



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT  
**DESENVOLUPAMENT DE  
VIDEOJOCS**

Coordinació: FONTANALS RECHE, MARC

Any acadèmic 2022-23

## Informació general de l'assignatura

<b>Denominació</b>	DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS			
<b>Codi</b>	102082			
<b>Semestre d'impartició</b>	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
<b>Caràcter</b>	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	3	OPTATIVA	Presencial
<b>Nombre de crèdits assignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipus d'activitat, crèdits i grups</b>	<b>Tipus d'activitat</b>	PRALAB	TEORIA	
	<b>Nombre de crèdits</b>	3	3	
	<b>Nombre de grups</b>	1	1	
<b>Coordinació</b>	FONTANALS RECHE, MARC			
<b>Departament/s</b>	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
<b>Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant</b>	<p>Durant el curs es combinaran les classes magistrals amb les classes pràctiques. A les primeres, els alumnes assoleixen les competències teòriques que aplicaran posteriorment a les classes pràctiques.</p> <p>Hi haurà exercicis pràctics, dos treballs pràctics i dos exàmens.</p> <p>L'alumne farà el treball autònom en hores no presencials.</p>			
<b>Informació important sobre tractament de dades</b>	Consulteu <a href="#">aquest enllaç</a> per a més informació.			
<b>Idioma/es d'impartició</b>	Les classes s'impartiran en català, tanmateix, alguns dels recursos poden estar en castellà o en anglès. Activitats, treballs i exàmens es poden contestar en qualsevol dels idiomes esmentats anteriorment.			
<b>Distribució de crèdits</b>	1 crèdit equival a 25 hores de treball de l'estudiant 6 crèdits són 150 hores			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
FONTANALS RECHE, MARC	marc.fontanals@udl.cat	6	A concretar durant les classes o via mail. Preferentment abans o després de les classes.

## Objectius acadèmics de l'assignatura

Els objectius d'aprenentatge d'aquesta assignatura es basen en:

- Disseny de videojocs.
- Coneixement dels principals elements i Game theory
- Disseny i prototipatge de jocs petits
- Documentació
- Disseny enfocat a la RV
- Narrativa i environmental storytelling
- Disseny de nivells

## Competències

### Competències generals:

- CG3. Habilitat per respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que emmarquen decisions de disseny

### Competències específiques:

- CE8. Capacitat per a la creació i explotació de mons virtuals, i per a la creació, gestió i distribució de continguts multimèdia
- CE10. Prototipar un sistema interactiu a partir d'un disseny

## Continguts fonamentals de l'assignatura

### T1. GAME DESIGN

- 1.1. Ecosistema i rols en la indústria.
- 1.2. Game Theory.
- 1.3. Màrqueting amb perspectiva del disseny.

### T2. DOCUMENTACIÓ

- 2.1. One Page Sheet.

2.2. Game Proposal.

2.3. Game Design Document (GDD).

2.4. Postmortem.

### T3. DISSENY ENFOCAT A LA RV

3.1. Història i teoria.

3.2. Environmental storytelling.

3.3. Narrativa.

### T4. DISSENY DE NIVELLS

4.1. Introducció al disseny de nivells

4.2. Necessitats i fonaments

4.3. Composició.

4.4 Whiteboxing

## Eixos metodològics de l'assignatura

Cada setmana l'estudiant assisteix a 2 hores presencials i 2 hores presencials. Les sessions pràctiques s'imparteixen a l'aula / laboratori.

### Classes Teoria i Problemes (3 crèdits)

- Part teòrica: classes suportades amb transparències i/o apunts.
- Part d'aplicació pràctica: treball d'aplicació de conceptes més pràctics.

### Classes Laboratori (3 crèdits)

- Classes dirigides i seguiment personalitzat per grups de pràctiques.

## Pla de desenvolupament de l'assignatura

Set	Descripció	Activitat Teoria	Activitat Practiques
1	T1. Presentació del curs	Presentació del curs i introducció a l'assignatura. Ecosistema i rols.	Marketing amb perspectiva del disseny.
2	T1. Game theory + T2. Documentació	Game theory Elements (E1)	One Page Sheet (E2)
3	T1. Game theory		Presentacions OP, Game theory
4	T3. RV + T2. Documentació	Història i teoria VR	Explicació Pr1, Formació de grups i elecció del tema. (Pr1)
5	T2. RV		Treball a classe
6	T3. RV	Narrativa.	Contrapropostes

7	T3. RV	Environmental storytelling	Treball a classe
8	T3. RV	Llum	Presentacions Pr1 VR
9	Exàmens parcials	9Nov - Examen parcial	
10	T4. Disseny de nivells	Introducció al Disseny de Nivells + Whiteboard Test	Explicació Pr2, Treball a classe
11	T4. Disseny de nivells	Level Needs & Fundamentals	Treball a classe (Revisió LGDD) Predesign
12	T4. Disseny de nivells	Composition	LDD
13	T4. Prototipatge		Golden Rules + whiteboxing
14	T4. Prototipatge	Xerrada "La música en els videojocs"	Treball a classe (GDD)
15	T4. Presentacions	Presentació Pr2	
16	Exàmens parcials	Exàmens parcials	Exàmens parcials
17	Exàmens parcials	Examen parcial	
18	Tutories		
19	Examen recuperació	Examen recuperació	

## Sistema d'avaluació

Acrònim	Activitats d'Avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
ExC1	Exercicis classe	20%	No		No	Si
Ex1	Examen parcial 1	15%	No	No	Si	Si
Pr1	Practica 1	25%	No	Sí	Si	No
Ex2	Examen Parcial 2	15%	No	No	Si	Si
Pr2	Practica 2	25%	No	Sí	Si	No

Els "exercicis classe" seran petites activitats entregables que es faran durant les classes.

$$\text{Nota\_Final} = 0,20 * \text{ExC1} + 0,15 * \text{Ex2} + 0,25 * \text{Pr1} + 0,15 * \text{Ex3} + 0,25 * \text{Pr2}$$

Per tenir superada l'assignatura cal que NOTA\_FINAL sigui major o igual que 5. En cas de no haver superat l'assignatura, es pot anar a l'examen de recuperació.

## Bibliografia i recursos d'informació

- Ham, Ethan (2015). "Tabletop Game Design for Video Game Designers". CRC Press. Abingdon.
- Fullerton, Tracy (2014). "Game Design Workshop: A playcentric approach to creating innovative games". CRC Press. Abingdon.
- Salmond, Michael (2016). "Video Game Design: Principles and practices from the ground up". Bloomsbury publishing. London.

- Rogers, Scott (2014). "Level Up! The guide to great video game design". John Wiley & sons. West Sussex.