

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

241123 - INDÚSTRIA DELS VIDEOJOCs

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Víctor Manuel Navarro Remesal vnnavarro@tecnocampus.cat

Llengües de docència

- Català

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès. Addicionalment, poden haver-hi lectures recomanades en altres llengües europees (francès, italià...).

Presentació de l'assignatura

L'assignatura Indústria dels Videojocs (4 ECTS) introdueix l'alumnat a una indústria que ha crescut fins a convertir-se en un dels sectors més grans i influents de l'economia creativa global, amb una força laboral diversa i transnacional i un ecosistema cada cop més complex de consoles, PC, mòbils i altres plataformes. Aquesta assignatura, pertanyent al mòdul de Negocis, presenta les indústries creatives i les seves realitats, i detalla la indústria dels videojocs atenent a les seves estructures i processos de producció, publicació i promoció, així com els seus perfils professionals.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homo?fobes, tra?nsfobes i discriminato?ries, 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

- RAE 7.1 - Integrar coneixements sobre els actors i relacions més rellevants de la indústria dels videojocs.
- RAE 7.2 - Integrar coneixements sobre la cadena de valor de la indústria dels videojocs.
- RAE 7.3 - Integrar coneixements sobre l'estructura i organització d'una empresa de videojocs.
- RAE 17.2 - Distingir la problemàtica especial que plantegen, en l'àmbit de les indústries d'entreteniment i en especial en els videojocs, els menors i joves.

No definides

Continguts

Tema 0. Introducció.

Tema 1. Introducció a la indústria del videojoc. Indústries culturals i economia de l'atenció.

Tema 2. Planificació laboral i rols

Tema 3. Procés de producció.

Tema 4. Monetització i models de negoci

Tema 5. Models d'autorregulació. Traducció i localització.

Tema 6. Promoció i distribució. Botigues *Discoverability*.

Tema 7. Escenas locals i internacionals. Esdeveniments, premis i ajudes.

Tema 8. Gèneres i nínxols.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

No definides

Activitats i Sistema d'avaluació

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

- A1. Treball en grup: Joc de rol. Creació d'un estudi 30%
- A2. Treball en grup: Lectura i presentació d'informes 10%
- A3. Examen parcial 1: Examen d'avaluació continua de l'alumne 10%
- A4. Examen parcial 2: Examen d'avaluació continua de l'alumne 10%
- A5. Examen final: Examen d'avaluació final de l'assignatura 40%

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'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.
- 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.
- Cal presentar-se a l'examen final. En cas contrari, l'alumne tindrà un NP de l'assignatura i no es podrà presentar a recuperació.
- Tres de les cinc activitats amb NP impliquen que no s'ha seguit l'assignatura i comporten un NP.
- Seguint la normativa, l'ús del mòbil i l'ordinador només està permès quan sigui necessari per a les activitats formatives i, de base, queda fora del moment a moment de l'aula.

Recuperació:

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 substitueix la de l'examen final

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

- Devuego. Anuario Devuego 2025. Héroes de papel
- Keogh, B. (2023). The videogame industry does not exist: Why we should think beyond commercial game production. MIT Press.
- Webster, J. G. (2014). The marketplace of attention. How audiences take shape in a digital age. MIT Press.
- Schreier, J. (2020). Sangre, sudor y píxeles. Las exitosas y turbulentas historias detrás del desarrollo de videojuegos. Héroes de papel
- Sotamaa, O. y Svelch, J. (eds.). (2021). Game Production Studies. Amsterdam University Press.
- Zackariasson, P. y Wilson, T.L. (2012). The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future. Routledge.