TecnoCampus Escola Superior Politècnica

Centre adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCS

106211 - DISSENY DE JOCS I

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Segon
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
    - Carlos González Tardón <cgonzalezt@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.

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.
- E3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- E5. 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.

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

- T2. Treballar com a membre 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 i tenint en compte els recursos disponibles.

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.

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, 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
- Tipologies de jugador

TEMA 2: Documentació de disseny

- Game Concept
- 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: Treball individual: Game Concept (Evidència del resultat d’aprenentatge E1.6 i E3.1)

Realitzar un procés d'investigació analitzant les fortaleses i debilitats i lliurament d'un game concept analitzant els resultats.

A.2: Pràctiques de laboratorio: Game Proposal (Evidència del resultat d’aprenentatge E2.1, E3.1 i E5.1)

Per equips els alumnes realitzaran diversos documents i presentacions davant dels seus companys i professor en què descriguin 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: Preguntes teòriques a classe sobre el contingut de l'assignatura (Evidéncia del resultat d'aprenentatge Totes)

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

A.4: Examen Final: Disseny de la proposta d'un videojoc a partir de requisits (Evidència del resultat d'aprenentatge Totes)

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

Criteris generals de les activitats:

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

Sistema d'avaluació

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

- A1: 30%
- A2: 30%
- A3: 10%
- A4: 30%

Nota final = A1 0,3 + A2 0,3 + A3 0,1 + A4 0,3

Consideracions:

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.

En cas de plagi, se suspendrà l'assignatura sense possibilitat de recuperació.

Recuperació:

La recuperació es realitzarà per mitjà d'un examen escrit o oral 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)