

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

106121 - INTRODUCCIÓ AL DISSENY DE JOCS

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- 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

- Castellà
- Català

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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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.
- 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.

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.
- 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'indole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.

Transversal

- T1. Comunicar en un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i d'acord amb les necessitats que tindran els graduats i graduades.

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

- 04 - Educació de qualitat

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 30%

A2. Treball en grup: Disseny i implementació d'un prototip de joc analògic 40%

A3. Examen final 30%

Nota final = A1 0,3 + A2 0,4 + A3 0,3

Consideracions Generals:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final/prova equivalent per a aprovar l'assignatura.
- 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.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- En el cas de detectar un plagí, 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 plagí, 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.

Recuperació:

- La recuperació es farà amb un examen de recuperació que tindrà el mateix format i continguts que l'examen de l'activitat 3.
- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'activitat 3. Per tant, es tindrà en compte la ponderació de la resta d'activitats per a obtenir la nota final de la recuperació.
- No s'admetrà el lliurament de la resta d'activitats per a ser re-avaluades en el marc de la recuperació.
- En cas de superar la recuperació, la nota final màxima que es pot obtenir en el total de l'assignatura és 8.