

804242 - GAM - Gamificació

Unitat responsable:	804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia		
Unitat que imparteix:	804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia		
Curs:	2018		
Titulació:	GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOC (Pla 2014). (Unitat docent Obligatòria) GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOC (Pla 2014). (Unitat docent Obligatòria)		
Crèdits ECTS:	6	Idiomes docència:	Català, Castellà, Anglès

Professorat

Responsable:	Juan José Fábregas Ruesgas
Altres:	Roger Montserrat Ribes; del Castillo Figueruelo, Arantzazu

Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

Específiques:

CEVJ 4. Identificar i emprar mecàniques i dinàmiques de joc en entorns no lúdics amb la finalitat de potenciar la motivació, la concentració, l'esforç i la fidelitat en sectors molt diversos com l'educació, el màrqueting, l'empresa i la salut o l'esport.

Transversals:

- 04 COE N2. COMUNICACIÓ EFICACIÓ ORAL I ESCRITA - Nivell 2: Utilitzar estratègies per preparar i dur a terme les presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, una estructura i un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.
- 05 TEQ N2. TREBALL EN EQUIP - Nivell 2: Contribuir a consolidar l'equip, planificant objectius, treballant amb eficàcia i afavorint-hi la comunicació, la distribució de tasques i la cohesió.
- 06 URI N2. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.
- 07 AAT N2. APRENTATGE AUTÒNOM - Nivell 2: Dur a terme les tasques encomanades a partir de les orientacions bàsiques donades pel professorat, decidint el temps que cal emprar per a cada tasca, incloent-hi aportacions personals i ampliant les fonts d'informació indicades.

Metodologies docents

Exposició per part del professor dels nous continguts i dels materials que aporta per a l'estudi o realització de les pràctiques. En aquesta part de la classe els estudiants poden participar, normalment plantejant preguntes sobre els continguts impartits pel professor i prenent apunts.

Classe participativa en la qual els estudiants intervenen activament en el desenvolupament plantejant dubtes en relació amb els continguts estudiats i fent juntament amb el professor la revisió de les pràctiques.

Desenvolupament de les pràctiques durant les classes i també de manera autònoma a partir de les orientacions proporcionades pel professor. Al llarg del curs es desenvoluparan 2 pràctiques.

Estudi de casos. El professor presenta un cas. Els casos fan una descripció del problema i aporten dades. Els estudiants analitzen el cas d'estudi, reflexionen i debaten sobre el mateix i presenten solucions.

Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

- Mostrar comprensió del concepte gamificació i de tècniques de gamificació que s'apliquen en diferents sectors i, ser capaç de dissenyar un procés de gamificació d'un entorn concret.
- Utilitzar estratègies per preparar i dur a terme les presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, una estructura i un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.
- Contribuir a consolidar l'equip, planificant objectius, treballant amb eficàcia i afavorint la comunicació, la distribució de

804242 - GAM - Gamificació

tasques i la cohesió.

- Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar les referències bibliogràfiques, dissenyar i executar una bona estratègia de cerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

- Dur a terme les tasques encomanades a partir de les orientacions bàsiques donades pel professorat, decidint el temps que cal emprar per a cada tasca, incloent aportacions personals i ampliant les fonts d'informació indicades.

Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	18h	12.00%
	Hores grup mitjà:	30h	20.00%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	12h	8.00%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

804242 - GAM - Gamificació

Continguts

<p>Gamificació. Conceptes bàsics.</p>	<p>Dedicació: 5h Grup gran/Teoria: 2h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Interpretació i definicions, història, usos i casos d'exemple reals.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques 1 i 2</p>	
<p>Psicologia de la Motivació i Gamificació.</p>	<p>Dedicació: 3h 30m Grup gran/Teoria: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 1h 30m</p>
<p>Descripció: Descripció dels aspectes més rellevants de les Teories psicològiques sobre la motivació que serveixen de base a la gamificació.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques 1 i 2.</p>	
<p>Entenent el concepte de Joc.</p>	<p>Dedicació: 2h Grup gran/Teoria: 1h Activitats dirigides: 1h</p>
<p>Descripció: Gamificació en context, diferències i divisió d'àrees entre serious games, joguines, gameful design i playful design. Diferenciació respecte als videojocs. Visió filosòfica d'un joc i aplicacions en contextos de negoci. Tipus de jugadors i jocs en context.</p>	
<p>Condicionament Operant.</p>	<p>Dedicació: 5h Grup gran/Teoria: 2h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Condicionament operant. Anàlisi de la seva aplicació en gamificació. Aspectes ètics.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques 1 i 2. Estudi de Cas 1.</p>	

804242 - GAM - Gamificació

<p>Elements del joc.</p>	<p>Dedicació: 7h</p> <p>Grup gran/Teoria: 2h Activitats dirigides: 2h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Tècniques de Game Thinking, pensar com Game Designer, aplicació de regles de disseny, mesurar les emocions i els factors de diversió. Descomposició, jerarquització i piràmide d'elements. Desenvolupament del triangle PBL i limitacions del mateix. Deconstruint l'experiència memorable. Recursos creatius disponibles.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques 1 i 2.</p>	
<p>Teoria de l'Autodeterminació.</p>	<p>Dedicació: 5h</p> <p>Grup gran/Teoria: 2h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Teoria de l'Autodeterminació. Anàlisi de la seva aplicació en gamificació.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques 1 i 2. Estudi de Cas 3.</p>	
<p>Dissenyant l'entorn Gamificado i decisions de disseny.</p>	<p>Dedicació: 7h</p> <p>Grup gran/Teoria: 2h Activitats dirigides: 2h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Procés de disseny, definició d'objectius i comportaments. Tipus de jugadors i els seus cicles d'activitat. Trucs per obtenir més engagement. Decisions de disseny, balanç i validació de la nostra gamificació. Disseny segons col·lectius específics. Recursos creatius disponibles.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques 1 i 2</p>	

804242 - GAM - Gamificació

<p>Teoria Social Cognitiva.</p>	<p>Dedicació: 5h Grup gran/Teoria: 2h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Teoria Social Cognitiva i gamificació.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques 1 i 2. Estudi de Cas 1.</p>	
<p>Gamificació en el treball i segons sectors.</p>	<p>Dedicació: 5h Grup gran/Teoria: 2h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Aplicació de gamificació en empreses segons el seu sector. Millorar la motivació en el treball. Dinàmiques de joc versus dinàmiques de treball. Comprenent el concepte de playbor.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques 1 i 2.</p>	
<p>Teoria del Flow.</p>	<p>Dedicació: 7h Grup gran/Teoria: 4h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Teoria del Flow. Anàlisi de la seva aplicació en gamificació.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques 1 i 2. Estudi de Cas 4.</p>	
<p>Anàlisi pràctic d'una App Gamificada.</p>	<p>Dedicació: 5h Grup gran/Teoria: 2h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Anàlisi d'una app altament gamificada realitzant identificació d'objectius de negoci, públic objectiu, motivadors del públic objectiu, deconstrucció d'elements i com optimitzar la gamificació.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctica 1.</p>	

804242 - GAM - Gamificació

Economies Virtuals i Metajocs.	Dedicació: 5h Grup gran/Teoria: 2h Aprenentatge autònom: 3h
Descripció: Introducció a les economies virtuals més esteses. Revisió dels principals models de monetització existents. Integració de virtual goods i virtual currencies amb la nostra experiència gamificada i el metajoc. Activitats vinculades: Pràctiques 1 i 2.	
Bones pràctiques, riscos legals i males pràctiques.	Dedicació: 2h 30m Grup gran/Teoria: 1h Aprenentatge autònom: 1h 30m
Descripció: Casos d'exemple amb bones pràctiques de gamificació aplicades, perills que podem trobar i exemples de males pràctiques aplicades. Activitats vinculades: Pràctiques 1 i 2.	
KPIs: mètriques i anàlisi de la gamificació.	Dedicació: 5h Grup gran/Teoria: 2h Activitats dirigides: 1h 30m Aprenentatge autònom: 1h 30m
Descripció: Introducció als principals KPI 's, mètodes de mesurament i implementació en la gamificació per validar el seu rendiment en un context de negoci.	

804242 - GAM - Gamificació

Sistema de qualificació

Pràctiques.

Pràctica 1, amb una ponderació del 10% de la nota final de l'assignatura.

Pràctica 2, amb una ponderació del 10% de la nota final de l'assignatura.

Exàmens tipus test.

Nota mitjana dels tests, amb una ponderació del 10% de la nota final de l'assignatura.

Estudi de Casos.

· Amb una ponderació del 10% de la nota final de l'assignatura.

Examen Parcial

· 1 examen parcial amb una ponderació del 25% de la nota final de l'assignatura.

Examen Final

· 1 examen final amb una ponderació del 25% de la nota final de l'assignatura.

Participació i actitud d'aprenentatge, amb una ponderació del 10% de la nota final de l'assignatura.

Els estudiants que hagin suspès en l'avaluació contínua es poden presentar en re-avaluació, independentment de la qualificació que hagin obtingut (no hi ha nota mínima per poder accedir-hi, sempre i quan la nota sigui diferent a NP). La qualificació obtinguda en la re-avaluació substitueix, en cas de ser superior, al conjunt de les obtingudes en l'avaluació contínua, excepte la corresponent a participació i actitud d'aprenentatge. La nota final de l'assignatura, calculada a partir de l'examen de re-avaluació, no podrà ser superior a 5.

Bibliografia

Bàsica:

Werbach, Kevin. How game thinking can revolutionize your business.

Burke Brian. G A M I F Y.

Zichermann, Gabe. Mastering Gamification.

Zichermann, Gabe; Linder, Joselin . Game-based marketing.

Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher. Gamification by design.

Martín, Imma. Gamificación.

Koster, Raph. A theory of fun.

Rigby, Scott. Glued to Games: How to Video Games draw us un and hold us spellbound.

H.Pink, Daniel. Frive, The surprising thruth about what motivates us.