

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106114 - ANGLÈS

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Bàsica
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Ana Beatriz Pérez Zapata [<aperezz@tecnocampus.cat>](mailto:aperezz@tecnocampus.cat)
 - Javier Cebrián Alonso [<jcebrian@tecnocampus.cat>](mailto:jcebrian@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Anglès

Presentació de l'assignatura

Aquesta assignatura introdueix l'estudiant al món dels videojocs i la seva terminologia en anglès. L'estudiant es prepara per al futur desenvolupament professional en anglès: tant amb comunicació escrita com oral. Els estudiants hauran d'escriure textos relacionats amb els videojocs, desenvolupar el seu propi concepte de videojoc i presentar-lo davant la resta de la classe i gravar un Let's Play Video amb comentaris.

També es realitzaran activitats addicionals per assimilar nou vocabulari, es visualitzaran i comentaran vídeos i documentals sobre el sector, i es realitzaran exercicis de gramàtica com fill the gaps, rephrasing, concordance, etc. S'utilitzarà el sistema d'avaluació continua, és a dir, la nota final de l'alumne dependrà en gran mesura dels exercicis i activitats realitzats durant l'assignatura. No és possible aprovar aquesta assignatura presentant-se únicament a l'examen final.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homo?fobes, tra?nsfobes i discriminato?ries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E5. 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.

General

- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Transversal

-

T1. Comunicar en un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i d'acord amb les necessitats que tindran els graduats i graduades.

- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

No definides

Continguts

1. Anàlisis de jocs (Game Reviews) - Comprensió lectora - Expressió escrita

1. Comprensió lectora d'articles de videojocs
2. Assimilació de la part de gramàtica i fonètica bàsica que siguin pertinents
3. Familiarització amb la terminologia i l'estil utilitzats
4. Capacitat d'adoptar una actitud crítica sobre les característiques específiques d'un joc
5. Millora del nivell redaccional per realitzar aquest tipus d'escrits

2. Presentació d'un projecte de videojoc (Game Concept Presentation) - Expressió oral

1. Redacció i elaboració de la presentació d'un projecte de videojoc desenvolupat pels propis alumnes
2. Assimilació de la terminologia i vocabulari relacionats amb el medi
3. Familiarització amb l'estil i el lèxic habitual emprat en aquest tipus de presentacions
4. Millora del coneixement bàsic sobre com fer una presentació oral efectiva
5. Millora de les habilitats escrites per tal d'elaborar un document de presentació, i de les habilitats orals per a la presentació
6. Disseny d'art conceptual per incloure'l en la presentació (opcional)
7. Disseny de nivells i personatges per incloure'ls en la presentació (opcional)
8. Desenvolupament i explicació de la història del joc, les seves mecàniques, etc.
9. Capacitat per definir i explicar la història del joc, el gènere, les mecàniques, els personatges, el sistema de monetització, etc.
10. Capacitat per respondre a les preguntes que puguin tenir la resta d'alumnes en finalitzar la presentació

3. Entrevistes/Documentals del sector - Comprensió oral

1. Comprensió de continguts audiovisuals
2. Familiarització amb la terminologia més comuna a la indústria dels videojocs
3. Coneixement de la gramàtica i el vocabulari per poder comunicar-se d'una manera eficaç en certes situacions quotidianes i pròpies del sector
4. Percepció de la realitat laboral de la indústria dels videojocs

4. Let's Play (LP) i altre material audiovisual - Comprensió oral - Expressió oral

1. Comprensió oral de diferents vídeos informals publicats per jugadors a YouTube sobre partides de jocs en directe i comentades simultàniament (Let's Play)
2. Familiarització amb un contexte menys convencional i comparació amb els estils que trobem a les guies o reviews de jocs
3. Assimilació de bromes i terminologia més informal: ingredients essencials per fer un LP viral
4. Assimilació de la gramàtica i el vocabulari necessaris per poder realitzar i publicar aquest tipus de gravació
5. Assimilació dels coneixements tècnics i ús del programari necessari per gravar i publicar el vídeo a Internet

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 05 - Igualtat de gènere
- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

La nota final del curs s'obtindrà de la següent ponderació:

A1. Exercici a classe: Lectura i anàlisi de reviews reals 5%

A2. Treball a casa: Entrega d'un anàlisi (crítica) original 10%

A3. Treball a casa: Presentació d'un projecte de videojoc (Game Concept Presentation) 10%

A4. Exercici a classe: Visualització i comentari d'entrevistes/documentals sobre referents del sector 5%

A5. Exercici a classe: Activitats addicionals de comprensió i expressió oral 5%

A6. Exercici a classe: Visualització de Let's Plays 5%

A7. Treball a casa: Creació d'un Let's Play original 10%

A8. Examen final 50%

Nota Final = A1 x 0.05 + A2 x 0.10 + A3 x 0.10 + A4 x 0.05 + A5 x 0.05 + A6 x 0.05 + A7 x 0.10 + A8 x 0.50

Consideracions:

-

Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final 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.
- Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Recuperació

Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura. Les activitats realitzades a classe no podran recuperar-se, només es permetrà el lliurament de treballs realitzats a casa no presentats. Els treballs presentats no podran tornar a realitzar-se. La nota de l'examen de recuperació farà mitjana amb tots ells amb els mateixos percentatges.

Normes de realització de les activitats

- La llengua vehicular i única d'aquesta matèria serà l'anglès i s'utilitzarà obligatòriament tant per impartir les classes com per participar a classe i realitzar les activitats exigides sense excepció. També s'utilitzarà per a qualsevol comunicació escrita amb el professor, tant per correu electrònic com per qualsevol altre mitjà. Es podrà penalitzar l'ús reiterat i intencional d'un altre idioma.

Bibliografia i Recursos

- Adams, Ernest. (2014). Fundamentals of Game Design. Addison Wesley.
- Bogost, Ian. (2015). How to Talk about Videogames. University of Minnesota Press.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Heide Smith, Jonas, and Pajares Tosca, Susana. (2020). Understanding Video Games: The Essential Introduction. Routledge.
- Skolnick, Evan. (2014). Video Game Storytelling. Berkeley: Watson-Guption Publications.
- Taylor, T.L. (2018). Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton University Press.
- Anthropy, Anna and Clark, Naomi (2014) . Exploring the Foundational Principles Behind Good Game Design. Addison-Wesley Professional
- Fernández-Vara, Clara. (2024). Introduction to Game Analysis. Routledge.
- Hewings, M. (2005). Advanced grammar in use: a self-study reference and practice book for advanced learners of English; with answers. Ernst Klett Sprachen.