

804241 - DISVJ2 - Disseny de Videojocs II

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

Treball en equip i planificació.
Capacitats creatives i comunicatives.

Requisits

Cultura dels jocs i videojocs, indústria dels videojocs.

Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

Específiques:

CEVJ 3. Aplicar les metodologies de disseny d'interfícies gràfiques d'una aplicació interactiva seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat i tenint en compte les diferents plataformes a les que pot anar dirigida.

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.

CEVJ 1. Dissenyar les mecàniques, les regles, l'estructura, el guió i el concepte artístic d'un videojoc, maximitzant la immersió i els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència d'usuari possible.

Transversals:

04 COE N3. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA - Nivell 3: 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.

05 TEQ N3. TREBALL EN EQUIP - Nivell 3: Dirigir i dinamitzar grups de treball, resolent-ne possibles conflictes, valorant el treball fet amb les altres persones i avaluant l'efectivitat de l'equip així com la presentació dels resultats generats.

03 TLG. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i amb consonància amb les necessitats que tindran les titulades i els titulats en cada ensenyament.

06 URI N3. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ - Nivell 3: Planificar i utilitzar la informació necessària per a un treball acadèmic (per exemple, per al treball de fi de grau) a partir d'una reflexió crítica sobre els recursos d'informació utilitzats.

07 AAT N3. APRENENTATGE AUTÒNOM - Nivell 3: Aplicar els coneixements assolits a 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 cal dedicar-hi i seleccionant-ne les fonts d'informació més adequades.

804241 - DISVJ2 - Disseny de Videojocs II

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 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", "societat" i "videojocs". 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.

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, planes web, etc.

. Capacitats per coordinar entre diferents grups de treball en un projecte comú de propietat intel·lectual.

804241 - DISVJ2 - Disseny de Videojocs II

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%

804241 - DISVJ2 - Disseny de Videojocs II

Continguts

<p>Worldbuilding i sistemes de desenvolupament</p>	<p>Dedicació: 20h Grup gran/Teoria: 8h Aprentatge autònom: 12h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sistemes àgils <ul style="list-style-type: none"> * SCRUM, Kanban & Agile Milestones i Waterfall Crunch Fonaments bàsics de Worldbuilding <ul style="list-style-type: none"> * Selecciona el nivell de fantasia * Economia, cartografia i cronologia * Metodologies de creació Habitants del món <ul style="list-style-type: none"> * Races, cultures i creences * Ciutats, estats i nacions * Cultes misteriosos i societats secretes Ciència, màgia i panteons 	
<p>Creació de personatges</p>	<p>Dedicació: 20h Grup gran/Teoria: 8h Aprentatge autònom: 12h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> Arquetips <ul style="list-style-type: none"> * Races arquetípiques * Clases arquetípiques * Rols arquetípics * Característiques, atributs i habilitats La figura de la força antagonista <ul style="list-style-type: none"> * Els enemics i monstres Progressió dels personatges 	

804241 - DISVJ2 - Disseny de Videojocs II

<p>Balanceig</p>	<p>Dedicació: 30h Grup gran/Teoria: 12h Aprentatge autònom: 18h</p>
<p>Descripció: Deterministic vs aleatori Solvència Disponibilitat de la informació Interacció amb els jugadors Simetria Balanceig del metajoc Relacions numèriques, intra sistemiques i transitives Corba del cost benefici Balanceig situacional Costos d' oportunitat i Sunken costs Comportaments no desitjats Probabilístiques * Sampling distributions * Psicologia de les probabilitats</p>	
<p>Narrativa</p>	<p>Dedicació: 15h Grup gran/Teoria: 6h Aprentatge autònom: 9h</p>
<p>Descripció: Fonaments de l' Storytelling * Estructura bàsica El conflicte Anàlisi d' estructures narratives * Lineals (Rail roaded) * Emergents (Open World - Sandbox) Metodologies per l' estructura narrativa Arc argumental dels personatges El diàleg El clímax Disonància ludonarrativa Diegètica de la narrativa</p>	

804241 - DISVJ2 - Disseny de Videojocs II

<p>Reglament</p>	<p>Dedicació: 15h Grup gran/Teoria: 6h Aprentatge autònom: 9h</p>
<p>Descripció: Reglament genèric * Clima i entorn * Temps, curació i transport Reglament específic * Setting * Races i poders Reglament de combat * Disseny de situacions de combat</p>	
<p>Economia del joc</p>	<p>Dedicació: 15h Grup gran/Teoria: 6h Aprentatge autònom: 9h</p>
<p>Descripció: Feedback loop positiu i negatiu Fonts & pous Meta joc Comerç Supply & demand Substitució Enhancer & scarcity Economies obertes</p>	
<p>Disseny procedural</p>	<p>Dedicació: 15h Grup gran/Teoria: 6h Aprentatge autònom: 9h</p>
<p>Descripció: Generació procedural de continguts Generació de narratives procedurals Generació de mapes i dungeons procedurals Generació procedural de personatges i monstres Generació procedural d' equip i recursos Altres sistemes de generació procedural</p>	

804241 - DISVJ2 - Disseny de Videojocs II

<p>Puzzles avançats</p>	<p>Dedicació: 15h Grup gran/Teoria: 6h Aprentatge autònom: 9h</p>
<p>Descripció: Ordre Digital vs analog Puzles com a Core Mechanics Puzles com a mecàniques secundàries Emergència als puzzles Tips & Tricks</p>	
<p>Machine Learning</p>	<p>Dedicació: 5h Grup gran/Teoria: 2h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: NPC Agents Generació d' art Generació de regles</p>	

804241 - DISVJ2 - Disseny de Videojocs II

Planificació d'activitats

<p>Worldbuilding: Creació d' un món fantàstic</p>	<p>Dedicació: 4h Grup gran/Teoria: 4h</p>
<p>Descripció: Primera entrega - Worldbuilding: Creació d' un món fantàstic (25% de la nota)</p> <p>Material de suport: 1 pdf 8 pàgines</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Campus virtual</p>	
<p>Creació de personatges: Creació del Cast del joc</p>	<p>Dedicació: 4h Grup gran/Teoria: 4h</p>
<p>Descripció: Segona entrega - Creació de personatges: Creació del Cast del joc. Protagonista, Antagonista i 2 secundaris (25% de la nota)</p> <p>Material de suport: 1 pdf 8 pàgines</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Campus virtual</p>	
<p>Aventura en solitari: Creació d' una aventura</p>	<p>Dedicació: 4h Grup gran/Teoria: 4h</p>
<p>Descripció: Tercera i última entrega - Aventura en solitari: Creació d' una aventura de 25-30 punts en RPGMaker o un altre sistema proporcionat pel professor. (40% de la nota)</p> <p>Material de suport: 1 pdf 25-50 pàgines</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Campus virtual</p>	

804241 - DISVJ2 - Disseny de Videojocs II

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. El total de la nota de l' assignatura funcionarà de la següent forma:

Primera entrega - Worldbuilding: Creació d' un món fantàstic (25% de la nota)

Segona entrega - Creació de personatges: Creació del Cast del joc. Protagonista, Antagonista i 2 secundaris (25% de la nota)

Tercera i última entrega - Aventura en solitari: Creació d' una aventura de 25-30 punts en RPGMaker o un altre sistema proporcionat pel professor. (40% de la nota)

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.

Normes de realització de les activitats

1. Una part dels treballs 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 a realitzar els treballs.
2. Els treballs, un cop finalitzats, s'han de lliurar al Campus Virtual en el lliurament corresponent i en la data corresponent.
3. Qualsevol incidència que no permeti resoldre la feina en el temps indicat s'ha de comunicar prèviament al professor. Posteriorment a aquesta comunicació i en funció de les causes que motiven la no presentació del treball, si estan justificades, es trobessin alternatives per completar l'avaluació.
4. Els documents han de ser completats, seguint les instruccions, especialment pel que fa als noms de fitxer. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte de les competències a adquirir i part de l'avaluació.

Bibliografia

Bàsica:

Silverstein, J.; Sholes, K. The Kobold guide to worldbuilding. Kirkland, WA: Kobol Press, 2012. ISBN 9781936781119.

Qué es el juego de rol. Barcelona: Troll, 1987.

Michael Sellers. Advanced Game Design. Pearson, 2018.

Altres recursos:

Enllaç web

<https://gamebalanceconcepts.wordpress.com/>
Conceptes de balanceig