Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

GAMIFICACIÓ I SERIOUS GAMES

Coordinació: GIL IRANZO, ROSA MARIA

Any acadèmic 2023-24

GAMIFICACIÓ I SERIOUS GAMES 2023-24

Informació general de l'assignatura

Denominació	GAMIFICACIÓ I SERIOUS GAMES
Codi	102187
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA
Caràcter	

Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	2	OBLIGATÒRIA	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	2	1

Coordinació	GIL IRANZO, ROSA MARIA
Departament/s	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	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.
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.
Idioma/es d'impartició	castellà/català/anglès
Distribució de crèdits	1 crèdit equival a 25 hores de treball de l'estudiant 6 crèdits són 150 hores

GAMIFICACIÓ I SERIOUS GAMES 2023-24

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
GIL IRANZO, ROSA MARIA	rosamaria.gil@udl.cat	10,8	

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 usabilidad
- 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

Metodologies docents: 1. Classes magistrals (5%) 2. Pràctiques (80%) 3. Lectures (15%) 4. Treball en grup (90%) 5. Casos (50%)

Pla de desenvolupament de l'assignatura

LAB0 - SENSES

LAB1 - BIOLOGY

LAB2 - STORIES

LAB3 - STORYTELLING, STORYBOARDS (aquest any en colaboració amb la FEPTS en 9 proyectes)

LAB4- FUN

LAB5 - TENSION

LAB6 - LOOPS

LAB7 - DECISION

LAB8 - EXTENSIONS

LAB9 - CASES

Sistema d'avaluació

- No són obligatòries les proves COM tampoc recuperables -

- Avaluació alternativa. S'haurà de lliurar la DOCUMENTACIÓ DE LA REALITZACIÓ DE P1 (20%) i P3 (20%), així com una presentació de l'aplicació gamificada (20%). TAMBÉ es realitzarà un examen ORAL (20%) i UN ALTRE ESCRIT (20%)

Nº	Sistemes d'avaluació	Grup (G)/Personal (P)	Ponderació
P1	Activitat de narratives	G	20%
P2	Examen parcial	P	20%
P3	Aplicació gamificada	G	20%
P4	Examen final	P	20%
P5	Rúbrica de professionalitat	P	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/