

DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

107114 - ANGLÈS

Informació general

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Alfons Palacios González
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Javier Cebrián Alonso <jcebrian@tecnocampus.cat>
 - Daniel Rissech Roig <drissech@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Anglès

Competències que es treballen

Transversal

- T1_ Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats a cada titulació
- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

Descripció

Aquesta assignatura introdueix l'estudiant al món dels videojocs i la seva terminologia en anglès. L'estudiant es prepara per al futur desenvolupament professional en anglès: tant amb comunicació escrita com oral. L'anglès és imprescindible per a qualsevol professional del sector dels videojocs. Fins i tot en empreses ubicades a Espanya, el treball es realitza en equips internacionals amb membres de diferents nacionalitats que utilitzen l'anglès com a llengua de comunicació en reunions, missatges de correu electrònic i comunicacions internes.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura l'estudiant assolirà un nivell d'anglès que li permetrà realitzar les activitats següents en aquest idioma:

- Llegir, traduir i interpretar anàlisis de jocs (*Reviews*)
- Redactar aquest tipus d'articles seguint el registre propi
- Entendre el funcionament i l'estructura de la presentació en públic d'un projecte de videojoc (*Game Concept Presentation*)
- Elaborar i dur a terme la presentació en públic d'un projecte de videojoc
- Comprendre els conceptes generals del material audiovisual del sector
- Comunicar-se en anglès de manera adequada a certes situacions quotidianes de la indústria dels videojocs

- Realitzar un projecte oral a través de l'enregistrament del *Let's Play* d'un joc de lliure elecció
- Conèixer els conceptes i la terminologia propis del sector per comunicar-se efectivament en entorns professionals
- Entendre quines són les responsabilitats de cada equip en una empresa de desenvolupament de videojocs i saber quin és el nom de cada departament de l'estructura empresarial en anglès (*designers, developers, data analysts, testers, community managers, etc.*)
- Assimilar els processos i metodologies utilitzats a les empreses del sector i el seu nom en anglès, des de la fase inicial de creació del "concept art" fins a la fase final de proves de "testing" prèvies al llançament.

Metodologia de treball

La metodologia docent que es vol implementar és la d'aprenentatge mitjançant exemples (*learning by examples*), no s'utilitzaran llibres de text. A classe es farà una presentació i es comentaran de les activitats que l'alumne desenvoluparà més tard per compte propi. S'explicaran els conceptes més importants per tal d'assolir els objectius d'aprenentatge de l'assignatura.

Les activitats estan pensades perquè s'assoleixin els objectius de forma incremental, és a dir, en cada activitat es presenten i treballen aspectes nous que ens serviran en totes les activitats futures. La dificultat del contingut i els materials anirà incrementant-se gradualment, començant per la comprensió lectora, per continuar amb l'expressió escrita, la comprensió oral i l'expressió oral.

S'utilitzaran materials com a vídeo-anàlisi de jocs, documentals sobre videojocs, gamificació, jocs tipus *quiz*, qüestionaris, debats oberts sobre videojocs, etc.

Continguts

1. Anàlisi de jocs (Game Reviews) - Comprensió lectora - Expressió escrita

1. Comprensió lectora d'articles de videojocs
2. Assimilació de la part de gramàtica i fonètica bàsica que siguin pertinents
3. Familiarització amb la terminologia i l'estil utilitzats
4. Capacitat d'adoptar una actitud crítica sobre les característiques específiques d'un joc
5. Millora del nivell redaccional per realitzar aquest tipus d'escrits

2. Presentació d'un projecte de videojoc (Game Concept Presentation) - Expressió oral

1. Redacció i elaboració de la presentació d'un projecte de videojoc desenvolupat pels propis alumnes
2. Assimilació de la terminologia i vocabulari relacionats amb el medi
3. Familiarització amb l'estil i el lèxic habitual emprat en aquest tipus de presentacions
4. Millora del coneixement bàsic sobre com fer una presentació oral efectiva
5. Millora de les habilitats escrites per tal d'elaborar un document de presentació, i de les habilitats orals per a la presentació
6. Disseny d'art conceptual per incloure'l en la presentació (opcional)
7. Disseny de nivells i personatges per incloure'ls en la presentació (opcional)
8. Desenvolupament i explicació de la història del joc, les seves mecàniques, etc.

3. Entrevistes/Documentals del sector - Comprensió oral

1. Comprensió de continguts audiovisuals
2. Familiarització amb la terminologia més comuna a la indústria dels videojocs
3. Coneixement de la gramàtica i el vocabulari per poder comunicar-se d'una manera eficaç en certes situacions quotidianes i pròpies del sector
4. Percepció de la realitat laboral de la indústria dels videojocs

4. Let's Play (LP) i altre material audiovisual - Comprensió oral - Expressió oral

1. Comprensió oral de diferents vídeos informals publicats per jugadors a YouTube sobre partides de jocs en directe i comentades simultàniament (*Let's Play*)
2. Familiarització amb un contexte menys convencional i comparació amb els estils que trobem a les guies o reviews de jocs
3. Assimilació de bromes i terminologia més informal: ingredients essencials per fer un LP viral
4. Assimilació de la gramàtica i el vocabulari necessaris per poder realitzar i publicar aquest tipus de gravació

Activitats d'aprenentatge

1. Lectura i anàlisi de reviews reals - Comprensió lectora

Lectura conjunta a classe d'anàlisi de jocs reals publicats a diversos medis en línia. Accés als articles a través d'Internet i anàlisi posterior amb explicacions gramaticals i terminològiques que permetran la comprensió dels conceptes.

Objectius de l'activitat

En finalitzar l'activitat, l'estudiant ha de ser capaç de realitzar les activitats següents en anglès:

- Llegir, interpretar i comprendre correctament anàlisis de jocs
- Assimilar la gramàtica i el vocabulari explicats a classe
- Conèixer i saber utilitzar les eines principals que faciliten la comprensió del text, com diccionaris en línia, recerques, Wikipedia, etc.

Avaluació de l'activitat

L'assistència i participació a classe són vitals per poder superar amb èxit aquesta activitat.

Aquesta activitat fa mitjana en l'avaluació d'activitats realitzades a classe, la qual comporta globalment un 20% de la nota final.

2. Entrega d'un anàlisi (crítica) original - Expressió escrita

Presentació d'un anàlisi original i complet d'un joc de lliure elecció que demostrï tots els coneixements assimilats d'aquest contingut.

Tots els exemples d'anàlisi que haurem treballat conjuntament, incloent material de referència, terminologia, guia d'estil/registre, etc.

Objectius de l'activitat

En finalitzar l'activitat, l'estudiant ha de ser capaç de realitzar les activitats següents en anglès:

- Redactar de manera comprensible i creativa l'anàlisi d'un joc

Avaluació de l'activitat

Cal entregar un anàlisi complet seguint les pautes d'aquest tipus de documents amb un mínim de 500 paraules. Els errors ortogràfics o gramaticals greus es penalitzaran amb -0,5 punts.

Aquesta activitat fa mitjana en l'avaluació de treballs presentats, la qual comporta globalment un 40% de la nota final.

3. Presentació d'un projecte de videojoc (*Game Concept Presentation*) - Expressió oral

Desenvolupament i creació d'un projecte de videojoc emprant PowerPoint, Google Slides, Prezi.com o altre programa similar, i presentació del projecte a l'aula davant la resta d'alumnes. Els estudiants poden incloure imatges, art conceptual i qualsevol altre contingut creat per ells mateixos per tal d'elaborar el document de presentació. La puntuació final d'aquest exercici estarà basada en la presentació (no en el document PowerPoint) incloent-hi criteris com les capacitats a l'hora de parlar en públic, l'ús de la llengua anglesa, el vocabulari, la pronunciació, la capacitat de connectar amb el públic, mantenir la seva atenció i explicar els conceptes amb claredat. En finalitzar la presentació es realitzarà una ronda de preguntes oberta a tots els alumnes.

Objectius de l'activitat

En finalitzar l'activitat, l'estudiant ha de ser capaç de realitzar les activitats següents en anglès:

- Dur a terme una presentació efectiva on s'exposi un projecte de videojoc desenvolupat pel propi estudiant
- Utilitzar PowerPoint o altres programes semblants per tal de guiar el seu discurs
- Definir els conceptes principals d'un videojoc (la història, els personatges, les mecàniques del joc, la monetització, el públic objectiu, etc.)

Avaluació de l'activitat

Aquesta activitat fa promig en l'avaluació de treballs presentats, la qual comporta globalment un 40% de la nota final.

4. Visualització i comentari d'entrevistes/documentals sobre referents del sector - Comprensió oral

Visualització i anàlisi d'entrevistes/documentals sobre referents del sector dels videojocs.

Objectius de l'activitat

En finalitzar l'activitat, l'estudiant ha de ser capaç de realitzar les activitats següents en anglès:

- Comprendre programes audiovisuals de referència del sector dels videojocs amb facilitat

Avaluació de l'activitat

L'assistència i participació a classe són vitals per poder superar amb èxit aquesta activitat.

Aquesta activitat fa promig en l'avaluació d'activitats realitzades a classe, la qual comporta globalment un 20% de la nota final.

5. Activitats addicionals de comprensió oral

Es realitzaran diverses activitats de preguntes, qüestionaris i altres jocs per que els alumnes puguin demostrar que han assimilat els continguts audiovisuals que haurem vist a classe. Els alumnes treballaran en grup i tindran la possibilitat de consultar i aprendre dels seus companys.

Objectius de l'activitat

En finalitzar l'activitat, l'estudiant ha de ser capaç de realitzar les activitats següents en anglès:

- Poder expressar-se fàcilment, fent ús de la terminologia pròpia i de manera comprensible

Avaluació de l'activitat

L'assistència i participació a classe són vitals per poder superar amb èxit aquesta activitat.

Aquesta activitat fa promig en l'avaluació d'activitats realitzades a classe, la qual comporta globalment un 20% de la nota final.

6. Visualització de *Let's Play* - Comprensió oral

Visualització i anàlisi dels *Let's Play* més populars que podem trobar ara mateix a la xarxa. Accés a *Let's Play* a través d'Internet, així com més recursos i explicacions gramaticals que facilitaran la comprensió d'aquests vídeos.

Objectius de l'activitat

En finalitzar l'activitat, l'estudiant ha de ser capaç de realitzar les activitats següents en anglès:

- Visualitzar sense dificultat de comprensió aquest tipus de contingut

Avaluació de l'activitat

L'assistència i participació a classe són vitals per poder superar amb èxit aquesta activitat.

Aquesta activitat fa promig en l'avaluació d'activitats realitzades a classe, la qual comporta globalment un 20% de la nota final.

7. Creació d'un *Let's Play* original - Expressió oral

Gravar un vídeo propi de manera individual o en grups (4 persones com a màxim) seguint l'estil dels *Let's Play* que haurem treballat conjuntament. Cal facilitar l'enllaç del vídeo ja publicat a YouTube, Vimeo o una altra plataforma de vídeo de 5 minuts de durada com a mínim.

Objectius de l'activitat

En finalitzar l'activitat, l'estudiant ha de ser capaç de realitzar les activitats següents en anglès:

- Realitzar un *Let's Play* original, divertit i dinàmic seguint les pautes de registre i terminologia proporcionades a classe

Avaluació de l'activitat

Aquesta activitat fa promig en l'avaluació de treballs presentats, la qual comporta globalment un 40% de la nota final.

8. Examen final

Es realitzarà un únic examen final on s'avaluaran els coneixements dels mòduls 1, 2, 3 i 4. Aquesta prova consta d'una part amb qüestions sobre terminologia o continguts gramaticals que haurem explicat a classe, i un conjunt d'exercicis de lectura, escriptura i comprensió oral. L'estudiant disposa de 2 hores per a la realització de la prova que tindrà lloc dintre del període d'exàmens determinat per la Direcció d'Estudis. Es considera necessària una dedicació addicional de 6 hores d'aprenentatge autònom per preparar l'examen. Un cop realitzada la prova, el professor publicarà la resolució.

Objectius de l'activitat

En finalitzar l'activitat, l'estudiant o estudianta ha de ser capaç de realitzar les activitats següents en anglès:

- Assimilar tots els continguts explicats a classe

Avaluació

El resultat de l'activitat s'incorporarà a l'avaluació de l'assignatura amb un valor global del 40% de la nota final.

Sistema d'avaluació

La nota final del curs s'obindrà de la següent ponderació:

$$\text{NotaFinal} = 0.2 \text{ NActivitatsClasse} + 0.4 \text{ NTreballsPresentats} + 0.4 \text{ NExamenFinal}$$

NActivitatsClasse és la mitjana de les qualificacions de les activitats 1, 4, 5 i 6. NTreballsPresentats es la mitjana de les qualificacions de les activitats 2, 3 i 7.

La NExamenFinal haurà de ser igual o superior a 4 sobre 10 per poder fer mitjana amb la NotaFinal.

Penalitzacions de treballs escrits presentats: plagis totals o parcials, faltes d'ortografia explicades a classe, no utilitzar o no aplicar correctament el corrector ortogràfic, presentacions amb retard, no seguir les instruccions dels treballs prèviament establertes.

L'examen final i l'examen de recuperació es realitzaran en les dates establertes pel Cap d'Estudis.

Si en acabar l'assignatura l'estudiant no ha obtingut una NFinal igual o superior a 5,0 (sobre 10) podrà presentar-se a un examen de recuperació en les dates que determini el cap d'estudis i presentar qualsevol dels tres treballs que no hagués presentat en el termini estipulat (activitats 2, 3 i 7). Només es permetrà el lliurament de treballs no presentats, els treballs presentats no podran tornar a realitzar-se i la nota de l'examen de recuperació farà mitjana amb tots ells amb els mateixos percentatges.

Normes de realització de les activitats

- La llengua vehicular i única d'aquesta matèria serà l'anglès, i s'utilitzarà obligatòriament tant per impartir les classes com per participar a classe i realitzar les activitats exigides sense excepció. També s'utilitzarà per a qualsevol comunicació escrita amb el professor, tant per correu electrònic com per qualsevol altre mitjà. Es podrà penalitzar l'ús reiterat i intencional d'un altre idioma.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Hewings, M. (2005). Advanced grammar in use: a self-study reference and practice book for advanced learners of English; with answers. Ernst Klett Sprachen.

Enllaços web

- [Guía per fer la presentació d'un concepte de videojoc](#)
- [Guía per grabar un Let's Play Video](#)
- [Guía per redactar l'anàlisi d'un videojoc](#)

Complementaris

Bibliografies

- Skolnick, Evan (2014). Video Game Storytelling. Berkeley: Watson-Guption Publications.