



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT
**DESENVOLUPAMENT DE
VIDEOJOCS**

Coordinació: FONTANALS RECHE, MARC

Any acadèmic 2023-24

Informació general de l'assignatura

Denominació	DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS			
Codi	102082			
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	3	OPTATIVA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRALAB	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3	3	
	Nombre de grups	1	1	
Coordinació	FONTANALS RECHE, MARC			
Departament/s	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	<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>			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	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.			
Distribució de crèdits	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.