

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106809 - JOCS SERIOSOS I GAMIFICACIÓ

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Optativa
- Curs: Quart
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Noemi Blanch De La Cueva [<nblanch@tecnocampus.cat>](mailto:nblanch@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català

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

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

Presentació de l'assignatura

Els videojocs seriosos i la gamificació són línies de treball noves i que tenen un gran potencial. A més, s'aprofundeix en el coneixement de les mecàniques de joc aplicades a l'àmbit de la salut, educació, entrenament, comunicació i pràcticament qualsevol indústria. Per això tenir un coneixement d'aquest tipus de programes és una oportunitat per a l'alumnat d'expandir la seva possible sortida laboral.

L'objectiu d'aquesta assignatura és aconseguir que els alumnes adquireixin les habilitats i eines necessàries per a la creació d'estructures gamificadas, així com la capacitat d'anàlisi suficient per poder aplicar els après a les assignatures sobre videojoc d'entreteniment en l'àmbit seriós.

Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua amb treballs individuals i grupals. Es realitzaran diferents activitats i es buscaran sinergies amb altres graus i sectors perquè aprenguin a treballar amb perfils no relacionats amb la indústria del videojoc.

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

- 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.

General

- 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.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

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 i definició

- 1.1 Videojocs serios
- 1. 2 Gamificació
- 1.3 Àrees d'aplicació
- 1.4. Classificació i Tipus

TEMA 2: Aspectes Psicològics

- 2.1. Motivació
- 2.2. Tipus de Recompenses
- 2.3 Tipus de Players

TEMA 3: Disseny

- 3.1. La tetrada de Jesse Schell
- 3.2. MDA
- 3.3. Frameworks de Gamificació

TEMA 4: Disseny centrat a les persones

- 4.1. Consideracions prèvies
- 4.2. Game Thinking
- 4.3 Aspectes ètics a la Gamificació

TEMA 5: Serious Game

- 5.1. Classificació
- 5.2. Anàlisi
- 5.3. Canvas de Disseny
- 5.4.La jugabilitat Educativa

Objectius de Desenvolupament Sostenible

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

Activitats i Sistema d'avaluació

A 1: Treball : Game Proposal: Estructura de Gamificació (Evidència del resultat d'aprenentatge Totes) Es realitzarà una investigació sobre l'aplicació de gamificació en una àrea. Un cop recollides totes les aportacions, es crearà una proposta de gamificació

A.2: Exercici a classe: Preguntes teòriques a classe sobre el contingut de l'assignatura (Evidència del resultat d'aprenentatge Totes) Durant tota les classes es realitzaran diverses activitats avaluatives en forma de preguntes per fomentar la participació i l'assistència.

A.3: Treball Game Proposal: Disseny d'un Videojoc Serios (Evidència del resultat d'aprenentatge Totes) Es realitzarà una investigació sobre l'aplicació de videojocs en l'àmbit seriós. Un cop recollides totes les aportacions, es crearà un GP sobre un possible videojoc seriós

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

- A1: 40%
- A2: 20%
- A3: 40%

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

Consideracions:

Una activitat no entregada o entregada amb retràs és un 0. 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.

Per aprovar l'assignatura és necessari presentar les activitats A1 i A3

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.

Recuperació:

La recuperació implicarà la millora dels treballs entregats o la realització d'un treball final

Bibliografia i Recursos

- Bogost, Ian (2007). Persuasive games. The expressive power of videogames. Cambridge: The MIT Press.
- Callois, Roger (1958). Teoría de los Juegos. Barcelona: Seix Barral.
- Flanagan, Mary (2024) Critical Play: Una forma radical de diseñar juegos. Sugaar Editorail
- Huizinga, Johan (2008). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial.
- Kim, Amy Jo (2018). Game Thinking. Gamethinking.io
- Marczewski, Andrzej (2018) Even Ninja Monkeys Like to Play: Unicorn Edition. Gamified UK
- Morales, Joan (2015) Serious games: Diseño de videojuegos con una agenda educativa y social. Editorial UOC
- Schell, Jesse (2024) El art de diseñar juegos. Un libro de prismas.Sugaar Editorial
- Sicart, Miguel (2014). Play matters: MIT Press.