

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

107421 - DISSENY DE JOCS II

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Alfredo Gonzalez-barros Camba [<agonzalez-barros@tecnocampus.cat>](mailto:agonzalez-barros@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Castellà

Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Disseny de Jocs II és l'última aproximació a la creació de jocs 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 a aconseguir els coneixements de l'assignatura s'avalua, d'una banda, 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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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

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

No definides

Continguts

Tema 1. Disseny de sistemes

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

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

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

Tema 3. 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 4. 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 5. Mecàniques de jocs 3D segons gèneres (IV): el puzzle

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

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

Sistema d'avaluació i qualificació

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 en 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 en l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no lliurada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- En el cas de detectar un plagiat, còpia o frau en qualsevol activitat o prova avaluable aquesta obtindrà automàticament una qualificació final de 0. Addicionalment, en casos de còpia o frau, és responsable de la conducta tant qui copia com qui deixa copiar, i les conseqüències de la conducta afecten tots els estudiants implicats en l'actuació irregular. Independentment del suspens provocat pel plagiat, còpia o frau, el professor comunicarà a la Direcció del Departament la situació per a que es prenguin les mesures aplicables en matèria de règim sancionador i la incoació del pertinent

expedient disciplinari.

- Les faltes d'ortografia, les incorreccions en la redacció i els problemes formals i tècnics específics de l'assignatura es penalitzaran amb 0,10 punts, fins un màxim de 2 punts, en totes les activitats i proves avaluables

Recuperació:

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