

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106121 - INTRODUCCIÓ AL DISSENY DE JOCS

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Juan José Pons López [<sjponsl@tecnocampus.cat>](mailto:sjponsl@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català
- Castellà

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

Presentació de l'assignatura

L'assignatura d'Introducció al Disseny de Jocs suposa la primera aproximació a la ideació, prototipat i creació d'un joc en el marc de la matèria de Disseny i Creació de Jocs. Es treballa des de la perspectiva del joc analògic en aspectes com les mecàniques, les dinàmiques i l'estètica. L'assignatura consta de sessions teòriques, sessions de joc i sessions de prototipat. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua per un costat la creació d'un prototip en grup i per un altre els coneixements teòrics de manera individual.

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

- E1. Demostrar coneixements de la història dels videojocs i analitzar els videojocs referents amb arguments fonamentats en base a criteris d'avaluació contextualitzats en el marc històric i cultural.
- 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.

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.
- 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

- 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.

No definides

Continguts

Tema 1. El joc analògic i el dissenyador de jocs

- 1.1. El joc de taula contemporani: evolució i tipologies
- 1.2. De jugar a crear: tipologies i funcions del dissenyador de jocs.

Tema 2. Elements dels jocs

- 2.1. El joc com a sistema
 - 2.1.1. Les mecàniques: les regles com accions
 - 2.1.2. La jugabilitat o gameplay: el sistema de loops
 - 2.1.3 L'experiència de joc: l'usuari en el centre del sistema
- 2.2 Elements nuclears del joc
 - 2.2.1. Estructura i reptes
 - 2.2.2. Torn de joc
 - 2.2.3. Accions i recursos
 - 2.2.4. Resolució
 - 2.2.5. Condicions de victòria i finalització

Tema 3. Introducció a la Teoria del Joc

- 3.1. Segons l'estructura
 - 3.1.1. Jocs simètrics i asimètrics
 - 3.1.2. Jocs de suma zero i suma no zero
 - 3.1.3. Jocs d'estratègia, incertesa i atzar
- 3.2. Segons el coneixement i l'estratègia guanyadora
 - 3.2.1. Dilema del presoner i Equilibri de Nash
 - 3.2.2. Criteris "Maximin" i "Minimax"
 - 3.2.3. Models d'informació

Tema 4. El disseny de jocs com a disciplina

- 4.1. Metodologies de disseny d'alt nivell
- 4.2. Mètodes o eines de disseny

Tema 5. Creació i prototipat de jocs

- 5.1. D'on venen les idees? Brainstorming i altres estratègies.
- 5.2. Escollint una perspectiva de disseny: de mecànica a tema, de tema a mecànica
- 5.3. El prototipat analògic

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

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

A1. Exercicis a realitzar a classe o a casa: Anàlisi de mecàniques i jugabilitat en jocs analògics 30%

A2. Treball en grup: Disseny i implementació d'un prototip de joc analògic 30%

A3. Activitat avaluativa: competència transversal Ciutadania Global 10%

A4. Examen final 30%

Nota final = A1 0,3 + A2 0,3 + A3 0,1 + A4 0,3

Consideracions Generals:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final/prova equivalent per a aprovar l'assignatura.
- 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.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.

- **Recuperació:**

- La recuperació es farà amb un examen de recuperació que tindrà el mateix format i continguts que l'examen de l'activitat 3.
- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'activitat 3. Per tant, es tindrà en compte la ponderació de la resta d'activitats per a obtenir la nota final de la recuperació.
- No s'admetrà el lliurament de la resta d'activitats per a ser re-avaluades en el marc de la recuperació.
- En cas de superar la recuperació, la nota final màxima que es pot obtenir en el total de l'assignatura és 8.

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

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.

Bibliografia i Recursos

- Anthropy, Anna & Clark, Naomi (2014). A game design vocabulary: Exploring the foundational principles behind good game design. London: Pearson Education.
- Brathwaite, Brenda & Schreiber, Ian (2009). Challenges for game designers. Boston: Nelson Education.
- Colleen, Macklin & Sharp, John (2016). Games, Design and Play: A detailed approach to iterative game design. Boston: Addison-Wesley.
- Engelstein, Geoffrey & Shalev, Isaac (2019). Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms. Abingdon: CRC Press.
- Ham, Ethan (2015). Tabletop Game Design for Video Game Designers. Abingdon: CRC Press.
- Koster, Raph (2013). Theory of fun for game design. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Rogers, Scott (2014). Level Up! The guide to great video game design (2nd Edition). West Sussex: John Wiley & Sons.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2005). The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology. Cambridge: MIT Press.
- Schell, Jesse (2014). The Art of Game Design: A book of lenses (3rd Edition). Abingdon: CRC Press.
- Selinker, Mike (2011). The Kobold guide to board game design. Kirkland: Kobold Press.
- Suter, Beat; Kocher, Mela & Bauer, René (Eds.)(2018). Games and Rules. Game mechanics for the "magic circle". Bielefeld: Transcript Verlag.
- Woods, Stewart (2012). Eurogames: The design, culture and play of modern European board games. Jefferson: McFarland.
- Fullerton, Tracy (2014). Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. Abingdon: CRC press.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press.
- Zubek, Robert (2020). Elements of game design. Cambridge: MIT Press.