

		PAC2
NOM		
COGNOMS		

ACTIVITAT INICIAL (5%) – Obligatòria

TEXT CORREGIT	

1. Distribució de la informació (15%)

TEXT 1 Distribució de la informació Breu justificació de la resposta	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="416 365 890 434"><input type="checkbox"/> Correcta</td><td data-bbox="890 365 1457 434"><input type="checkbox"/> Incorrecta</td></tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="416 434 1457 640"> <p>La distribució de la informació no és adequada, atès que es presenta amb paràgrafs poc equilibrats pel que fa a l'extensió i, sobretot, amb punts i apart dintre del mateix paràgraf (el segon), en lloc de punt i seguit.</p> </td></tr> </table>	<input type="checkbox"/> Correcta	<input type="checkbox"/> Incorrecta	<p>La distribució de la informació no és adequada, atès que es presenta amb paràgrafs poc equilibrats pel que fa a l'extensió i, sobretot, amb punts i apart dintre del mateix paràgraf (el segon), en lloc de punt i seguit.</p>	
<input type="checkbox"/> Correcta	<input type="checkbox"/> Incorrecta				
<p>La distribució de la informació no és adequada, atès que es presenta amb paràgrafs poc equilibrats pel que fa a l'extensió i, sobretot, amb punts i apart dintre del mateix paràgraf (el segon), en lloc de punt i seguit.</p>					
TEXT 2 Distribució de la informació Breu justificació de la resposta	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="416 721 890 790"><input type="checkbox"/> Correcta</td><td data-bbox="890 721 1457 790"><input type="checkbox"/> Incorrecta</td></tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="416 790 1457 1055"> <p>En aquest cas, la distribució de la informació és correcta, ja que tots els paràgrafs presenten una extensió similar i desenvolupen una idea completa i clarament identificada. El primer paràgraf serveix per introduir l'empresa; el segon parla de la importància actual de tenir presència a la xarxa; el tercer comenta els avantatges que suposa disposar d'una pàgina web i l'últim detalla les facilitats que aporta a l'empresa la incorporació d'un sistema de gestió de continguts.</p> </td></tr> </table>	<input type="checkbox"/> Correcta	<input type="checkbox"/> Incorrecta	<p>En aquest cas, la distribució de la informació és correcta, ja que tots els paràgrafs presenten una extensió similar i desenvolupen una idea completa i clarament identificada. El primer paràgraf serveix per introduir l'empresa; el segon parla de la importància actual de tenir presència a la xarxa; el tercer comenta els avantatges que suposa disposar d'una pàgina web i l'últim detalla les facilitats que aporta a l'empresa la incorporació d'un sistema de gestió de continguts.</p>	
<input type="checkbox"/> Correcta	<input type="checkbox"/> Incorrecta				
<p>En aquest cas, la distribució de la informació és correcta, ja que tots els paràgrafs presenten una extensió similar i desenvolupen una idea completa i clarament identificada. El primer paràgraf serveix per introduir l'empresa; el segon parla de la importància actual de tenir presència a la xarxa; el tercer comenta els avantatges que suposa disposar d'una pàgina web i l'últim detalla les facilitats que aporta a l'empresa la incorporació d'un sistema de gestió de continguts.</p>					
TEXT 3 Distribució de la informació Breu justificació de la resposta	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="416 1135 890 1205"><input type="checkbox"/> Correcta</td><td data-bbox="890 1135 1457 1205"><input type="checkbox"/> Incorrecta</td></tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="416 1205 1457 1599"> <p>La distribució de la informació en paràgrafs no és la correcta. En principi, cadascun dels dos primers paràgrafs aporta una idea important. El primer analitza l'estat actual de l'empresa Moma en temes de difusió i comunicació dels seus serveis i el segon parla de la necessitat de disposar d'un lloc web atractiu que millori la facilitat de contacte per part dels nous estudiants. Però, a continuació, s'hi afegeix un breu paràgraf absolutament prescindible perquè repeteix la conclusió que ja s'havia inclòs al paràgraf anterior.</p> <p>A més, mai no són recomanables els paràgrafs d'una o dues línies, ni tampoc que tots ells no siguin més o menys simètrics pel que fa a l'extensió.</p> </td></tr> </table>	<input type="checkbox"/> Correcta	<input type="checkbox"/> Incorrecta	<p>La distribució de la informació en paràgrafs no és la correcta. En principi, cadascun dels dos primers paràgrafs aporta una idea important. El primer analitza l'estat actual de l'empresa Moma en temes de difusió i comunicació dels seus serveis i el segon parla de la necessitat de disposar d'un lloc web atractiu que millori la facilitat de contacte per part dels nous estudiants. Però, a continuació, s'hi afegeix un breu paràgraf absolutament prescindible perquè repeteix la conclusió que ja s'havia inclòs al paràgraf anterior.</p> <p>A més, mai no són recomanables els paràgrafs d'una o dues línies, ni tampoc que tots ells no siguin més o menys simètrics pel que fa a l'extensió.</p>	
<input type="checkbox"/> Correcta	<input type="checkbox"/> Incorrecta				
<p>La distribució de la informació en paràgrafs no és la correcta. En principi, cadascun dels dos primers paràgrafs aporta una idea important. El primer analitza l'estat actual de l'empresa Moma en temes de difusió i comunicació dels seus serveis i el segon parla de la necessitat de disposar d'un lloc web atractiu que millori la facilitat de contacte per part dels nous estudiants. Però, a continuació, s'hi afegeix un breu paràgraf absolutament prescindible perquè repeteix la conclusió que ja s'havia inclòs al paràgraf anterior.</p> <p>A més, mai no són recomanables els paràgrafs d'una o dues línies, ni tampoc que tots ells no siguin més o menys simètrics pel que fa a l'extensió.</p>					

2. Elaboració d'una conclusió (20%)**ESCRIU LA TEVA CONCLUSIÓ**

En definitiva, el format del videojoc ja no es limita a avançar linealment en la millora dels gràfics, sinó que ha experimentat una explosió a partir de la qual evoluciona en totes direccions: s'exploren temàtiques i estètiques diferents i s'incorporen nous jugadors i estils de joc no competitiu, oberts i amb objectius més enllà de la simple diversió. Fins i tot, els experts de disciplines com l'economia i la sociologia han deixat de prendre a la lleugera el paper dels videojocs a la societat i s'han abocat a la gamificació (de l'anglès *gamification*), és a dir, investiguen per tal d'aprofitar l'enorme potencial de motivació, concentració, esforç i fidelització dels jocs per aplicar-lo al món de l'empresa o de l'educació, fet que propicia que, durant els propers anys, els jocs seran presents a la vida d'una manera radicalment més global, diversa i sorprenent del que en aquest moment es pot arribar a imaginar.

3. Resum de la informació (25%)

ESCRIU EL TEU RESUM

Els videojocs han experimentat canvis importants en els últims temps, començant per l'expansió de les seves línies narratives, abans limitades a l'èpica i la lluita per aconseguir fites i guanyar els oponents (com passa als clàssics *Call of duty*, o *Grand thef auto*). Ara, hi ha jocs que tenen com a objectiu superar el càncer d'un fill – l'argument de *That dragon, cancer*– o compatibilitzar la vida personal amb la feina –l'objectiu de *Cart life*–, totes dues narracions intimistes, quotidianes, sense superherois, protagonitzades per gent normal i versemblant. El jugador ja no pretén ser un superheroi i salvar el món, sinó, més aviat, viure emocions humanes i sofisticades. Probablement, aquest gir és un reflex de la societat que també ha evolucionat i aspira a valors més solidaris i de col·laboració.

Aquest canvi d'arguments es combina amb noves motivacions per jugar, com ara aprendre, cooperar, comunicar-se i, en conseqüència, amb nous tipus de jugadors interessats en tot aquest nou ventall de possibilitats. D'una banda, jocs nous premien el treball col·laboratiu –els protagonistes ja no s'enfronten entre ells, sinó que s'han d'ajudar per poder guanyar, com passa a *Left4dead*, per exemple– per sobre de la lluita individual. D'altra banda, la motivació per jugar pot ser l'aprenentatge o la superació de situacions traumàtiques (com el cas del psicòleg que fa servir el joc *Mind: Path to Thalamus* com a part del tractament contra la depressió) i no només la diversió.

El gran canvi, doncs, no se'n deriva directament de millores tecnològiques, tot i que s'obri un nou camí de la mà d'eines innovadores com l'Unity o Game Maker que faciliten la creació de videojocs personalitzats, fins ara a l'abast de molt pocs. Fins i tot, semblen a prop els jocs sense un final tancat, que es van dissenyant a mida que s'hi juga. En definitiva, l'espectacular evolució dels videojocs els ha consolidat com a una poderosa influència en la manera d'entendre el món d'aquest segle, fins el punt que disciplines tan prestigioses com els recursos humans o l'educació els analitzen amb l'objectiu d'aplicar la seva capacitat de motivar i mantenir l'interès i l'atenció per utilitzar-los a les dinàmiques de l'empresa o de l'aula.

4. Estructura i jerarquia de la informació (35%)**ACTA DE LA REUNIÓ**

Projecte:		Referència:	
Data:		Hora inici/fi:	
Lloc:		Responsable:	

Redactada per:		Data:	
-----------------------	--	--------------	--

Resultats de la reunió

Tema:	
Presentador/s:	
Resum del tema:	
Decisions:	
Accions:	

* Copia aquesta taula tant com calgui.

Tancament de l'acta de la reunió