



Guia docent

804234 - DISVJ1 - Disseny de Videojocs I

Última modificació: 10/09/2020

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).
GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2020 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Anglès, Castellà, Català

PROFESSORAT

Professorat responsable: Pons López, Juan Jose

Altres: Castaño Estrella, Daniel

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'APRENTATGE 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 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 a aplicar-los i/o adaptar-los a projectes de videojocs.



HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup gran	18,0	12.00
Hores activitats dirigides	12,0	8.00
Hores grup mitjà	30,0	20.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Introducció al game design

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)

Activitats vinculades:

Definició propia de que es un joc, que es el game design, que vol dir diversió?

Dedicació: 15h

Grup gran/Teoria: 6h

Aprenentatge autònom: 9h

Brainstorming i idea inicial

Descripció:

Brainstorming
Fonts d'inspiració (Inner & Outer world)
Filtrar idees
El Pitch - Sales Sheet
Copiar i modificar
Referències

Activitats vinculades:

Disseny encadenat col·laboratiu.
Moodboard & Sale sheet de un joc, identificant-ne els elements importants

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h



Fonaments i aproximacions al game design

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

Activitats vinculades:

Taxonomia propia de mecàniques, generes, plataformes, etc.
Game Wireframe

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h
Aprenentatge autònom: 15h

Psicologia del jugador, documentació i marcs de disseny

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

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h
Aprenentatge autònom: 15h

Pacing, sistemes de recompenses i teoria del joc

Descripció:

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

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 9h

Aprenentatge autònom: 21h

Playtesting i anàlisi de tecnologies

Descripció:

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

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h

Documentació i mecàniques

Descripció:

- Game vision document
- Game design document
- Groundbreaking mechanics
- Emergent mechanics

Dedicació: 5h

Grup gran/Teoria: 5h

ACTIVITATS

4 conceptes de joc de taula

Descripció:

Primera entrega: 4 idees o conceptes de joc de taula d'una pàgina cadascuna. (20% de la nota)

Material:

1 pdf amb 4 fulles

Lliurament:

1 - Campus virtual

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 10h

2 prototíps físics

Descripció:

Segona entrega: Dels 4 conceptes, n'escollim 2 i en fem 2 prototíps físics. (20% de la nota)

Material:

1 pdf i 2 prototíps físics

Lliurament:

Sessió a classe

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 4h

1 prototip final

Descripció:

Tercera i última entrega: Dels dos prototíps físics, n'escollim un i realitzem un mínim de tres iteracions de millora, ben documentades. (30% de la nota)

Material:

1 pdf i 1 prototip físic

Lliurament:

Sessió a classe

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 4h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

1. Primer lliurament: 20% de la nota final
2. Segon lliurament: 20% de la nota final
3. Examen parcial: 20% de la nota final (aquesta es l'única part que es podrà recuperar a l'examen de recuperació)
4. Tercer i últim lliurament: 30% de la nota final
5. 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.

Els alumnes que no superin l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada es podran presentar a l'examen de reavaluació, sempre que no tinguin una qualificació de NP. En aquest examen es reavaluaran les qualificacions corresponents a l'examen parcial.



NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

Els exercicis, una vegada finalitzats, han d'entregar-se en el Campus Virtual en l'entrega corresponent i en la data corresponent. 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.
- 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.
- Selinker, M. The Kobold guide to board game design. Kirkland, WA: Open Design LLC, 2012. ISBN 9781936781041.