



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT  
**GAMIFICACIÓ I SERIOUS  
GAMES**

Coordinació: GIL IRANZO, ROSA MARÍA

Any acadèmic 2021-22

## Informació general de l'assignatura

<b>Denominació</b>	GAMIFICACIÓ I SERIOUS GAMES			
<b>Codi</b>	102187			
<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	2	OBLIGATÒRIA	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>	2	1	
<b>Coordinació</b>	GIL IRANZO, ROSA MARÍA			
<b>Departament/s</b>	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
<b>Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant</b>	Durant el curs es combinen les classes magistrals amb les classes pràctiques i lectures. A les primeres, els alumnes aprendran les competències teòriques que aplicaran posteriorment a les classes pràctiques. L'alumne realitzarà el treball autònom en hores no presencials.			
<b>Informació important sobre tractament de dades</b>	Consulteu <a href="#">aquest enllaç</a> per a més informació.			
<b>Idioma/es d'impartició</b>	castellà/català/anglès			
<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
GIL IRANZO, ROSA MARÍA	rosamaria.gil@udl.cat	9	

## Objectius acadèmics de l'assignatura

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

- Conèixer l'aplicació dels principis de disseny junt amb les mecàniques del joc: elements, mecàniques i dinàmiques
- Conèixer les metodologies Player Centred Design (PCD)
- Conèixer la psicologia de la motivació humana
- Saber utilitzar Serious Games
- Diferenciar entre jocs seriosos, jocs i gamificació
- *Gamificar* la UX
- Conèixer les consideracions ètiques i legals de la gamificació
- Identificar i analitzar els aspectes relacionats amb l'anàlisi i disseny de petites aplicacions hipermedia.

## Competències

### Competències bàsiques i transversals:

- CB3. Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica
- CT3. Adquirir capacitació en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i comunicació.
- CT6. Aplicar la perspectiva de gènere a les tasques pròpies de l'àmbit professional

### Competències generals:

- CG2. Habilitat per resoldre problemes de comunicació, coneixent i identificant les diferents fases del disseny digital
- CG3. Habilitat per respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que emmarquen decisions de disseny
- CG5. Capacitat per dissenyar i avaluar sistemes que garanteixin l'accessibilitat i usabilitat
- CG6. Entendre, comprendre, saber interactuar i satisfer les necessitats dels nous clients en contextos digitals

### 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

Gamificació Teoria. 1. THE BASICS. Grups. Tipus de jocs  
 Gamificació Teoria. 2. *The 8 Core Drives of Gamification*  
 Gamificació Teoria. *Applied Gamification*  
 Gamificació Teoria. *Phases*  
 Gamificació Teoria. 3. *Gamer personality. From Bartle to Yu-kai Chou*  
 Gamificació Teoria. 3.2. *Level III*  
 Gamificació Teoria. 3.3. *Core Drive 1: Epic Meaning & Calling*  
 Gamificació Teoria. 3.4. *Core Drive 2: Development & Accomplishment*  
 Gamificació Teoria. 3.5. *The Third Core Drive - Empowerment of Creativity & Feedback*  
 Gamificació Teoria. 4. *Game design. MDA model. Document*  
 Gamificació Teoria. 4.2.4. *Characters in Games*

## Eixos metodològics de l'assignatura

Cada setmana l'estudiant assisteix a 2 hores virtuals (a causa del covid) en Grup Gran i 2 hores presencials en Grup Mitjà. Les sessions en Grup Mitjà s'imparteixen a l'aula / laboratori.

Metodologies docents:

1. Classes magistrals
2. Pràctiques
3. Lectures
4. Treball en grup
5. Casos

## Pla de desenvolupament de l'assignatura

LAB0 - SENSES

LAB1 - BIOLOGY

LAB2 - STORIES

LAB3 - STORYTELLING, STORYBOARDS

LAB4- FUN

LAB5 - TENSION

LAB6 - LOOPS

LAB7 - DECISION

LAB8 - EXTENSIONS

LAB9 - CASES

## Sistema d'avaluació

Es desenvoluparà un projecte per grups, i on es realitzaran successives entregues: storyboard, conceptualització i història (15% i presentació 5%), aplicació gamificada 20% i presentació final 5 % i coavaluació (15%) Treball personal: examen parcial 20% + examen final 20%

## Bibliografia i recursos d'informació

Trobareu tots els enllaços als apunts del campus virtual, no obstant també podeu visitar:

Bibliografia bàsica

<https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>

<https://www.interaction-design.org/literature/article/bartle-s-player-types-for-gamification>

Bibliografia addicional

<https://www.gamedesigning.org/game-design-books/>