

Contingut

Dades generals	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge	2
Continguts	4
Descripció	4
Índex	4
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	10
Altres	10

MECÀNIQUES BÀSIQUES PER EXPERIÈNCIES D'ENTRENYAMENT

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 365624
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i jocs Aplicats
- **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 (joan.pons@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 posseïxin 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

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. Fases
2. Com és 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. Tipus de jocs. Mecàniques i dinàmiques
7. Objectius, recompenses i modificadors. Equilibrat
8. Documentació
9. Introducció al *level design*
10. Controls i *Game Feel*
11. Indicadors en pantalla
12. Narrativa interactiva
13. Prototipat
14. Jocs individuals i jocs multijugador
15. Jocs de simulació, 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	15	0	15
Resolució d'exercicis	Treball dirigit	2	50	52
Elaboració del projecte	Aprenentatge autònom	8	35	43
Estudi	Aprenentatge autònom	0	5	5
Avaluació	Presencial	5	0	5
		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. 5	Treball en grup	4 <i>concept documents (One page document)</i>
AA2	[CB2], [CG4], [CE18], [CE19]	Set. 8	Treball en grup	2 Pitch (<i>Game vision document</i>)
AA3	[CB2], [CG4], [CE18], [CE19]	Set. 15	Treball en grup	1 GDD (<i>Game design document</i>)
AA4	[CB2], [CG4], [CE18], [CE19]	A planificar amb l'alumne	Treball en grup	1 presentació a classe d'un dels temes del curs

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.

Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball en grup	AR1	Revaluació	Examen individual	Examen sobre els coneixements adquirits a l'assignatura
AA2	Treball en grup				
AA4	Treball en grup				
AA3	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 [AR1] < 5, la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4.
- Si [AR2] < 5, la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4.
- La Nota final [revaluació] màxima serà un 7.

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB2], [CG4], [CE18], [CE19]	Avaluació	Examen individual	Examen sobre els coneixements adquirits a l'assignatura Requereix presencialitat
AA2	[CB2], [CG4], [CE18], [CE19]	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 [AR1] < 5, la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4.
- Si [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
- Web: www.gamecareerguide.com
- Web: www.gamesindustry.com
- Web: www.level-design.org
- Web: 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.