

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

241131 - ESTUDIS DEL JOC (GAME STUDIES)

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Primer
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Ana Beatriz Pérez Zapata [<aperezz@tecnocampus.cat>](mailto:aperezz@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Anglès

L'idioma d'impartició de l'assignatura serà anglès. Part dels materials podrà estar ocasionalment en castellà.

Presentació de l'assignatura

Aquesta assignatura introdueix els estudiants a diferents perspectives acadèmiques perquè puguin entendre, estudiar i teoritzar els jocs. Els temes estudiats en aquest curs abordaran els fonaments filosòfics dels jocs i els aspectes culturals, socials i polítics dels jocs, que permet als estudiants apropar-se a l'estudi dels jocs des de múltiples perspectives. A través de les diferents unitats, els estudiants contextualitzaran els jocs i els connectaran amb altres disciplines que els proporcionaran els conceptes clau i les eines, marcs i enfocaments necessaris per estudiar els jocs. Així, els estudiants desenvoluparan el vocabulari i les habilitats crítiques per a l'anàlisi dels jocs i els seus significats en els contextos culturals contemporanis i s'endinsaran en la interdisciplinarietat del camp.

Al llarg del curs, els estudiants realitzaran lectures de textos clau i anàlisis de títols específics. S'espera que els estudiants formulin preguntes de recerca i apliquin els marcs teòrics i analítics proporcionats per integrar els seus coneixements sobre els estudis dels jocs.

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 1.1 - Descriure els fonaments i les diferents perspectives d'estudi dels videojocs.
- RAE 1.2 - Descriure els recursos acadèmics i de recerca del camp d'estudis del joc i els mitjans audiovisuals.
- RAE 20.1 - Obtenir de forma autònoma els coneixements existents sobre les diverses metodologies de disseny, desenvolupament, art i producció de videojocs, tant en exercicis acadèmics com en els treballs pràctics.
- RAE 20.2 - Sintetitzar de forma autònoma els coneixements existents sobre les diverses metodologies de disseny, desenvolupament, art i producció de videojocs, tant en exercicis acadèmics com en els treballs pràctics.
- RAE 21.1 - Interpretar correctament textos acadèmics, divulgatius i de difusió.
- RAE 22.1 - Consultar les bases de dades, cercadors, arxius, agregadors i repositoris més rellevants en el camp de les indústries culturals, audiovisuals i de l'entreteniment.

Continguts

Unitat 1. Introducció. *Game i play*.

- Què és un joc?
- Què és *play*?
- Jocs, societat i cultura: un primer enfocament.

Unitat 2. Estudis del joc. Perspectives generals.

- Què són els estudis del joc?
- Ludonarratologia.
- Gèneres

Unitat 3. Anàlisi de jocs i escriptura acadèmica per a jocs.

- Àrees d'anàlisi de jocs
- Marcs d'anàlisi
- Escriptura acadèmica

Unitat 4. Perspectives socials i culturals.

- Jugadors
- Comunitats
- Representació

Unitat 5. Formalisme i perspectives literàries

- Anàlisi textual per a jocs.
- Recursos literaris en els jocs.
- Jocs i teoria literària.

Unitat 6. Estudis de jocs regionals

- Cultura de producció regional i pràctiques de joc
- Estudi de casos regionals fora de les esferes anglosaxona i nòrdica.
- Cas especial: *gêmu*.

Unitat 7. Estudis de jocs analògics.

- Elements de l'anàlisi de jocs analògics
- Creació de significat
- Anàlisi comparativa de jocs analògics i digitals

Unitat 8. Estudis de jocs. Altres perspectives

- Estudis de plataforma
- Jocs persuasius
- *Ecogames*

Objectius de Desenvolupament Sostenible

No definides

Activitats i Sistema d'avaluació

La nota es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Presentació i discussió de textos acadèmics a classe. En parelles o en grups. 25%

A2. Anàlisi de jocs. Individual. 30%

A3. Examen final 50%

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- 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.
- La nota de l'examen de recuperació substitueix la de l'examen final.
-

Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.

- 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 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.
- L'ús d'intel·ligència artificial generativa no està permès.
- 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.

Bibliografia i Recursos

- Callois, R. (2001). Man, Play, and Games. University of Illinois Press.
- Consalvo, M. (2022). Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts. MIT Press.
- Hargreaves Bueno, A. and Argo Chávez, M.A. (2025). Game Studies en Sudamérica: problematizando los estudios sobre juegos en la región. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos 271, pp. 29-48.
- Huizinga, J. (2016). Homo Ludens. Alianza Editorial.
- Jorgensen, K. and Karlsen, F. (2019). Transgression in Games and Play. MIT Press.
- Juul, J. (2005). Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. MIT Press.
- Juul, J. (2013). The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games. MIT Press.
- Keogh, B., Butt, M.A, and Carter, M. (2026). Game Studies: A Critical Introduction to the Field. Polity.
- Liboriussen, B. and Martin, P. (2016). Regional Game Studies. Game Studies 16(1). Retrieved from: <https://gamestudies.org/1601/articles/liboriussen>
- Mäyrä, F. and Koskimaa, R. (2027). Cultural Game Studies: Critical Approaches. Routledge.
- Mukherjee, S. (2017). Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back. Springer.
- Mukherjee, S. (2025). Indian Boardgames, Colonial Avatars: Transculturation, Colonialism and Boardgames. De Gruyter.
- Navarro-Remesal, V. (2016). Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos. Shangrila
- Navarro-Remesal, V. (2020). Pensar el juego. 25 caminos para los game studies. Shangrila.
- Pérez Latorre, O. (2023). Imaginarios Ludonarrativos: Análisis Intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual. Shangrila.
- Planells de la Maza, A. (2015). Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal. Cátedra.
- Sicart, M. (2014). Play Matters. MIT Press.
- Wolf, M.J.P. and Perron, B. (2023). The Routledge Companion to Video Game Studies. Routledge
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (Eds.). (2018). Role-playing game studies: Transmedia foundations. Routledge.
- Egenfeldt-Nielsen, Smith, J. H. and Pajares Tosca, S. (2016). Understanding Video Games: The Essential Introduction. Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2015). Introduction to Game Analysis. Routledge.
- Mäyrä, F. (2008). An Introduction to Game Studies: Games and Culture. Sage.