

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

106314 - PRODUCCIÓ DE JOCS

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Tercer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Adso Fernández Baena [<afernandezb@tecnocampus.cat>](mailto:afernandezb@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català

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

Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Producció de Jocs tracta del procés, planificació i gestió de la producció de videojocs en el marc de la matèria de Producció i Negoci. Es treballa des de la visió d'un joc fins a la descripció i estimació de les tasques a realitzar per tal de produir-lo. L'assignatura consta de sessions teòriques, workshops i sessions de treball en equip. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua per un costat la planificació de la producció de videojocs per grups i per un altre els coneixements teòrics de manera individual, tant amb exercicis a classe com a l'examen final.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, 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

- E13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.
- E14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.

Transversal

- 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

Tema 1: Introducció

- 1.1 Fases de desenvolupament
- 1.2 L'equip
- 1.3 Tipus de producció: *Indie* vs AAA

Tema 2: Etapes

- 2.1 Pre-producció
- 2.2 Producció
- 2.3 Post-producció

Tema 3: Planificació

- 3.1 Conceptes bàsics
- 3.2 *Roadmap* i calendari
- 3.3 Pressupost
- 3.4 Riscos, suposicions, problemes i dependències
- 3.5 Eines

Tema 4: Priorització

- 4.1 Conceptes bàsics
- 4.2 Reptes al prioritzar
- 4.2 Mètodes de priorització

Tema 5: Metodologies de producció

- 5.1 Agile vs Waterfall
- 5.2 Equips

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures

Activitats i Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Exercicis a classe: Workshops 20%

A2. Treball en grup (3) : Planificació de la producció d'un videojoc en *Waterfall* 40%

A3. Examen final 40%

Nota final = A1 0,2 + A2 0,4 + A3 0,4

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'A3 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 de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'activitat A3 en el càlcul de la nota final.
- L'activitat A1 no es pot recuperar.
- En cas de suspendre l'activitat A2 es pot tornar a entregar en convocatòria de recuperació amb la possibilitat d'obtenir una nota màxima de 5.

Bibliografia i Recursos

- Patton, Jeff, and Peter Economy. User story mapping: discover the whole story, build the right product. O'Reilly Media, Inc., 2014.
- Chandler, Heather Maxwell. The game production handbook. Jones & Bartlett Publishers, 2009.