

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

106211 - DISSENY DE JOCS I

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Curs: Segon
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Juan José Pons López <jjpons@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Català

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

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

Presentació de l'assignatura

L'assignatura Disseny de Jocs I és la via d'entrada de l'alumne en el rol del dissenyador de jocs digitals. 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.

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

Transversal

- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

No definides

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

- 1.1. El procés de disseny de videojocs
- 1.2. El Game Concept i el Game Proposal
- 1.3. El Game Design Document
- 1.4. Altres documents de disseny rellevants
- 1.5. Presentació oral de la documentació

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

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 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 en base als següents percentatges:

- A1: Platform game proposal + Pitch 15%
- A2: RPG game proposal + Pitch 15%
- A3: Game design document 40%
- A4: Examen 30%

Nota final = A1 0,15 + A2 0,15 + A3 0,4 + A4 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.
- En el cas de detectar un plagi, 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 plagi, còpia o frau, el professor comunicarà a la Direcció del Departament la situació perquè 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 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.