**CO GAME Generator Curriculum**

|  |  |
| --- | --- |
| **Descripció** | **Unitat de contingut** |
| **Títol** | Videogames for Vocational Education and Training: production phase / Videojocs per educació vocacional i entrenament: fase de producció. |
| **Hores lectives** | 10 |
| **Sistema Europeu de Crèdits per l’educació i formació professionals (ECVET Credit Value)** | 40 |
| **EQF (European Qualifications Framework)** | 3 |
| **Descripció** | Aquesta unitat se centra en l’ús d’un programa editor per realitzar videojocs. L’estudiant aprendrà a adaptar les dinàmiques de disseny ja conegudes en el procés de realització d’un videojocs. Això inclou tant la part d’àudio com la visual, així com les dinàmiques específiques de joc. Hi ha nombrosos conceptes per aprendre i la majoria del procés d’aprenentatge es basa en la pràctica. |

##

## Pautes d’Aprenentatge (PA)

**Un cop finalitzada la unitat, l’estudiant ha d’ésser capaç de:**

**PA 1**:Adaptar els elements de disseny ja coneguts en la fase de producció. Arribar a familiaritzar-se amb la interfície de l’editor.

**PA 2**: Identificar, trobar i importar els recursos adequats que calen per a treballar amb el programa editor.

**PA 3**: Dissenyar i construir la interfície gràfica dels nivells: mapes o escenaris.

**PA 4**: Crear i editar elements de joc.

**PA 5**: Programar esdeveniments i objectes.

## Competències, habilitats i coneixements

|  |  |
| --- | --- |
| **Competències** | **Un cop completada la unitat, l’estudiant comptarà amb prou responsabilitat i autonomia com per:** |
| **PA1** | Adquirir naturalitat i velocitat en la navegació pels menús i apartats del programa: l’editor de videojocs. Aconseguir tenir clara una estructura general del joc i ser capaç de descriure l’estètica i les mecàniques principals del joc. |
| **PA2** | Identificar diferents formats i tipologies d’arxius, així com arribar a conèixer l’ús específic de cadascun dins l’editor. |
| **PA3** | Fer ús de les eines de dibuix i disseny de l’editor de videojocs per tal de produir escenaris i mapes d’una mínima consistència gràfica. |
| **PA4** | Gestionar la creació i eines d’edició de joc dins la interfície de l’editor (base de dades). |
| **PA5** | Crear esdeveniments en concordança amb tots els dissenys i dinàmiques de jocs ja realitzats. |
| **Habilitats** | **Un cop finalitzada la unitat, l’estudiant serà capaç de dominar les diferents habilitats:** |
| **PA1** | Navegar a través de la interfície de l’editor de videojocs i identificar els elements de treball. Descriure amb precisió com cada element de joc, de la fase de disseny, apareixerà dins el videojoc. |
| **PA2** | Trobar i importar els arxius del format pertinent dins l’editor de videojocs. |
| **PA3** | Fer un ús òptim dels diferents “packs de rajoles” (Tilesets) i “packs de paret” (Wallpaper) per tal de construir uns escenaris adequats en els que s’ha de desenvolupar la acció del videojoc. |
| **PA4** | Crear i editar elements de joc dins la base de dades de l’editor, fent ús de recursos gràfics quan sigui necessari. |
| **PA5** | Crear esdeveniments i programar-los amb les eines que aporta l’editor. |
| **Coneixement** | **Un cop acabada la unitat, l’estudiant ja sabrà com:** |
| **PA1** | Navegar i utilitzar un programa relativament complex i interactuar-hi, saben la diferència entre un element de disseny i la seva implementació específica en la fase de producció, aconseguint així emportar-se una idea general de l’aparença i la mecànica del seu videojoc. |
| **PA2** | Ésser conscient de la diferència entre els diferents arxius exportats a l’editor, sabent quina diferència hi ha entre els seus formats i quina funció serveix cadascun d’ells. |
| **PA3** | Saber quina mena de mapes (escenaris) es poden dissenyar a través de l’editor i com dibuixar-los en concordança amb els diferents elements utilitzats i sempre sota una coherència gràfica. |
| **PA4** | Reconèixer aquells elements de joc que poden ser editats, així com estar al corrent de les seves funcions i possibilitats d’edició. |
| **PA5** | Estar familiaritzats amb els diferents apartats, per exemple saber què son els objectes o ítems i els esdeveniments, en què es basa el seu funcionament en relació amb la mecànica del joc i amb quines eines comptem per programar-los. |

##

## Criteris d’assessorament

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unitats** | **Coneixement** | **Aplicació** |
| **PA1** | Com fem ús de la guia de disseny per a que ens sigui útil pel nostre procés de producció? Quines eines de l’editor de videojocs cal fer servir per a crear cada element específic de joc? | Descriure, amb tots els mitjans necessaris (text, esquemes, il·lustracions, captures d’imatge…), com aquells elements descrits en la fase de disseny funcionaran en el videojoc. Deixar palès quina part, eina o funció de l’editor de videojocs ens serà útil en cada moment del procés de producció. |
| **PA2** | Quins recursos gràfics i d’àudio calen i com els importem a l’editor? | Cercar un bon grapat de recursos a internet, en els formats pertinents, que ens puguin ésser d’utilitat pel nostre joc i, un cop trobats, importar-los a la carpeta de recursos correcta de l’editor. |
| **PA3** | Quines eines de disseny ens ofereix l’editor de videojocs i com cal fer-les servir? | Practicar tot fent tres escenaris diferents (un de mapa d’interiors, un altre d’exteriors i un altre en obert o de temàtica extra) i vigilar sempre de mantenir la consistència gràfica. |
| **PA4** | Quins elements de joc podem retocar o canviar amb l’editor i com ho fem per crear-los perquè es puguin fer servir? | * Amb l’editor RPG Maker es poden crear els següents elements: personatges, classes, peces d’equipament i objectes/ítems.
* Si volem anar més enllà, cal crear els següents elements: enemics, tropes, animacions i habilitats. Per posar en prova els elements creats cal clicar a “battle test” (dins la secció “troops” de la base de dades).
 |
| **PA5** | Quines possibilitats ens aporta la creació d’esdeveniments? Quines eines cal fer servir? Com els creem i els incloem en el nostre joc? | * Afegir-hi un bon grapat dels esdeveniments més senzills, com “transfers” entre escenaris. Un dels esdeveniments creats hauria d’incloure alguns dels elements creats anteriorment i activar-se mitjançant commutadors o “switches” Un exemple ben simple seria un diàleg amb un NPC (personatge no jugable) que ens obsequia amb un objecte, però només un sol cop.
* Afegir-hi, pel capbaix, un parell d’esdeveniments més que els hi calgui variables per tal de funcionar. Exemple: Un diàleg amb un NPC que ens dona tants diners com vegades hem completat una acció determinada.
* Crear una cinemàtica. Cal que contingui diàlegs i esdeveniments de moviment; per exemple, l’escena d’introducció del joc.
 |