

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

107215 - DISSENY DE JOCS I

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Segon
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Juan José Pons López <jjponsl@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Castellà

L'assignatura s'imparteix en català/castellà, però tant les aportacions a classe com els treballs es poden fer en català o en castellà.

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

Competències que es treballen

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.
- V4. Dissenyar un joc i la seva monetització, tenint en compte els diferents paràmetres i variables que regeixen el model de negoci del producte.
- 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.
- V8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.

Descripció

L'assignatura Disseny de Jocs I és la via d'entrada de l'alumne en el rol del dissenyador de jocs. Els continguts estan orientats a ampliar l'horitzó creatiu de l'alumne per a poder començar a documentar correctament i de forma professional les idees que més tard es convertiran en un joc. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua amb treballs individuals i grupals i un examen escrit.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura, l'estudiant serà capaç de:

- E1.6 Avaluar els punts forts i febles d'un videojoc de manera raonada i exemplificada.
- E2.1 Dissenyar mecàniques i regles de jocs que en el seu conjunt es denomina jugabilitat.

- E3.1 Descriure la tipologia de jugador per al qual es dissenya el joc.
- E5.1 Escriure i mantenir el conjunt de documents que íntegrament es coneix com "Game design document GDD".
- E5.2. Comunicar eficientment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i a altres membres les especificacions del projecte, a partir del GDD.

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe magistral, Estudi de casos, Aprenentatge basat en preguntes i Laboratori en grup reduït

Continguts

Tema 1. Els gèneres del videojoc

- 1.1. Els gèneres: conceptes i elements centrals
- 1.2. Propostes de taxonomies
- 1.3. Gèneres i tipologies de jugadors

Tema 2. Disseny i documentació de videojocs

- 2.1. El procés de disseny de videojocs
- 2.2. El Game Concept i el Game Proposal
- 2.3. El Game Design Document
- 2.4. Altres documents de disseny rellevants

Tema 3. Mecàniques de jocs segons gèneres (I): Plataformes

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

Tema 4. Mecàniques de jocs segons gèneres (II): Rol

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

Tema 5. Mecàniques de jocs segons gèneres (III): Estratègia i Simulació

- 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 (I): Game Proposal d'un joc de Plataformes (Evidència del resultat d'aprenentatge E5.1 i E5.2)

Per parelles els alumnes realitzaran diversos documents i presentacions davant dels seus companys i professor en què descriguin un projecte dissenyat entre tots ells seguint el format estàndard de la indústria.

A2. Pràctiques de laboratori (II): Game Proposal d'un joc tipus Rol (Evidència del resultat d'aprenentatge E5.1 i E5.2)

Per parelles els alumnes realitzaran diversos documents i presentacions davant dels seus companys i professor en què descriguin un projecte dissenyat entre tots ells seguint el format estàndard de la indústria.

A3. Treball individual: Realització d'un Game Design Document (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6, E2.1, E3.1 i E5.1)

Els alumnes, de manera individual, han de desenvolupar un Game Design Document a partir d'un dels Game Proposals realitzats en les activitats A1 i A2.

A4. 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.
- El professor informará de les dates i format del lliurament de l'activitat.

Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà en base als següents percentatges:

- A1: 15%
- A2: 15%
- A3: 40%
- A4: 30%

Nota final = $A1 \cdot 0,15 + A2 \cdot 0,15 + A3 \cdot 0,4 + A4 \cdot 0,3$

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final (A4) 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 Direcció 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, 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 (2003), 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, Level Up!: The Guide to Great Video Game Design, Wiley; 2 edition (April 28, 2014)
- Tracy Fullerton, Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition, A K Peters/CRC Press; 3 edition (March 5, 2014).
- Wesley Addison (2006), Level Design for Games: Creating Compelling Experience. Berkeley: New Riders Games.

Complementaris

Bibliografies

- Brenda Brathwaite and Ian Schreiber, Challenges for Game Designers, Cengage Learning; 1 edition (August 21, 2008)