

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

241121 - DISSENY DE JOCS I

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Pau Sánchez Jiménez <psanchezj@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, en castellà o en anglès. Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès.

Presentació de l'assignatura

L'assignatura Disseny de Jocs I és la via d'entrada de l'alumne en el rol del dissenyador de jocs digitals. Els continguts estan orientats a ampliar l'horitzó creatiu de l'alumne per a poder començar a documentar correctament i de forma professional les idees que més tard es convertiran en un joc. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua amb treballs individuals i grupals i un examen escrit.

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'altre.

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 a

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- RAE 3.6 - Descriure les principals metodologies de disseny d'experiències lúdiques orientades a la motivació i a l'aprenentatge del participant.
- RAE 9.1 - Dissenyar les mecàniques (regles de joc) i les dinàmiques (formes de jugabilitat).
- RAE 9.7 - Elaborar la documentació i especificacions d'un joc i comunicar-ho a l'equip de producció d'un videojoc.
- RAE 19.1 - Treballar en equip, trans e interdisciplinàriament amb l'objectiu de desenvolupar videojocs i productes audiovisuals.
- RAE 20.3 - Seleccionar de forma autònoma les metodologies de disseny, desenvolupament, art i producció de videojocs més adequades per a les necessitats del projecte.
- RAE 21.3 - Comunicar idees de projectes a inversors i participar en xarrades, col·loquis, fires i events del sector audiovisual i dels videojocs.

No definides

Continguts

Tema 1. Els gèneres del videojoc

- 1.1. Els gèneres: conceptes i elements centrals
- 1.2. Propostes de taxonomies
- 1.3. Gèneres i tipologies de jugadors

Tema 2. Disseny i documentació de videojocs

- 1.1. El procés de disseny de videojocs
- 1.2. El Game Concept i el Game Proposal
- 1.3. El Game Design Document
- 1.4. Altres documents de disseny rellevants
- 1.5. Presentació oral de la documentació

Tema 3. Mecàniques de jocs segons gèneres (I): Plataformes

- 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 segons gèneres (II): Rol

- 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 segons gèneres (III): Estratègia i Simulació

- 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

No definides

Activitats i Sistema d'avaluació

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

- A1: Platform **One Page Document** + Pitch 15%
- A2: RPG **Game proposal** + Pitch 15%
- A3: **Documentació (GDD)** 30%
- A4: Examen escrit 40%

Nota final = A1 0,15 + A2 0,15 + A3 0,3 + A4 0,4

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final (A4) 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.
- En el cas de detectar un plagí, copia 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 plagí, copia o frau, el professor comunicarà a la Direcció del Departament la situació perquè 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 a l'examen de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La recuperació utilitzarà el mateix sistema que la convocatòria ordinària, 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 a l'examen de recuperació per a aprovar l'assignatura.

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. En aquest sentit, a l'assignatura de Disseny de jocs no s'admet l'ús d'intel·ligència artificial en cap de les seves activitats.

Bibliografia i Recursos

- Anna Anthropy & Naome Clark (2014), A Game Design vocabulary. Boston: Addison-Wesley.
- Caillois, R. (2001). Men play and games. University of Illinois Press.
- Ernest Adams & Joris Dormans (2012), Game Mechanics, Advanced game design. Berkeley: New Riders Games.
- Jesse Schell (2011), The Art of game design: a book of lenses. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Katie Salen (2003), Rules of Play: Game Design Fundamentals. Massachuset: The MIT Press.
- Planells, A. J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción: De "Super Mario" a "Portal". Ediciones Cátedra
- Scott Rogers, Level Up!: The Guide to Great Video Game Design, Wiley; 2 edition (April 28, 2014).
- Tracy Fullerton, Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition, A K Peters/CRC Press; 3 edition (March 5, 2014).