

804128 - BETMA4-M - Bloque de Especialización en Tecnologías Multimedia Aplicadas IV

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

Curso: 2019

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Unidad docente Optativa)

Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano, Inglés

Profesorado

Responsable: Boira Ricart, Oriol

Capacidades previas

Capacidades creativas y comunicativas.

Uso de herramientas ofimáticas, audiovisuales y de creación de interactivos.

Requisitos

Cultura de los juegos y videojuegos, industria del entretenimiento interactivo.

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

5. Analizar la evolución y el estado del arte y identificar probables y/o deseables escenarios futuros, de la aplicación de las tecnologías multimedia en los ámbitos de: la formación, la salud, el ocio o el entretenimiento y los negocios y actividades profesionales.
6. Aplicar nuevos conocimientos teóricos y prácticos, relacionados con la creación de contenidos y aplicaciones interactivas multimedia orientadas a su uso en los ámbitos de: la formación, la salud, el ocio o el entretenimiento y los negocios y actividades profesionales.

Transversales:

1. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
3. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.
4. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

Metodologías docentes

Las sesiones de clase se dividen en dos franjas de actividad:

1. Parte descriptiva, en la que el profesor explica nuevos contenidos, describe materiales de trabajo, y resuelve dudas de los estudiantes.
2. Parte participativa, en la que los estudiantes trabajan, explican y comentan los ejercicios propuestos.

804128 - BETMA4-M - Bloque de Especialización en Tecnologías Multimedia Aplicadas IV

Objetivos de aprendizaje de la asignatura

- Mostrar capacidad para diseñar, evaluar y testear la usabilidad, la accesibilidad y la jugabilidad de interfaces gráficas de videojuegos, así como de productos y servicios interactivos.
- Mostrar conocimiento de los estándares y las normativas relacionadas con las aplicaciones y sistemas informáticos, la usabilidad, la accesibilidad, la jugabilidad y el método de diseño centrado en el usuario.
- Mostrar comprensión del concepto "Diseño de videojuego" y otros conceptos básicos implicados y ser capaz de diseñar videojuegos utilizando los documentos y recursos tecnológicos necesarios.
- Mostrar comprensión del concepto "factor humano", de los mecanismos y procesos psicológicos implicados y ser capaz de aplicar este conocimiento en el proceso de toma de decisiones en el diseño de videojuegos.
- Mostrar comprensión y dominio del "Método de Diseño Centrado en el Usuario" y de los procedimientos, técnicas y tecnologías implicadas y ser capaz de aplicarlo en el proceso de diseño y desarrollo de videojuegos.
- Mostrar comprensión y aceptación del compromiso social de las pautas y guías, especialmente las relacionadas con la accesibilidad, y capacidad para aplicarlas adecuadamente a cada tipo de aplicación interactiva o videojuego en el proceso de creación de la misma.
- Mostrar comprensión de los elementos de la narración interactiva en videojuegos y capacidad en la aplicación de estos métodos y técnicas en el desarrollo de videojuegos.
- Mostrar conocimiento de las relaciones entre "cultura - sociedad - videojuegos" y de las relaciones entre las tipologías y características de los videojuegos, con las características culturales y sociales de la sociedad en la que se producen y se juegan. Ser capaz de aplicar este conocimiento en el análisis de videojuegos.
- Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
- Comunicarse de manera clara y eficiente en presentaciones orales y escritas adaptadas al tipo de público y a los objetivos de la comunicación + utilizando las estrategias y los medios adecuados.
- Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
- Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
- Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
- Aplicar los conocimientos alcanzados en la realización de una tarea en función de la pertinencia y la importancia, decidiendo la manera de llevarla a cabo y el tiempo que es necesario dedicarle y seleccionando las fuentes de información más adecuadas.
- Mostrar comprensión lectora suficiente en la lectura de documentos escritos en inglés, vinculados a la materia, tales como apuntes, artículos científicos, artículos de divulgación, páginas web, etc.
- Mostrar conocimiento y comprensión de las diferentes categorías y tipos de juegos de mesa existentes con el objetivo de identificar la tipología más adecuada a los proyectos o encargos que se puedan plantear.

804128 - BETMA4-M - Bloque de Especialización en Tecnologías Multimedia Aplicadas IV

- Mostrar capacidad para elaborar una propuesta y diseñar un prototipo de juego de mesa que pueda servir como presentación de un proyecto de may

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	0h	0.00%
	Horas grupo mediano:	60h	40.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	0h	0.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804128 - BETMA4-M - Bloque de Especialización en Tecnologías Multimedia Aplicadas IV

Contenidos

<p>Introducción al Game Design</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La disciplina de Game Design 2. El oficio de game designer 3. El proceso de creación 4. Nuestra estrategia para crear calidad lúdica <p>Actividades vinculadas: Investigación sobre la disciplina, el proceso de creación y conceptos relacionados con la calidad.</p> <p>Objetivos específicos: Poner en contexto la disciplina, el oficio, y los procesos de trabajo y de aprendizaje.</p>	
<p>Elementos de juego y marco de diseño</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistemas formales y abstractos 2. Elementos de juego 3. Marcos de diseño 4. Marco MDA <p>Actividades vinculadas: Identificación y clasificación de elementos de juego.</p> <p>Objetivos específicos: Reconocer y analizar elementos de juego y conocer y clasificar en marcos de diseño.</p>	

804128 - BETMA4-M - Bloque de Especialización en Tecnologías Multimedia Aplicadas IV

Mecánicas de juego	Dedicación: 12h Grupo grande/Teoría: 12h
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mecánicas principales 2. Reglas 3. Mecánicas diferenciales 4. Mecánicas conectadas 5. Mecánicas y controles 6. Mecánicas y jugador 7. Contingencias 8. Sucesión de eventos <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Análisis de mecánicas de diferentes tipologías. Creación y justificación de mecánicas. Relaciones de las mecánicas con otros elementos de juego.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Reconocer, analizar, crear y relacionar mecánicas de juego para la creación de jugabilidad.</p>	
Objetivos, recompensas y modificadores	Dedicación: 8h Grupo grande/Teoría: 8h
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Objetivos 2. Recompensas 3. Triangularización 4. Modificadores 5. Tiempo 6. Aleatoriedad, probabilidad e incertidumbre <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Identificación, análisis y clasificación de objetivos, reforzadores y modificadores. Creación de propuestas e integración con contextos jugables.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Reconocer, analizar, crear y relacionar ritmo de partida.</p>	

804128 - BETMA4-M - Bloque de Especialización en Tecnologías Multimedia Aplicadas IV

El jugador	Dedicación: 8h Grupo grande/Teoría: 8h
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Experiencias diferentes para personas diferentes 2. Inherente al ser humano 3. Consubstancial a la cultura 4. Aprendizaje y progresión 5. Teoría de la autodeterminación 6. Percepción de bienestar y niveles de felicidad 7. Cerebro, emoción, conducta 8. Supervivencia, placer, dolor 9. Modelos mentales 10. Patrones 11. Bartle Test, User Types Hexad, Big Five Model <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Identificación de elementos motivadores y sus correspondientes respuestas en las personas. Identificación y creación de patrones de actividad. Relaciones con diferentes perfiles de personalidad.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Conocer las características de los jugadores para optimizar los sistemas de juego.</p>	
Dinámicas y flujo de partida	Dedicación: 12h Grupo grande/Teoría: 12h
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Círculo mágico 2. Jugar como actividad en el tiempo 3. Situaciones, decisiones y acciones 4. Diversión 5. Flujo de partida 6. Game Loops 7. Curva de interés 8. Comportamientos por condicionamiento 9. Elementos motivadores 10. Gestión de errores 11. Dinámicas con objetos 12. Puzles <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Análisis y creación de situaciones, decisiones y acciones. Análisis y creación de flujo de actividad y diversión. Análisis y creación de puzles integrados en contextos jugables.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Reconocer, analizar, crear y relacionar dinámicas.</p>	

804128 - BETMA4-M - Bloque de Especialización en Tecnologías Multimedia Aplicadas IV

<p>Estética y comunicación juego-jugador</p>	<p>Dedicación: 8h Grupo grande/Teoría: 8h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Percepción y neurociencia 2. Comunicación conceptual 3. Ludología y narratología 4. Linearidad y no linearidad 5. Condicionamiento por entorno 6. Roles de los personajes <p>Actividades vinculadas: Análisis de propuestas y su integración con las mecánicas, el concepto y la narrativa. Creación de propuestas, respondiendo a criterios de contenido y jugabilidad.</p> <p>Objetivos específicos: Reconocer, analizar, crear y relacionar elementos estéticos para la óptima comunicación juego-jugador.</p>	
<p>Estrategia, documentación y comunicación</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estrategia de creación y comunicación 2. Documento de diseño tradicional vs formato Wiki <p>Actividades vinculadas: Creación de una estrategia y documento de diseño GDD.</p> <p>Objetivos específicos: Reconocer, analizar y crear estrategias de creación y documentación.</p>	

804128 - BETMA4-M - Bloque de Especialización en Tecnologías Multimedia Aplicadas IV

Planificación de actividades

EJERCICIOS DE SESIÓN	Dedicación: 2h Grupo grande/Teoría: 2h
<p>Descripción: En estos ejercicios el estudiante analiza o crea propuestas en función de los aspectos teóricos que se le han explicado, y documenta su análisis o creación.</p> <p>Material de soporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hojas de prácticas. - Explicaciones y recursos facilitados en las sesiones. <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrega de documentos por el campus virtual. <p>Objetivos específicos: Análisis, investigación y comprensión crítica.</p>	
GAME JAMS	Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h
<p>Descripción: En éstas prácticas el estudiante crea en función de contingencias específicas.</p> <p>Material de soporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hojas de prácticas. - Explicaciones y recursos facilitados en las sesiones. <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documentos en el campus virtual. <p>Objetivos específicos: Creación y documentación.</p>	
GAME DESIGN DOCUMENT	Dedicación: 8h Grupo grande/Teoría: 8h
<p>Descripción: El estudiante crea un Game Design Document con la formalización de una propuesta.</p> <p>Material de soporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoja de enunciado. - Explicaciones y recursos facilitados en las sesiones. <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documentos por el campus virtual. <p>Objetivos específicos: Investigación, creatividad y consistencia de propuestas.</p>	

804128 - BETMA4-M - Bloque de Especialización en Tecnologías Multimedia Aplicadas IV

Sistema de calificación

1. Ejercicios propuestos en las sesiones. La suma de todos supondrá un 20% de la nota de la asignatura.
2. Práctica en formato "Jam". Supondrá el 25% de la nota de la asignatura.
3. Un proyecto final, que supondrá el 45% de la asignatura.
4. La evaluación de la participación del alumno/a en las actividades formativas de la materia, y la actitud de aprendizaje, se evaluará mediante un seguimiento de sus intervenciones, y supondrá un 10% de la nota final.

Normas de realización de las actividades

- ? Una parte de los ejercicios se puede realizar durante las clases con el profesor de la asignatura. Los estudiantes también deberán dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horario) para realizar los ejercicios.
- ? Los ejercicios, una vez finalizados, deben entregarse en el Campus Virtual en la entrega correspondiente y en la fecha correspondiente, sólo se tendrán en cuenta para evaluar aquellos entregados antes de las 24h de la fecha límite.
- ? La evaluación de los ejercicios no sólo implica la resolución del mismo, también implica la defensa que se hace de los resultados y la realización de documentos relevantes.
- ? Cualquier incidencia que no permita resolver el ejercicio en el tiempo indicado deberá ser comunicada previamente al profesor. Posteriormente a esta comunicación y en función de las causas que motivan la no presentación del ejercicio, si están justificadas, se encontrarán alternativas para completar la evaluación. También se considerarán justificadas las causas de la no-presentación de los ejercicios comunicadas para la gestión de estudios.
- ? Los documentos deben ser completados, siguiendo las instrucciones, especialmente respecto a los nombres de archivos. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto de las competencias a adquirir y parte de la evaluación.

Bibliografía

Básica:

Apunts de l'assignatura.

Thompson, J.; Berbank-Green, B.; Cusworth, N. The computer game design course: principles, practices and techniques for the aspiring game designer. London: Thames & Hudson, 2007. ISBN 9780500286586.

DeMaría, Rusel; Wilson, Johnny L. High score!: la historia ilustrada de los videojuegos. Madrid: McGraw-Hill, 2002. ISBN 8448137043.

Schell, Jesse. The art of game design: a book of lenses. 2nd ed. Amsterdam [etc.]: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2015. ISBN 9781466598645.

Koster, Raph. A theory of fun for game design. 2nd ed. Sebastopol, United States of America: O'Reilly Media, 2013. ISBN 9781449363215.

Complementaria:

Rabin, Steve (ed.). Introduction to game development. Hingham, MA: Charles River Media, 2008. ISBN 9781584503774.

Otros recursos: