

Contingut

Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge	2
Continguts	4
Descripció	4
Índex	4
Metodologia docent	6
Activitats formatives.....	6
Avaluació i qualificació	7
Avaluació Continuada	7
Revaluació	8
Avaluació única	9
Revaluació	10
Criteris específics de la nota No Presentat	10
Bibliografia.....	11
Assignatures recomanades.....	12
Altres	12

MECÀNIQUES AVANÇADES PER A EXPERIÈNCIES D'ENTRETENIMENT

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 365625
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Curs acadèmic:** 2020-2021
- **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:** Sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Tercer
- **Semestre:** 5S
- **Professorat:** Oscar Garcia Pañella (oscarcp@enti.cat), Daniel Sintas (daniel.sintas@enti.cat)

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB2] Que els estudiants sàpiguen aplicar el seu coneixement a la seva feina o vocació d'una forma professional, i posseeixin les competències que solen demostrar-se mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

Competències generals:

[CG4] Formular, dissenyar i gestionar projectes buscant i integrant nous coneixements i aptituds des de la creativitat.

Específiques

[CE18] Aplicar les mecàniques i dinàmiques de joc adequades a cada projecte.

[CE19] Aplicar les tècniques de joc a un entorn específic no necessàriament lúdic.

Resultats d'aprenentatge

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

[RA2] Conèixer les tècniques i els artefactes emprats en la conceptualització d'un videojoc, i ser capaç d'utilitzar-los per a concebre'n de jocs i raonar sobre les seves fortaleses i debilitats.

[RA3] Aprendre a utilitzar els principis del disseny de jocs a la creació de productes digitals, fins i tot quan aquests tenen finalitats que van més enllà del pur entreteniment (jocs aplicats i campanyes de ludificació).

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 JOCS COM A SERVEI

1. Ètica en els videojocs

- 1.1. Videojocs Infants
- 1.2. Ludopatia i addiccions

- 1.3. *Crunch*
- 1.4. Assetjament i discriminació

- 2. Autònoms**
 - 2.1. Inici Activitat autònoms
 - 2.2. *Freelance*
 - 2.3. Drets d'autor

- 3. Models de monetització**
 - 3.1. *Free to play*
 - 3.2. *Pay for download*
 - 3.3. Model de Subscripció

- 4. Economia y progressió**
 - 4.1. Introducció a l'economia dels videojocs
 - 4.2. Diferències en economies *Free to play*
 - 4.3. Càlcul d'economies
 - 4.4. Validació d'economies
 - 4.5. Progressió en els videojocs
 - 4.6. *Onboarding*
 - 4.7. *Midgame*
 - 4.8. *Lategame*
 - 4.9. Càlcul de progressions

- 5. Publicació a les plataformes**
 - 5.1. Introducció a *GooglePlay* i *Appstore*
 - 5.2. Creativitats i descripcions a les *Stores*
 - 5.3. Posicionament a les *Stores*
 - 5.4. Introducció al *User Acquisition*
 - 5.5. Publicació a diferents països

- 6. Sistemes de videojocs**
 - 6.1. Definició *CoreGameplay*
 - 6.2. Definició *CoreLoop*
 - 6.3. Identificació de sistemes
 - 6.4. Interfície de sistemes

- 7. Jocs Online y eSports**
 - 7.1. Validació del model de *Game as service*
 - 7.2. Taxonomia de Bartle
 - 7.3. Comunitat i usuaris
 - 7.4. Creació de contingut
 - 7.5. Live operations
 - 7.6. Validació del model de eSports

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 avaluable. 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 de professorat, 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
Classes magistrals	Presencial	35	0	35
Treballs pràctics	Treball dirigit	15	20	35
Elaboració de projectes	Aprentatge autònom	0	40	40
Estudi	Aprentatge autònom	0	30	30
Activitats d'avaluació	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	[CB2], [CG4], [CE18], [CE19]	Set. 4	Pràctica individual o en grup	Treball dirigit
AA2	[CB2], [CG4], [CE18], [CE19]	Set. 7	Pràctica individual o en grup	Projecte
AA3	[CB2], [CG4], [CE18]	Set. 12	Pràctica individual	Treball dirigit
AA4	[CB2], [CG4], [CE18]	Set. 15	Pràctica individual	Treball dirigit

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.5 \cdot \text{Part}_1 + 0.5 \cdot \text{Part}_2$$

$$\text{Part}_1 = 0.4 \cdot \text{AA1} + 0.6 \cdot \text{AA2}$$

$$\text{Part}_2 = 0.4 \cdot \text{AA3} + 0.6 \cdot \text{AA4}$$

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	Treball pràctic / projecte 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 de lliurament

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_QL40_&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
- 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=XPVYASBTMQG3HH5WXWJZ
- 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

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=ATVPDKIKX0DER&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

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.