

## 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 : Adso Fernández Baena
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 6
- Professorat:
  - Ana Beatriz Pérez Zapata [<aperezz@tecnocampus.cat>](mailto:aperezz@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 membres 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. Els estudiants hauran d'escriure textos relacionats amb els videojocs, desenvolupar el seu propi concepte de videojoc i presentar-lo davant la resta de la classe i gravar un Let 's Play Video amb comentaris. Tindran llibertat per triar el videojoc sobre el qual volen treballar.

També es realitzaran activitats addicionals per assimilar nou vocabulari, es visualitzaran i comentaran vídeos i documentals sobre el sector, i es realitzaran exercicis de gramàtica com fill the gaps, rephrasing, concordance, etc. S'utilitzarà el sistema d'avaluació continua, és a dir, la nota final de l'alumne dependrà en gran mesura dels exercicis i activitats realitzats durant l'assignatura. No és possible aprovar aquesta assignatura presentant-se únicament a l'examen final.

**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 assolirà un nivell d'anglès que li permetrà realitzar les activitats següents en aquest idioma:

- E1. Llegir, traduir i interpretar anàlisis de jocs (*Reviews*)
- E2. Redactar aquest tipus d'articles seguint el registre propi
- E3. Entendre el funcionament i l'estructura de la presentació en públic d'un projecte de videojoc (*Game Concept Presentation*)
- E4. Elaborar i dur a terme la presentació en públic d'un projecte de videojoc
- E5. Comprendre els conceptes generals del material audiovisual del sector
- E6. Comunicar-se en anglès de manera adequada a certes situacions quotidianes de la indústria dels videojocs
- E7. Realitzar un projecte d'expressió oral a través de l'enregistrament del *Let's Play* d'un joc de lliure elecció
- E8. Conèixer el conceptes i la terminologia propis del sector per comunicar-se efectivament en entorns professionals
- E9. 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.*)
- E10. 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, i l'equilibrat i actualització del joc posteriors a la seva publicació.

## Metodologia de treball

---

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Lectura crítica d'anàlisis de jocs i vídeo-anàlisi de jocs, documentals sobre videojocs, gamificació, jocs tipus *quiz*, qüestionaris, conferències d'experts del sector, exercicis de gramàtica i terminologia, aprenentatge col·laboratiu.

## Continguts

---

### 1. Anàlisis 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'ls 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.
- 9. Capacitat per definir i explicar la història del joc, el gènere, les mecàniques, els personatges, el sistema de monetització, etc.
- 10. Capacitat per respondre a les preguntes que puguin tenir la resta d'alumnes en finalitzar la presentació

### 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
- 5. Assimilació dels coneixements tècnics i ús del programari necessari per gravar i publicar el vídeo a Internet

## 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. Lectura i anàlisi de *reviews* reals - Comprensió lectora - (Evidència dels resultats d'aprenentatge E1 i E8)

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.

#### **A2. Entrega d'un anàlisi (crítica) original - Expressió escrita - (Evidència del resultat d'aprenentatge E2)**

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.

#### **A3. Presentació d'un projecte de videojoc (*Game Concept Presentation*) - Expressió oral - (Evidència dels resultats d'aprenentatge E2 i E4)**

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.

#### **A4. Visualització i comentari d'entrevistes/documentals sobre referents del sector - Comprensió oral - (Evidència dels resultats d'aprenentatge E5, E8, E9 i E10)**

Visualització i anàlisi d'entrevistes/documentals sobre referents del sector dels videojocs, com Indie Game, càpsules de vídeo d'Extra Credits, Core-A Gaming, etc.

#### **A5. Activitats addicionals de comprensió i expressió oral - (Evidència dels resultats d'aprenentatge E5 i E6)**

Es realitzaran diverses activitats de preguntes, gamificació, qüestionaris, jocs de tipus *quiz*, etc. 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.

#### **A6. Visualització de *Let's Plays* - Comprensió oral - (Evidència dels resultats d'aprenentatge E5 i E8)**

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.

#### **A7. Creació d'un *Let's Play* original - Expressió oral - (Evidència dels resultats d'aprenentatge E6 i E7)**

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.

#### **A8. Examen final - (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)**

Es realitzarà un únic examen final on s'avaluaran els coneixements adquirits en totes les activitats. 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.

#### **Criteris generals de les activitats:**

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

Aquest curs, degut a la situació generada per la Covid-19, les activitats seran adaptades. Totes les activitats podran realitzar-se des de casa amb classes i tutories online mitjançant Zoom.

## **Sistema d'avaluació**

---

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

A1. Exercici a classe: Lectura i anàlisi de *reviews* reals 5%

A2. Treball a casa: Entrega d'un anàlisi (crítica) original 10%

A3. Treball a casa: Presentació d'un projecte de videojoc (*Game Concept Presentation*) 10%

A4. Exercici a classe: Visualització i comentari d'entrevistes/documentals sobre referents del sector 5%

A5. Exercici a classe: Activitats addicionals de comprensió i expressió oral 5%

A6. Exercici a classe: Visualització de *Let's Plays* 5%

A7. Treball a casa: Creació d'un *Let's Play* original 10%

A8. Examen final 50%

Nota Final =  $A1 \times 0.05 + A2 \times 0.10 + A3 \times 0.10 + A4 \times 0.05 + A5 \times 0.05 + A6 \times 0.05 + A7 \times 0.10 + A8 \times 0.50$

#### **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. Les activitats realitzades a classe no podran recuperar-se, només es permetrà el lliurament de treballs realitzats a casa 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

- Anthropy, Anna and Clark, Naomi (2014) . Exploring the Foundational Principles Behind Good Game Design. Addison-Wesley Professional
- Hewings, M. (2005). Advanced grammar in use: a self-study reference and practice book for advanced learners of English; with answers. Ernst Klett Sprachen.
- Skolnick, Evan (2014). Video Game Storytelling. Berkeley: Watson-Guption Publications.