

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

107215 - DISSENY DE JOCS I

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Segon
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Carlos González Tardón [<cgonzalez@tecnocampus.cat>](mailto:cgonzalez@tecnocampus.cat)

Idiomes d'impartició

- Castellà

L'assignatura s'imparteix en castellà, però tant les aportacions a classe com els treballs es poden fer en català o en castellà.

Competències que es treballen

Específica

- V2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- V3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- V4. Dissenyar un joc i la seva monetització, tenint en compte els diferents paràmetres i variables que regeixen el model de negoci del producte.
- V5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.
- V8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.

Descripció

L'assignatura Disseny de Jocs I és la via d'entrada de l'alumne en el rol del dissenyador de jocs. Els continguts estan orientats a ampliar l'horitzó creatiu de l'alumne per a poder començar a documentar correctament i de forma professional les idees que més tard es convertiran en un joc. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua amb treballs individuals i grupals i un examen escrit.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura, l'estudiant serà capaç de:

- E1.6 Avaluar els punts forts i febles d'un videojoc de manera raonada i exemplificada.
- E2.1 Dissenyar mecàniques i regles de jocs que en el seu conjunt es denomina jugabilitat.
- E3.1 Descriure la tipologia de jugador per al qual es dissenya el joc.
- E5.1 Escriure i mantenir el conjunt de documents que íntegrament es coneix com "Game design document GDD".

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe magistral, Estudi de casos, Aprenentatge basat en preguntes i Laboratori en grup reduït

Continguts

TEMA 1: Millorar com a dissenyador

- La figura del dissenyador de videojocs
- Mètode d'anàlisi
- Tipologies de jugador

TEMA 2: Documentació de disseny

- Game Abstract
- Game Proposal
- Game Design Document

TEMA 3: Mecàniques de Joc 2D

- Plataformes
- Puzle
- Combate

Activitats d'aprenentatge

Amb l'objectiu de recollir evidència de l'assoliment dels resultats d'aprenentatge esperats es realitzaran les següents activitats de caràcter avaluatiu (relacionades amb totes les competències comunes):

A 1: Exercici a casa:

Recerca

E1.6 i E3.1

Descripció general

Realitzar un procés d'investigació comparativa sobre 3 videojocs analitzant les fortaleeses i debilitats i lliurament d'un informe analitzant els resultats..

A.2: Pràctiques de laboratori

Exposició

E2.1, E3.1 i E5.1

Descripció general

Per equips els alumnes realitzaran diverses presentacions davant dels seus companys i professor en què descriuin un projecte dissenyat entre tots ells seguint el format estàndard de la indústria.

S'hauran d'adaptar a les condicions imposades pel professor, fent d'aquesta activitat un repte encara més gran d'adaptabilitat per part dels equips.

A.3: Exercici a classe i Treball individual **Aprenentatge basat en preguntes**

Totes

Descripció general

Durant tota les classes es realitzaran diverses activitats avaluatives en forma de preguntes per fomentar la participació i l'assistència.

Descripció general

Examen final de curs, s'integren tots els coneixements apresos a classe i posats en pràctica.

Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà en base als següents percentatges:

- A1: 20%
- A2: 20%
- A3: 40%
- A4: 20%

Nota final = $A1 \cdot 0,2 + A2 \cdot 0,2 + A3 \cdot 0,4 + A4 \cdot 0,2$

Una activitat no entregada o entregada amb retràs és un 0. Les notes de les activitats tindran en compte el correcte seguiment dels requisits, la ortografia i la claredat a l'hora de transmetre la informació.

La recuperació es realitzarà per mitjà d'un examen escrit en el que hi entrarà tots els continguts indicats a la bibliografia bàsica dins del període establert pel Cap d'Estudis. Aquest examen comptarà un 100% de la nota

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Anna Anthropy & Naome Clark (2014), A Game Design vocabulary. Boston: Addison-Wesley.
- Ernest Adams & Joris Dormans (2012), Game Mechanics, Advanced game design. Berkeley: New Riders Games.
- Jesse Schell (2011), The Art of game design: a book of lenses. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Katie Salen (2003), Rules of Play: Game Design Fundamentals. Massachuset: The MIT Press.
- Katie Salen (2005), The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. Massachuset: The MIT Press.
- Scott Rogers, Level Up!: The Guide to Great Video Game Design, Wiley; 2 edition (April 28, 2014)
- Tracy Fullerton, Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition, A K Peters/CRC Press; 3 edition (March 5, 2014).
- Wesley Addison (2006), Level Design for Games: Creating Compelling Experience. Berkeley: New Riders Games.

Complementaris

Bibliografies

- Brenda Brathwaite and Ian Schreiber, Challenges for Game Designers, Cengage Learning; 1 edition (August 21, 2008)