

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106818 - PLAYTESTING APLICAT AL DISSENY DE VIDEOJOCs

Informació general

- Tipus d'assignatura : Optativa
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Quart
- Trimestre: Tercer
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Adso Fernández Baena <afernandezb@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

- 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.
- 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.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Descripció

L'assignatura de Playtesting aplicat al disseny de videojocs tracta d'aprofundir en els conceptes teòrics i aplicació pràctica del playtesting de videojocs en el marc de la matèria de Disseny i Creació de Jocs. Es treballa des de la perspectiva científica del testeig de l'experiència dels jugadors amb els videojocs. L'assignatura consta de sessions teòriques i sessions de treball en equip. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua per un costat la realització de pràctiques guiades i la consecució d'un projecte en grup, 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:

- E1.6. Avaluar els punts forts i dèbils d'un videojoc de manera raonada i exemplificada.
- E3.1. Descriure la tipologia de jugador per al que es dissenya el joc.
- E5.2 Comunicar eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i altres membres les especificacions del projecte

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe magistral, presentacions, càpsules de vídeo, debats i fòrums, estudi de casos, aprenentatge col·laboratiu, recerca i lectura crítica d'articles, i laboratori en grup reduït.

Continguts

Tema 0. Introducció

- 0.1 Introducció al Playtesting
- 0.2 Playtesters

Tema 1. Mètode científic i Games User Research (GUR)

- 1.1 Mètode científic
- 1.2 Mètodes GUR
- 1.3 Crear un mètode GUR

Tema 2. Heurístiques

- 2.1 Què és una heurística?
- 2.2 Avaluació heurística
- 2.3 Heurístiques PLAY i GAP

Tema 3. Playtesting

- 4.1 Playtesting
- 4.2 Playtesting Think-Aloud
- 4.3 Qüestionaris i entrevistes
- 4.4 Reports

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. Exercici a casa: *The Play Matrix* (Evidència del resultat d'aprenentatge E3.1)

L'estudiant haurà d'elaborar la seva pròpia *Play Matrix*, tant de l'actualitat com de fa 10 anys.

A2. Exercici a casa: Article d'investigació (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6)

L'estudiant haurà de buscar i analitzar un article d'investigació relacionat amb el *playtesting*.

A3. Pràctica de laboratori: Heurístiques (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6 i E3.1)

Aquesta pràctica es realitza individualment o en parelles i consisteix en la realització de diverses avaluacions heurístiques a jocs comercials usant diferents conjunts d'heurístiques.

A4. Treball individual: Playtesting (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

Consisteix en escollir un joc comercial, crear un pla de test i executar-lo amb playtesters (companys de classe i externs). El pla de test serà adhoc al joc comercial i als objectius d'aquest. És obligatori usar varis mètodes GUR dels explicats a classe. La quantitat de playtesters per cada treball serà consensuada amb el professor tenint en compte els objectius del test.

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. Exercici a casa: *The Play Matrix* 10%

A2. Exercici a casa: Article d'investigació 10%

A3. Pràctica de laboratori: Heurístiques 40%

A4. Treball individual: Playtesting 40%

Nota final = A1 0,1 + A2 0,1 + A3 0,4 + A4 0,4

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 al treball individual 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:

- En cas de suspendre l'activitat A3 i/o A4, es pot tornar a entregar en convocatòria de recuperació amb la possibilitat d'obtenir una nota màxima de 6.
- Cal obtenir una nota superior a 5 a la recuperació de l'activitat A4 per a aprovar l'assignatura.
- Les activitats A1 i A2 no es poden recuperar.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. E. (Eds.). (2018). Games user research. Oxford University Press.
- Fullerton, T. (2018). Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. AK Peters/CRC Press.
- Schell, J. (2014). The Art of Game Design: A book of lenses. AK Peters/CRC Press.