

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106121 - INTRODUCCIÓ AL DISSENY DE JOCS

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Antonio José Planells De La Maza <aplanelles@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès.

Competències que es treballen

Específica

- E1. Demostrar coneixements de la història dels videojocs i analitzar els videojocs referents amb arguments fonamentats en base a criteris d'avaluació contextualitzats en el marc històric i cultural.
- E2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.

Transversal

- T1. Comunicar en un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i d'acord amb les necessitats que tindran els graduats i graduades.

Descripció

L'assignatura d'Introducció al Disseny de Jocs suposa la primera aproximació a la ideació, prototipat i creació d'un joc en el marc de la matèria de Disseny i

Creació de Jocs. Es treballa des de la perspectiva del joc analògic en aspectes com les mecàniques, les dinàmiques i l'estètica. L'assignatura consta de sessions teòriques, sessions de joc i sessions de prototipat. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua per un costat la creació d'un prototip en grup i per un altre els coneixements teòrics de manera individual.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19. D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

El Tecnocampus posarà a l'abast del professorat i l'alumnat les eines digitals necessàries per poder dur a terme l'assignatura, així com guies i recomanacions que facilitin l'adaptació a la modalitat no presencial.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura els estudiants han de ser capaços de:

- E1.6. Avaluar els punts forts i dèbils d'un videojoc de manera raonada i exemplificada.
- E2.1. Dissenyar mecàniques i regles de joc que en el seu conjunt es denominen jugabilitat.

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe Magistral, Càpsules de vídeo, Presentacions.

Continguts

Tema 1. El joc analògic i el dissenyador de jocs

- 1.1. El joc de taula contemporani: evolució i tipologies
- 1.2. De jugar a crear: tipologies i funcions del dissenyador de jocs.

Tema 2. Elements dels jocs

- 2.1. El joc com a sistema
 - 2.1.1. Les mecàniques: les regles com accions
 - 2.1.2. La jugabilitat o gameplay: el sistema de loops
 - 2.1.3 L'experiència de joc: l'usuari en el centre del sistema
- 2.2 Elements nuclears del joc
 - 2.2.1. Estructura i reptes
 - 2.2.2. Torn de joc
 - 2.2.3. Accions i recursos
 - 2.2.4. Resolució
 - 2.2.5. Condicions de victòria i finalització

Tema 3. Introducció a la Teoria del Joc

- 3.1. Segons l'estructura
 - 3.1.1. Jocs simètrics i asimètrics
 - 3.1.2. Jocs de suma zero i suma no zero
 - 3.1.3. Jocs d'estratègia, incertesa i atzar
- 3.2. Segons el coneixement i l'estratègia guanyadora
 - 3.2.1. Dilema del presoner i Equilibri de Nash
 - 3.2.2. Criteris "Maximin" i "Minimax"
 - 3.2.3. Models d'informació

Tema 4. El disseny de jocs com a disciplina

- 4.1. Metodologies de disseny d'alt nivell
- 4.2. Mètodes o eines de disseny

Tema 5. Creació i prototipat de jocs

- 5.1. D'on vénen les idees? Brainstorming i altres estratègies
- 5.2. Escollint una perspectiva de disseny: de mecànica a tema, de tema a mecànica
- 5.3. El prototipat analògic

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):

A1. Exercicis a realitzar a classe o a casa: Anàlisi de mecàniques i jugabilitat en jocs analògics (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6)
Realització d'un anàlisi complet d'un conjunt de jocs no digitals contemporanis en grup a partir dels continguts teòrics de l'assignatura.

A2. Treball en grup: Disseny i implementació d'un prototip de joc analògic (Evidència del resultat d'aprenentatge E2.1)
Ideació i realització d'un prototip analògic de joc de taula.

A3. Examen final (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

Criteris generals de les activitats:

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els criteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informará de les dates i format del lliurament de l'activitat.

Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Exercicis a realitzar a classe o a casa: Anàlisi de mecàniques i jugabilitat en jocs analògics 20%

A2. Treball en grup: Disseny i implementació d'un prototip de joc analògic 40%

A3. Examen final 40%

Nota final = A1 0,2 + A2 0,4 + A3 0,4

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final/prova equivalent per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a la Cap d'estudis la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recuperació:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final/prova equivalent de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació equivaldrà a la nota final de l'assignatura.
- En cas de superar la recuperació, la nota final màxima de l'assignatura serà de 8.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Fullerton, T. (2014). Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. Abingdon: CRC press.
- Ham, E. (2015). Tabletop Game Design for Video Game Designers. Abingdon: CRC Press.
- Rogers, S. (2014). Level Up! The guide to great video game design (2nd Edition). West Sussex: John Wiley & Sons.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2005). The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology. Cambridge: MIT Press.
- Selinker, M. (2011). The Kobold guide to board game design. Kirkland: Kobold Press.
- Zubek, R. (2020). Elements of game design. Cambridge: MIT Press.

Complementaris

Bibliografies

- Anthropy, A. & Clark, N. (2014). *A game design vocabulary: Exploring the foundational principles behind good game design*. London: Pearson Education.
- Brathwaite, B. & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Boston: Nelson Education.
- Colleen, M. & Sharp, J. (2016). *Games, Design and Play: A detailed approach to iterative game design*. Boston: Addison-Wesley.
- Engelstein, G. & Shalev, I. (2019). *Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms*. Abingdon: CRC Press.
- Koster, R. (2013). *Theory of fun for game design*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses (3rd Edition)*. Abingdon: CRC Press.