

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106321 - DISSENY DE JOCS II

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Alfredo Gonzalez-barros Camba [<agonzalez-barros@tecnocampus.cat>](mailto:agonzalez-barros@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Castellà

Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Disseny de Jocs II és l'última aproximació a la creació de jocs que es realitza dins del marc de la matèria de Disseny i Creació de Jocs. Es treballa des de la perspectiva de la teoria de gèneres i, més concretament, des del disseny de mecàniques. L'assignatura consta de sessions teòriques, sessions de disseny a partir de casos i sessions de defensa oral. Per a aconseguir els coneixements de l'assignatura s'avalua, d'una banda, la creació de la documentació de disseny en casos específics i la seva defensa oral i, per un altre, els coneixements teòrics de manera individual.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- E3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- 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

- 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.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.

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. Disseny de sistemes

- 1.1. Rols i tasques d'un dissenyador de videojocs
- 1.2. El dissenyador en la indústria del videojoc
- 1.3. Eines i mètodes de Disseny

Tema 2. Mecàniques de jocs 3D segons gèneres (I): El Combat

- 2.1. Evolució històrica del gènere des de la perspectiva del disseny
- 2.2. Mecàniques centrals del gènere
- 2.3. Estudi de casos

Tema 3. Mecàniques de jocs 3D segons gèneres (II): El shooter

- 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 3D segons gèneres (III): els jocs esportius

- 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 3D segons gèneres (IV): el puzzle

- 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

- 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. Pràctiques de laboratori: Workshops de definició de mecàniques 40%
- A2. Exercicis a realitzar en classe: Defensa oral de les propostes de disseny 20%
- A3. Examen final 40%

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

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 en l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no lliurada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- En el cas de detectar un plagi, còpia 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, còpia o frau, el professor comunicarà a la Direcció del Departament la situació per a que 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 en l'examen de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La recuperació utilitzarà el mateix sistema que la convocatòria ordinària: A1 0,4 + A2 0,2 + A3 0,4, 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 en l'examen de recuperació per a aprovar l'assignatura.

Bibliografia i Recursos

- Adams, Ernest & Dormans, Joris. (2012). Game Mechanics, Advanced game design. New Riders Games.
- Addison, Wesley. (2006). Level Design for Games: Creating Compelling Experience. New Riders Games.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric. (2004). Rules of Play, Game Design Fundamentals. The MIT Press.
- Salen, Katie. (2005). The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. The MIT Press.
- Fullerton, Tracy. (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition, A K Peters/CRC Press.
- Rogers, Scott. (2014), Level Up!: The Guide to Great Video Game Design. Wiley 2 edition.
- Schell, Jesse. (2011). The Art of game design: a book of lenses. Elsevier/Morgan Kaufmann.