

## GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

### 106809 - JOCS SERIOSOS I GAMIFICACIÓ

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Optativa
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Quart
- Trimestre: Tercer
- 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.

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

#### Competències que es treballen

##### Específica

- 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.

##### General

- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.
- 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.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

##### 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

Els videojocs seriosos i la gamificació són línies de treball noves i que tenen un gran potencial. A més, s'aprofundeix en el coneixement de les mecàniques de joc aplicades a l'àmbit de la salut, educació, entrenament, comunicació i pràcticament qualsevol indústria. Per això tenir un coneixement d'aquest tipus de programes és una oportunitat per a l'alumnat d'expandir la seva possible sortida laboral.

L'objectiu d'aquesta assignatura és aconseguir que els alumnes adquireixin les habilitats i eines necessàries per a la creació d'estructures gamificades, així com la capacitat d'anàlisi suficient per poder aplicar els après a les assignatures sobre videojoc d'entreteniment en l'àmbit seriós.

Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua amb treballs individuals i grupals i un examen escrit. Es realitzaran diferents activitats i es buscaran sinergies amb altres graus i sectors perquè aprenguin a treballar amb perfils no relacionats amb la indústria del videojoc.

**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:

- E2.1 Dissenyar mecàniques i regles de jocs que en el seu conjunt es denomina jugabilitat.
- E3.3 Dissenyar i modificar l'experiència de joc tenint en compte les característiques psicològiques de l'usuari

## Metodologia de treball

---

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe magistral, Debats i fòrums, Aprenentatge col.laboratiu, Resolució de problemes i Aprenentatge basat en preguntes.

## Continguts

---

### TEMA 1: Introducció i definició

- 1.1 Videojocs seriosos
- 1.2 Gamificació
- 1.3 Tipus

### TEMA 2: Objectius i regles

- 2.1. Definició i tipus d'objectius
- 2.2. Definició i tipus de regles
- 2.3 Errors

### TEMA 3: Reptes i reforços

- 3.1. Definició i tipus de reptes
- 3.2. Definició i tipus de reforços
- 3.3. Errors

## 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 en grup: Game Proposal: Disseny d'un Videojoc Seriós o Estructura de Gamificació** (Evidència del resultat d'aprenentatge Totes)

Es realitzarà una investigació sobre l'aplicació de videojocs en l'àmbit seriós.

Un cop recollides totes les aportacions, el grup crearà un GP sobre un possible videojoc seriós o gamificació.

### **A.2: Exercici a classe: Preguntes teòriques a classe sobre el contingut de l'assignatura** (Evidència 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.3: Examen Final: Proposta de disseny d'un Game Concept de Videojoc Serios o Gamificació 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 informará 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: 40%
- A2: 20%
- A3: 40%

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

#### **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

- Bogost, I. (2007). Persuasive games. The expressive power of videogames. Cambridge: The MIT Press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2006). The Game Design Reader. Cambridge: MIT Press.
- Zichermann, G. & Linder, J. (2010). Game-based marketing. Inspire customer loyalty through rewards, challenges and contests. New Jersey: John Wiley & Sons.

#### Enllaços web

- Kim, A. J. (2010). Metagame design. Reward system that drive engagment. from <http://www.slideshare.net/amyjokim/metagame-design-3383058>

### **Complementaris**

#### Bibliografies

- Callois, R. (1958). Teoría de los Juegos. Barcelona: Seix Barral.
- Cuenca, M.; Aguilar, E. & Ortega, C. (2010). Ocio para Innovar. Bilbao: Universidad de Deusto, Bilbao.
- Huizinga, J. (2008). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial.
- Sicart, M. (2009). The ethics of computer games. Doctoral Thesis. Cambridge: MIT Press.

#### Enllaços web

- Chen, J. (2006). Flow in Games. Master Thesis From

[http://interactive.usc.edu/projects/cloud/flowing/flOw\\_04142006.zip](http://interactive.usc.edu/projects/cloud/flowing/flOw_04142006.zip)