (10%)
- [AA4]. Joc final i GDD. (30%). Es presentarà personalment la setmana d'exàmens sota un horari establert amb l'alumnat. És imprescindible tenir aprovat aquest treball per poder superar l'assignatura.

Per tal d'obtenir una matrícula d'honor serà necessari haver obtingut entre 9.500 i 10.000 punts, treure la nota màxima al treball final i a més, uns 1.300 punts al GDD.

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

Reavaluació

Es proposa una nova data de lliurament de totes les activitats suspeses durant la fase d'avaluació continuada.

El càlcul de la nota final es durà a terme aplicant els mateixos criteris que a la fase d'avaluació continuada. Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la nota d'avaluació.

Avaluació única

L'alumne que opti per una avaluació única podrà superar l'assignatura realitzant les activitats d'avaluació següents:

- [AA1]. Treball dels continguts teòrics de l'assignatura (15%)
- [AA2]. Joc final amb un GDD i el joc presentat individualment (50%). És imprescindible tenir aprovat aquest treball per poder superar l'assignatura
- [AA3]. Elaboració d'una anàlisi de cinc jocs amb els tipus que s'han treballat a l'assignatura on s'hauran d'aplicar tots els conceptes treballats als vídeos teòrics (20%)
- [AA4]. Anàlisi dels articles complementaris als continguts (15%)

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

Revaluació

Es proposa una nova data de lliurament de totes les activitats suspeses durant la fase d'avaluació única.

El càlcul de la nota final es durà a terme aplicant els mateixos criteris que a la fase d'avaluació única.

Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota d'avaluació.

Criteris específics de la nota No Presentat

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

Bibliografia

Llibres:

- Baur, W, Cook, M, Greenwood, E, Heinsoo, R y McComb, C (2010). The Kobold Guide to Game Design Volume 3: Tools & Techniques.
- Bell, RC (1979) Board and Table Games from Many Civilizations. Dover Publications
- Isbister, K (2016) How Games Move Us: Emotion by Design. MIT Press.
- Kleon, A (2012) Steal like an artist. Workman Publishing Company. New York
- Koster, R (2004) A theory of fun. O'Reilly Media. California
- Parlet, D (1999) Oxford History of Board Games. Oxford University Press.
- Pulsipher, Lewis. Game Design: How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Salen, K y Zimmerman, E (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press
- Schell, J (2008) The art of game design. Morgan Kaufmann Publishers. San Francisco.
- Sicart, M (2008) Defining Game Mechanics. Disponible en gamestudies.org.
- Skolnick, E (2014) Video game storytelling. Random House USA Inc. New York.
- Varios (2012) Kobold Guide to Board Game Design. Kobold Press

Conferències:

- Brown, T (2014) Commercially Viable Design on Mobile. Gamasutra. Disponible a gamasutra.com
- Koster, R (2014) Practical creativity. Disponile a gdcvault.com
- Meier, S (2012) Interesting Decisions. Game Developers Conference, 2012. Disponible a gdcvault.com
- Rogers, S (2009) Everything I Learned About Level Design I Learned from Disneyland. Disponible a gdcvault.com.
- Rosewater , M (2016) Magic: the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned. Disponible a gdcvault.com.
- Yee, N (2016). Gamer Motivation Profile Findings. Disponible a gdcvault.com

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.