

## GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

### 106321 - DISSENY DE JOCS II

#### Informació general

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

- 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.
- 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.

##### 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 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)

Críteris generals de les activitats:

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els críteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informarà 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 0,4 + A2 0,2 + A3 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 0,4 + A2 0,2 + A3 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
-

