

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

107125 - INTRODUCCIÓ AL DISSENY DE JOCS

Informació general

- Curs acadèmic 2022/23
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Antonio José Planells De La Maza [<aplanelles@tecnocampus.cat>](mailto:aplanelles@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català
- Castellà

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

Presentació de l'assignatura

L'assignatura d'Introducció al Disseny de Jocs suposa la primera aproximació a la ideació, prototipat i creació d'un joc en el marc de la matèria de Disseny i Creació de Jocs. Es treballa des de la perspectiva del joc analògic en aspectes com les mecàniques, les dinàmiques i l'estètica. L'assignatura consta de sessions teòriques, sessions de joc i sessions de prototipat. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua per un costat la creació d'un prototip 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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- V1. 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.
- 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.
- 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.

No definides

Continguts

Tema 1. El joc analògic i el dissenyador de jocs

- 1.1. El joc de taula contemporani: evolució i tipologies
- 1.2. De jugar a crear: tipologies i funcions del dissenyador de jocs.

Tema 2. Elements dels jocs

- 2.1. El joc com a sistema
 - 2.1.1. Les mecàniques: les regles com accions
 - 2.1.2. La jugabilitat o gameplay: el sistema de loops
 - 2.1.3 L'experiència de joc: l'usuari en el centre del sistema
- 2.2 Elements nuclears del joc
 - 2.2.1. Estructura i reptes
 - 2.2.2. Torn de joc
 - 2.2.3. Accions i recursos
 - 2.2.4. Resolució
 - 2.2.5. Condicions de victòria i finalització

Tema 3. Introducció a la Teoria del Joc

- 3.1. Segons l'estructura
 - 3.1.1. Jocs simètrics i asimètrics
 - 3.1.2. Jocs de suma zero i suma no zero
 - 3.1.3. Jocs d'estratègia, incertesa i atzar
- 3.2. Segons el coneixement i l'estratègia guanyadora
 - 3.2.1. Dilema del presoner i Equilibri de Nash
 - 3.2.2. Criteris "Maximin" i "Minimax"
 - 3.2.3. Models d'informació

Tema 4. El disseny de jocs com a disciplina

- 4.1. Metodologies de disseny d'alt nivell
- 4.2. Mètodes o eines de disseny

Tema 5. Creació i prototipat de jocs

- 5.1. D'on vénen les idees? Brainstorming i altres estratègies
- 5.2. Escollint una perspectiva de disseny: de mecànica a tema, de tema a mecànica
- 5.3. El prototipat analògic

Objectius de Desenvolupament Sostenible

No definides

Sistema d'avaluació i qualificació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

- A1. Exercicis a realitzar a classe o a casa: Anàlisi de mecàniques i jugabilitat en jocs analògics** 20%
- A2. Treball en grup: Disseny i implementació d'un prototip de joc analògic** 40%
- A3. Examen final** 40%

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

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.
- La nota de l'examen de recuperació equivaldrà a la nota final de l'assignatura.
- En cas de superar la recuperació, la nota final màxima de l'assignatura serà de 8.