

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

107421 - DISSENY DE JOCS II

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Alfredo Gonzalez-barros Camba [<agonzalez-barros@tecnocampus.cat>](mailto:agonzalez-barros@tecnocampus.cat)

Idiomes d'impartició

- Castellà
- Català

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

Competències que es treballen

Bàsica

- B1_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que tingui la seva base en l'educació secundària general, i s'acostumi a trobar a un nivell que, tot i que amb el suport de llibre de text avançats, inclogui també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- B2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que demostrin mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científica o ètica
- B4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat

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.
- 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.

Transversal

- 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

L'assignatura de Disseny de Jocs II és l'última aproximació a la creació lúdica que es realitza dins del marc de la matèria de Disseny i Creació de Jocs. Es treballa des de la perspectiva de la teoria de gèneres i, més concretament, des del disseny de mecàniques. L'assignatura consta de sessions teòriques, sessions de disseny a partir de casos i sessions de defensa oral. Per assolir els coneixements de l'assignatura s'avalua, per un costat, la creació de la documentació de disseny en casos específics i la seva defensa oral 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:

E2.2. Dissenyar nivells incloent estratègies, definició del puzzle o la missió a completar, de manera que s'aconsegueixin els objectius que marca el guió.

E3.2. Descriure les característiques psicològiques del jugador.

E5.1. Escriure i mantenir el conjunt de documents que íntegrament es coneix com el "Game design document (GDD)."

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe magistral, Presentacions, Debats i fòrums, Estudi de casos, Aprenentatge col·laboratiu, Resolució de problemes..

Continguts

Tema 1. Disseny de sistemes

- 1.1. Rols i tasques d'un dissenyador de videojocs
- 1.2. El dissenyador en la indústria de l'videojoc
- 1.3. Eines i mètodes de disseny

Tema 2. Mecàniques de jocs 3D segons gèneres (I): El rol

- 2.1. Evolució històrica del gènere des de la perspectiva del disseny
- 2.2. Mecàniques centrals del gènere
- 2.3. Estudi de casos

Tema 2. Mecàniques de jocs 3D segons gèneres (II): El shooter

- 3.1. Evolució històrica del gènere des de la perspectiva del disseny
- 3.2. Mecàniques centrals del gènere
- 3.3. Estudi de casos

Tema 3. Mecàniques de jocs 3D segons gèneres (III): els jocs esportius

- 4.1. Evolució històrica del gènere des de la perspectiva del disseny
- 4.2. Mecàniques centrals del gènere
- 4.3. Estudi de casos

Tema 4. Mecàniques de jocs 3D segons gèneres (IV): l'estratègia

- 5.1. Evolució històrica del gènere des de la perspectiva del disseny
- 5.2. Mecàniques centrals del gènere
- 5.3. Estudi de casos

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. Pràctiques de laboratori: Workshops de definició de mecàniques (Evidència dels resultats d'aprenentatge E5.1)

Realització en grup del disseny i la documentació de casos específics proposats pel professor.

A2. Exercicis a realitzar a classe: Defensa oral de les propostes de disseny (Evidència del resultat d'aprenentatge E2.2 i E3.2)

Defensa argumentada dels treballs realitzats a A1 davant la resta dels alumnes i el professor des de la perspectiva de la teoria de gèneres i el disseny de jocs.

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. Pràctiques de laboratori: Workshops de definició de mecàniques** 40%
- **A2. Exercicis a realitzar a classe: Defensa oral de les propostes de disseny** 20%
- **A3. Examen final** 40%

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

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final 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 de recuperació per a aprovar l'assignatura.

-La recuperació utilitzarà el mateix sistema que la convocatòria ordinària: $A1 \cdot 0,4 + A2 \cdot 0,2 + A3 \cdot 0,4$, sent A3 la nota de l'examen de recuperació. En aquest cas, les pràctiques no es poden recuperar i cal obtenir igualment una nota superior a 5 a l'examen de recuperació per a aprovar l'assignatura.

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 & Eric Zimmerman (2004), *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 (2014), *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. Wiley 2 edition
- Tracy Fullerton (2014), *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition*, A K Peters/CRC Press
- Wesley Addison (2006), *Level Design for Games: Creating Compelling Experience*. Berkeley: New Riders Games.