

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: 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: Del Castillo Figueruelo, Arantzazu
Altres: Del Castillo Figueruelo, Arantzazu
Montserrat Ribes, Roger

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 EFICAÇ 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.

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 tasques i la cohesió.

804242 - GAM - Gamificació

- 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: 8h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: Interpretació i definicions, història, usos i casos d'exemple reals.</p>	
<p>Psicologia de la Motivació i Gamificació.</p>	<p>Dedicació: 8h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: Descripció dels aspectes més rellevants de les Teories psicològiques sobre la motivació que serveixen de base a la gamificació.</p>	
<p>Entenent el concepte de Joc.</p>	<p>Dedicació: 8h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</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>Disseny centrat en el jugador.</p>	<p>Dedicació: 8h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: Presentació de l'aproximació al disseny centrat en el jugador, història, principis i aplicacions.</p>	

804242 - GAM - Gamificació

<p>Elements del joc.</p>	<p>Dedicació: 9h 20m</p> <p>Grup gran/Teoria: 1h 20m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</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>Aproximacions teòriques i marcs de treball</p>	<p>Dedicació: 8h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: Presentació de tres aproximacions formals alternatives per a l'anàlisi de les experiències gamificades i els videojocs. Comparació dels diferents marcs de treball.</p>	
<p>Dissenyant l'entorn Gamificado i decisions de disseny.</p>	<p>Dedicació: 8h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</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 de l'Autodeterminació.</p>	<p>Dedicació: 14h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 12h</p>
<p>Descripció: Teoria de l'Autodeterminació. Anàlisi de la seva aplicació en gamificació.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctica deconstrucció i construcció</p>	
<p>Economies Virtuals i Metajocs.</p>	<p>Dedicació: 8h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: Introducció a les economies virtuals més esteses. Revisió dels principals models de monetització existents. Integració de virtual goods i virtual currences amb la nostra experiència gamificada i el metajoc.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques construcció i deconstrucció.</p>	
<p>Condicionament Operant.</p>	<p>Dedicació: 9h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 2h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: Condicionament operant. Anàlisi de la seva aplicació en gamificació. Aspectes ètics.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques construcció i deconstrucció</p>	

804242 - GAM - Gamificació

<p>Gamificació en el treball i segons sectors.</p>	<p>Dedicació: 8h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</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. Comprendent el concepte de playbor.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques construcció i desconstrucció.</p>	
<p>Teoria Social Cognitiva.</p>	<p>Dedicació: 8h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Activitats dirigides: 1h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: Teoria Social Cognitiva i gamificació.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques construcció i deconstrucció.</p>	
<p>Bones pràctiques, riscos legals i males pràctiques.</p>	<p>Dedicació: 3h 50m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 20m Grup mitjà/Pràctiques: 0h 30m Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Casos d'exemple amb bones pràctiques de gamificació aplicades, perills que podem trobar i exemples de males pràctiques aplicades.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques construcció i deconstrucció.</p>	

804242 - GAM - Gamificació

<p>Teoria del Flow.</p>	<p>Dedicació: 7h 40m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 40m Grup mitjà/Pràctiques: 1h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: Teoria del Flow. Anàlisi de la seva aplicació en gamificació.</p> <p>Activitats vinculades: Pràctiques construcció i deconstrucció.</p>	
<p>KPIs: mètriques i anàlisi de la gamificació.</p>	<p>Dedicació: 3h 50m</p> <p>Grup gran/Teoria: 0h 20m Grup mitjà/Pràctiques: 0h 30m Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Introducció als principals KPI 's, mètodes de mesurament i implementació en la gamificació per validar el seu rendiment en un context de negoci.</p>	

804242 - GAM - Gamificació

Planificació d'activitats

<p>Pràctica deconstrucció d'un projecte amb gamificació.</p>	<p>Dedicació: 13h Grup gran/Teoria: 5h Aprentatge autònom: 8h</p>
<p>Descripció: Identificar els objectius de negoci i de l'usuari d'un projecte gamificat que es deconstrueix i analitza. Comprendre i empatitzar amb el públic objectiu al qual va dirigit el projecte elaborant diversos perfils detallats del mateix justificant formalment cada decisió. Identificar tots els elements de joc aplicats en el projecte, components, mecàniques i dinàmiques. Representar visualment i esquemàticament el flux de pantalles (Screenflow) complet del projecte ubicant de manera concreta els elements de joc i la seva influència dins el Screenflow. Elaborar una memòria seguint el framework de les 6Ds sobre el projecte gamificat. Elaborar una anàlisi completa dels punts forts i els punts febles del projecte gamificat. Elaborar una proposta formal de millora que garanteixi els objectius de negoci i d'usuari. Defensar presencialment amb el suport d'una presentació visual tota la memòria.</p> <p>Material de suport: - Apunts de l'assignatura.</p> <p>eines: - Gamification Canvas Model de Sergio Jimenez. - TRELLO</p> <p>papers: - From Game Design Elements to Gamefulness Defining "Gamification" (Sebastian Deterding; Dan Dixon; Rilla Khaled; Lennart Nacke) - Behavioral game design by John Hopson (Gamasutra) - The Player experience of Need Satisfaction by Scott Rigby and Richard Ryan (PENS) - Motivation during Videogame Play: Analysing Player Experience in terms of Cognitive Action</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Document d'anàlisi d'una app Gamificada estructurat amb pantalles adjuntes relatives a l'anàlisi.</p> <p>Objectius específics: Desenvolupar la capacitat d'anàlisi d'una experiència gamificada aplicada a una APP amb objectius principalment de negoci que implementa diversos d'elements i estratègies de gamificació. L'exercici pretén familiaritzar l'alumne amb la identificació i reconeixement de les estructures que componen un procés de gamificació, les seves dependències a nivell de negoci i com influeixen en el disseny complet d'una aplicació.</p>	

<p>Pràctica Construcció d'un projecte amb gamificació.</p>	<p>Dedicació: 13h Grup gran/Teoria: 5h Grup mitjà/Pràctiques: 8h</p>
<p>Material de suport: eines: - Game Design Lenses Card Deck by Jesse Schell - SCVNGR s Secret Game Mechanics Playdeck by Zynga - TRELLO</p> <p>Webs: - Deconstructor for fun BLOC by Michail Katkoff.</p>	

804242 - GAM - Gamificació

Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació:

Pla de gamificació, esquema de metajuego amb "core-loop" i dependències amb el model de negoci del videojoc. Prototip navegable del metajuego i la seva gamificació.

Objectius específics:

Ser capaç d'abstreure els elements clau de l'experiència d'un videojoc i combinar tècniques de gamificació que cooperin amb el metajuego del videojoc. Comprendre les dependències existents del metajuego, la gamificació i el game design.

Sistema de qualificació

Pràctiques:

Pràctica deconstrucció, amb una ponderació del 15% de la nota final de l'assignatura.

Pràctica construcció, amb una ponderació del 15% 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.

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.

804242 - GAM - Gamificació

Bibliografia

Bàsica:

Werbach, Kevin; Hunter, D. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press, 2012. ISBN 9781613630235.

Burke, Brian. Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things. Bibliomotion, 2014.

Zichermann, Gabe. Mastering gamification.

Zichermann, G.; Linder, J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges and contests. Wiley, 2010. ISBN 9780470562239.

Zichermann, G.; Cunningham, C. Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media, 2011. ISBN 9781449397678.

Marín, I.; Hierro, E. Gamificación. Empresa Activa, 2013. ISBN 9788496627833.

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

Rigby, S.; Ryan, R. Glued to games: how to video games draw us in and hold us spellbound. Praeger, 2011. ISBN 9780313362248.

Pink, Daniel H. Drive: the surprising truth about what motivates us. Riverhead Books, 2011. ISBN 9781594484803.