

804234 - DISVJ1 - Disseny de Videojocs I

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Curs: 2019
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: Pons López, Juan Jose
Altres: Castaño Estrella, Daniel
Loepfe, Lasse

Capacitats prèvies

Capacitats creatives i comunicatives.

Requisits

Cultura dels jocs i videojocs, indústria dels videojocs.

Metodologies docents

Les sessions de classe es divideixen en dues franges d'activitat:

1. Part descriptiva, en la que el professor explica nous continguts, descriu materials de treball, i resol dubtes dels estudiants.
2. Part participativa, en la que els estudiants treballen, expliquen i comenten els exercicis proposats.

Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

? Mostrar capacitat per dissenyar, avaluar i testejar la usabilitat, l'accessibilitat i la jugabilitat d'interfícies gràfiques de videojocs.

? Mostrar coneixement dels estàndards i les normatives relacionades amb les aplicacions i els sistemes informàtics, la usabilitat, l'accessibilitat, la jugabilitat i el mètode de disseny centrat en l'usuari jugador.

? Mostrar comprensió del concepte ?Disseny de videojoc? i altres conceptes bàsics implicats i ser capaç de dissenyar videojocs utilitzant els documents i recursos tecnològics necessaris.

? Mostrar comprensió del concepte ?factor humà?, dels mecanismes i processos psicològics implicats i ser capaç d'aplicar aquest coneixement en el procés de presa de decisions en el disseny de videojocs.

? Mostrar comprensió i domini del ?Mètode de Disseny Centrat en l'Usuari? i dels procediments, tècniques i tecnologies implicades i ser capaç d'aplicar-ho en el procés de disseny i desenvolupament de videojocs.

? Mostrar comprensió i acceptació del compromís social de les pautes i guies, especialment les relacionades amb l'accessibilitat, i capacitat per aplicar-les adequadament a cada tipus d'aplicació interactiva o videojoc en el procés de

804234 - DISVJ1 - Disseny de Videojocs I

creació d'aquesta.

? Mostrar comprensió dels elements de la narració interactiva en videojocs i capacitat en l'aplicació d'aquests mètodes i tècniques en el desenvolupament de videojocs.

? Mostrar coneixement de les relacions entre cultura i societat i videojocs i de les relacions entre les tipologies i característiques dels videojocs amb les característiques culturals i socials de la societat en la que es produeixen i es juguen. Ser capaç d'aplicar aquest coneixement en l'anàlisi de videojocs.

? Utilitzar estratègies per preparar i dur a terme les presentacions orals i redactar texts i documents amb un contingut coherent, una estructura i un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.

? Comunicar-se de manera clara i eficient en presentacions orals i escrites adaptades al tipus de públic i als objectius de la comunicació + utilitzant les estratègies i els mitjans adequats.

? Contribuir a consolidar l'equip planificant objectius, treballant amb eficàcia i afavorint la comunicació, la distribució de 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 es necessita emprar per cada tasca, incloent aportacions personals i ampliant les fonts d'informació indicades.

? Aplicar els coneixements assolits en la realització d'una tasca en funció de la pertinència i la importància, decidint la manera de dur-la a terme i el temps que és necessari dedicar-li i seleccionant les fonts d'informació més adequades.

? Mostrar comprensió lectora suficient en la lectura de documents escrits en anglès, vinculats a la matèria, tals com apunts, articles científics, articles de divulgació, pàgines web, etc.

· Mostrar coneixement i comprensió de les diferents categories i tipus de jocs de taula existents amb l'objectiu d'identificar la tipologia més adequada als projectes o encàrrecs que es puguin plantejar.

· Mostrar capacitat per elaborar una proposta i dissenyar un prototip de joc de taula que pugui servir com a presentació d'un projecte de més envergadura.

· Mostrar capacitat per identificar els principals recursos lúdics existents en els jocs de taula amb l'objecte d'aplicar-los i/o adaptar-los a projectes de videojocs.

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%



804234 - DISVJ1 - Disseny de Videojocs I

804234 - DISVJ1 - Disseny de Videojocs I

Continguts

<p>Introducció al game design</p>	<p>Dedicació: 15h Grup gran/Teoria: 6h Aprentatge autònom: 9h</p>
<p>Descripció: Definició de game design L' ofici de game designer Què és el Magic Circle ? Que vol dir diversió? Que vol dir Meaningful decisions? Joc i cultura (Homo Ludens)</p> <p>Activitats vinculades: Definició propia de que es un joc, que es el game design, que vol dir diversió?</p>	
<p>Brainstorming i idea inicial</p>	<p>Dedicació: 25h Grup gran/Teoria: 10h Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció: Brainstorming Fonts d' inspiració (Inner & Outer world) Filtrar idees El Pitch - Sales Sheet Copiar i modificar Referències</p> <p>Activitats vinculades: Disseny encadenat col·laboratiu. Moodboard & Sale sheet de un joc, identificant-ne els elements importants</p>	

804234 - DISVJ1 - Disseny de Videojocs I

<p>Fonaments i aproximacions al game design</p>	<p>Dedicació: 25h Grup gran/Teoria: 10h Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció: Espai & Temps Màquines d' estat Manipulació de la informació Les accions (Introducció a les mecàniques) Incertesa & probabilitat Emergència Aproximacions al game design * Game centric * Player centric * Narrative centric * Art centric * Niche centric * Tech centric * License centric (jocs franquiciats) * Data centric</p> <p>Activitats vinculades: Taxonomia propia de mecàniques, generes, plataformes, etc. Game Wireframe</p>	
<p>Psicologia del jugador, documentació i marcs de disseny</p>	<p>Dedicació: 25h Grup gran/Teoria: 10h Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció: Psicologia del jugador * Models * Conèixer el jugador * Motivació intrínseca i extrínseca * Jerarquia de necessitats de Maslow Curva d' aprenentatge i Flow User types Hexad, PENS, Big Five model, Bartle & Kahneman Documentació * GVD - Game vision statement * GDD - Game design document * Després del GDD? Core Mechanics * Mecàniques y narrativa emergent * Mecànica dels Puzzles Framework del MDA</p>	

804234 - DISVJ1 - Disseny de Videojocs I

<p>Pacing, sistemes de recompenses i teoria del joc</p>	<p>Dedicació: 35h Grup gran/Teoria: 14h Aprentatge autònom: 21h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pacing * Tutorial orgànic * Impetus del moviment Amenaça, tensió i tempo Front loaded vs Slow burn Objectius * Nested goals Recompenses * Contingències * Triangularitat * Planificació de les recompenses (Schedules) * Incertesa a les recompenses Game Theory * Competició vs cooperació 	
<p>Playtesting i anàlisi de tecnologies</p>	<p>Dedicació: 25h Grup gran/Teoria: 10h Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tecnologia * Historia * Foundational vs decorative * Hype cycle * Innovator's dilemma Design for VR & Design for AR Design for switch & mobiles Physical prototyping * Redactar el reglament del joc Playtesting prototypes Iterate & improve 	

804234 - DISVJ1 - Disseny de Videojocs I

Planificació d'activitats

4 conceptes de joc de taula	Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 10h
<p>Descripció: Primera entrega: 4 idees o conceptes de joc de taula d'una pàgina cadascuna. (25% de la nota)</p> <p>Material de suport: 1 pdf amb 4 fulles</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: 1 - Campus virtual</p>	
2 prototíps físics	Dedicació: 4h Grup gran/Teoria: 4h
<p>Descripció: Segona entrega: Dels 4 conceptes, n'escollim 2 i en fem 2 prototíps físics. (25% de la nota)</p> <p>Material de suport: 1 pdf i 2 prototíps físics</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Sessió a classe</p>	
1 prototip final	Dedicació: 4h Grup gran/Teoria: 4h
<p>Descripció: Tercera i última entrega: Dels dos prototíps físics, n'escollim un i realitzem un mínim de tres iteracions de millora, ben documentades. (40% de la nota)</p> <p>Material de suport: 1 pdf i 1 prototip físic</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Sessió a classe</p>	

Sistema de qualificació

1. Primer lliurament: 25% de la nota
2. Segon lliurament: 25% de la nota
3. Tercer i últim lliurament: 40% de la nota
4. L'avaluació de la participació de l'alumne en les activitats formatives de la matèria i l'actitud d'aprenentatge s'avaluarà mitjançant un seguiment de les seves intervencions. Aquesta avaluació correspon al 10% de la nota final.

804234 - DISVJ1 - Disseny de Videojocs I

Normes de realització de les activitats

? Una part dels exercicis es pot realitzar durant les classes amb el professor de l'assignatura. Els estudiants també hauran de dedicar temps de treball autònom (fora d'horari) per realitzar els exercicis.

? Els exercicis, una vegada finalitzats, han d'entregar-se en el Campus Virtual en l'entrega corresponent i en la data corresponent, només es tindran en compte per avaluar aquells entregats abans de les 24h de la data límit.

? L'avaluació dels exercicis no només implica la resolució del mateix, també implica la defensa que es fa dels resultats i la realització de documents rellevants.

? Qualsevol incidència que no permeti resoldre l'exercici en el temps indicat haurà de ser comunicada prèviament al professor. Posteriorment a aquesta comunicació i en funció de les causes que motiven la no presentació de l'exercici, si estan justificades, es trobaran alternatives per completar l'avaluació. També es consideraran justificades les causes de la no-presentació dels exercicis comunicades per la gestió dels estudis.

? Els documents han de ser completats, seguint les instruccions, especialment respecte als noms d'arxius. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte de les competències a adquirir i part de l'avaluació.

Bibliografia

Bàsica:

- Schell, Jesse. The art of game design. 2nd ed. Amsterdam [etc.]: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2015. ISBN 9781466598645.
- Koster, R. A theory of fun for game design. 2nd ed. Sebastopol, USA: O'Reilly Media, 2013. ISBN 9781449363215.
- Selinker, M. The Kobold guide to board game design. Kirkland, WA: Open Design LLC, 2012. ISBN 9781936781041.
- Tinsman, B. Game inventor's guidebook: how to invent and sell board games, card games, role-playing games, and everything in between!. Garden City, NY: Morgan James Pub, 2008. ISBN 9781600374470.
- Woods, S. Eurogames: the design, culture and play of modern european board games. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, 2012. ISBN 9780786467976.