

## DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJCS

### 107215 - DISSENY DE JOCS I

#### Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Segon
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
  - Juan José Pons López  [<jponsl@tecnocampus.cat>](mailto:jjponsl@tecnocampus.cat)

#### Llengües de docència

- Català
- Castellà

L'assignatura s'imparteix en català/castellà, però tant les aportacions a classe com els treballs es poden fer en català, en castellà o en anglès.

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès.

#### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Disseny de Jocs I és la via d'entrada de l'alumne en el rol del dissenyador de jocs digitals. Els continguts estan orientats a ampliar l'horitzó creatiu de l'alumne per a poder començar a documentar correctament i de forma professional les idees que més tard es convertiran en un joc. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua amb treballs individuals i grupals i un examen escrit.

#### Competències/Resultats d'aprenentatge

##### Específica

- V2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- V3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- V4. Dissenyar un joc i la seva monetització, tenint en compte els diferents paràmetres i variables que regeixen el model de negoci del producte.
- V5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.
- V8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.

No definides

##### Continguts

#### Tema 1. Els gèneres del videojoc

- 1.1. Els gèneres: conceptes i elements centrals
- 1.2. Propostes de taxonomies

1.3. Gèneres i tipologies de jugadors

## **Tema 2. Disseny i documentació de videojocs**

1.1. El procés de disseny de videojocs

1.2. El Game Concept i el Game Proposal

1.3. El Game Design Document

1.4. Altres documents de disseny rellevants

1.5. Presentació oral de la documentació

## **Tema 3. Mecàniques de jocs segons gèneres (I): Plataformes**

3.1. Evolució històrica del gènere des de la perspectiva del disseny

3.2. Mecàniques centrals del gènere

3.3. Estudi de casos

## **Tema 4. Mecàniques de jocs segons gèneres (II): Rol**

4.1. Evolució històrica del gènere des de la perspectiva del disseny

4.2. Mecàniques centrals del gènere

4.3. Estudi de casos

## **Tema 5. Mecàniques de jocs segons gèneres (III): Estratègia i Simulació**

5.1. Evolució històrica del gènere des de la perspectiva del disseny

5.2. Mecàniques centrals del gènere

5.3. Estudi de casos

## **Objectius de Desenvolupament Sostenible**

---

- 12 - Consum i producció responsables
- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

## **Sistema d'avaluació i qualificació**

---

La nota de cada alumne es calcularà en base als següents percentatges:

- A1: Platform game proposal + Pitch 15%
- A2: RPG game proposal + Pitch 15%
- A3: Game design document 40%
- A4: Examen 30%

Nota final = A1 0,15 + A2 0,15 + A3 0,4 + A4 0,3

### **Consideracions:**

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final (A4) per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- En el cas de detectar un plagi, copia o frau en qualsevol activitat o prova avaluable aquesta obtindrà automàticament una qualificació final de 0. Addicionalment, en casos de còpia o frau, és responsable de la conducta tant qui copia com qui deixa copiar, i les conseqüències de la conducta afecten tots els estudiants implicats en l'actuació irregular. Independentment del suspens provocat pel plagi, copia o frau, el professor comunicarà a la Direcció del Departament la situació perquè es prenguin les mesures aplicables en matèria de règim sancionador i la incoació del pertinent expedient disciplinari.
- Les faltes d'ortografia, les incorreccions en la redacció i els problemes formals i tècnics específics de l'assignatura es penalitzaran amb 0,10 punts, fins un màxim de 2 punts, en totes les activitats i proves avaluables.

### **Recuperació:**

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La recuperació utilitzarà el mateix sistema que la convocatòria ordinària, sent A3 la nota de l'examen de recuperació. En aquest cas, les pràctiques no es poden recuperar i cal obtenir igualment una nota superior a 5 a l'examen de recuperació per a aprovar l'assignatura.