

Guia docent

804426 - EDDV - Entreteniment Digital i Disseny de Videojocs

Última modificació: 18/05/2026

Unitat responsable: Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2023). (Assignatura optativa).
GRAU EN DISSENY DIGITAL I TECNOLOGIES MULTIMÈDIA (Pla 2023). (Assignatura optativa).

Curs: 2026 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català

PROFESSORAT

Professorat responsable: Mónica Martín
Altres: Mónica Martín
Marta Fernández

CAPACITATS PRÈVIES

Capacitats creatives i comunicatives.
Ús d'eines ofimàtiques, audiovisuals i de creació d'interactius.

REQUISITS

Cultura dels jocs i videojocs, indústria de l'entreteniment interactiu.

METODOLOGIES DOCENTS

Les sessions de classe es divideixen en dues franges d'activitat:

1. Part descriptiva, en la que el professor explica nous continguts, descriu materials de treball, i resol dubtes dels estudiants.
2. Part participativa, en la que els estudiants treballen, expliquen i comenten els exercicis proposats.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Idear mecàniques i dinàmiques de jocs, així com dels seus usos per a l'elaboració de documents de disseny de jocs i propostes de projectes amens, que al seu torn siguin educatius i / o persuasius, així com coherents amb el desenvolupament humà i la sostenibilitat.

- Analitzar els elements bàsics d'un videojoc, incloent-hi els seus objectius, el marc de disseny, les mecàniques, les recompenses, les dinàmiques i la seva estètica, i conceptualitzar noves propostes sobre la base de la part analítica i la d'innovació.

HORES TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores activitats dirigides	12,0	8.00
Hores grup gran	18,0	12.00
Hores grup mitjà	30,0	20.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Introducció al Game Design

Descripció:

1. La disciplina de Game Design
2. L'ofici de game designer
3. El procés de creació
4. La nostra estratègia per crear qualitat lúdica

Objectius específics:

Reconèixer i analitzar elements de joc i conèixer i classificar en marcs de disseny.

Activitats vinculades:

Investigació sobre la disciplina, el procés de creació i conceptes relacionats amb la qualitat.

Dedicació: 18h 45m

Grup mitjà/Pràctiques: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

Elements de joc i marc de disseny

Descripció:

1. Sistemes formals i abstractes
2. Elements de joc
3. Marcs de disseny
4. Marc MDA

Objectius específics:

Reconèixer i analitzar elements de joc i conèixer i classificar en marcs de disseny.

Activitats vinculades:

Identificació i classificació d'elements de joc.

Dedicació: 18h 45m

Grup mitjà/Pràctiques: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

Mecàniques de joc

Descripció:

1. Mecàniques principals
2. Regles
3. Mecàniques diferencials
4. Mecàniques connectades
5. Mecàniques i controls
6. Mecàniques i jugador
7. Contingències
8. Successió d'esdeveniments

Objectius específics:

Reconèixer, analitzar, crear i relacionar mecàniques de joc per a la creació de jugabilitat.

Activitats vinculades:

Anàlisi de mecàniques de diferents tipologies.

Creació i justificació de mecàniques.

Relacions de les mecàniques amb altres elements de joc.

Dedicació: 18h 45m

Grup mitjà/Pràctiques: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

Objectius, recompenses i modificadors

Descripció:

1. Objectius
2. Recompenses
3. Triangularització
4. Modificadors
5. Temps
6. Aleatorietat, probabilitat i incertesa

Objectius específics:

Reconocer, analizar, crear y relacionar ritmo de partida.

Activitats vinculades:

Identificació, anàlisi i classificació d'objectius, reforçadors i modificadors.

Creació de propostes i integració amb contextos jugables.

Dedicació: 18h 45m

Grup mitjà/Pràctiques: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

El jugador

Descripció:

1. Experiències diferents para persones diferents
2. Inherent a l'ésser humà
3. Consubstancial a la cultura
4. Aprenentatge i progressió
5. Teoria de l'autodeterminació
6. Percepció de benestar i nivells de felicitat
7. Cervell, emoció, conducta
8. Supervivència, plaer, dolor
9. Models mentals
10. Patrones
11. Bartle Test, User Types Hexad, Big Five Model

Objectius específics:

Conèixer les característiques dels jugadors per optimitzar els sistemes de joc.

Activitats vinculades:

Identificació d'elements motivadors i les seves corresponents respostes en les persones.

Identificació i creació de patrons d'activitat. Relacions amb diferents perfils de personalitat.

Dedicació: 18h 45m

Grup mitjà/Pràctiques: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

Dinàmiques i flux de partida

Descripció:

1. Cercle màgic
2. Jugar como activitat en el temps
3. Situacions, decisions i accions
4. Diversió
5. Flux de partida
6. Game Loops
7. Corba d'interès
8. Comportaments per condicionament
9. Elements motivadors
10. Gestió d'errors
11. Dinàmiques amb objectes
12. Puzles

Objectius específics:

Reconèixer, analitzar, crear i relacionar dinàmiques.

Activitats vinculades:

Anàlisi i creació de situacions, decisions i accions.

Anàlisi i creació de flux d'actividad i diversió.

Anàlisi i creació de puzles integrats en contextos jugables.

Dedicació: 18h 45m

Grup mitjà/Pràctiques: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

Estètica i comunicació joc-jugador

Descripció:

1. Percepció i neurociència
2. Comunicació conceptual
3. Ludologia i narratologia
4. Linearitat i no linearitat
5. Condicionament per entorn
6. Rols dels personatges

Objectius específics:

Reconèixer, analitzar, crear i relacionar elements estètics per a la òptima comunicació joc-jugador.

Activitats vinculades:

Anàlisi de propostes i la seva integració amb les mecàniques, el concepte i la narrativa.
Creació de propostes, responnent a criteris de contingut i jugabilitat.

Dedicació: 18h 45m

Grup mitjà/Pràctiques: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

Estratègia, documentació i comunicació

Descripció:

1. Estratègia de creació i comunicació
2. Document de disseny tradicional vs format Wiki

Objectius específics:

Reconèixer, analitzar i crear estratègies de creació i documentació.

Activitats vinculades:

Creació d'una estratègia i document de disseny GDD.

Dedicació: 18h 45m

Grup mitjà/Pràctiques: 7h 30m

Aprenentatge autònom: 11h 15m

ACTIVITATS

EXERCICIS DE SESSIÓ

Descripció:

En aquests exercicis l'estudiant analitza o crea propostes en funció dels aspectes teòrics que se li han explicat, i documenta el seu anàlisi o creació.

Objectius específics:

Anàlisi, investigació i comprensió crítica.

Material:

- Fulls de pràctiques.
- Explicacions i recursos facilitats en les sessions.

Lliurament:

- Entrega de documents pel campus virtual.

Dedicació: 12h

Grup mitjà/Pràctiques: 12h

GAME JAMS

Descripció:

En aquestes pràctiques l'estudiant crea en funció de contingències específiques.

Objectius específics:

Creació i documentació.

Material:

- Fulls de pràctiques.
- Explicacions i recursos facilitats a les sessions.

Lliurament:

- Documents al campus virtual.

Dedicació: 4h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

GAME DESIGN DOCUMENT

Descripció:

L'estudiant crea un Game Design Document amb la formalització d'una proposta.

Objectius específics:

Recerca, creativitat i consistència de propostes.

Material:

- Full d'enunciat.
- Explicacions i recursos facilitats en les sessions.

Lliurament:

- Documents pel campus virtual.

Dedicació: 20h

Grup petit/Laboratori: 8h

Aprenentatge autònom: 12h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

1. Exercicis proposats en les sessions. La suma de tots suposarà un 20% de la nota de l'assignatura.
2. Pràctica en format "Jam". Suposarà el 25% de la nota de l'assignatura.
3. Un projecte final, que suposarà el 45% de l'assignatura.
4. L'avaluació de la participació de l'alumne/a en les activitats formatives de la matèria, i l'actitud d'aprenentatge, s'avaluarà mitjançant un seguiment de les seves intervencions, i suposarà un 10% de la nota final.

Les accions irregulars que poden conduir a una variació significativa de la qualificació d'un o més estudiants constitueixen una realització fraudulenta d'un acte d'avaluació. Aquesta acció comporta la qualificació descriptiva de suspens i numèrica de 0 de l'acte d'avaluació ordinària global de l'assignatura, sense dret a reavaluació.

Si els docents tenen indicis de la utilització d'eines d'IA no permeses en les proves d'avaluació, podran convocar els estudiants implicats a una prova oral o a una reunió per verificar-ne l'autoria.

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

- Una part dels exercicis es pot realitzar durant les classes amb el professor de l'assignatura. Els estudiants també hauran de dedicar temps de treball autònom (fora d'horari) per realitzar els exercicis.
- Els exercicis, una vegada finalitzats, han d'entregar-se en el Campus Virtual en l'entrega corresponent i en la data corresponent, només es tindran en compte per avaluar aquells entregats abans de les 24h de la data límit.
- L'avaluació dels exercicis no només implica la resolució del mateix, també implica la defensa que es fa dels resultats i la realització de documents rellevants.
- Qualsevol incidència que no permeti resoldre l'exercici en el temps indicat haurà de ser comunicada prèviament al professor. Posteriorment a aquesta comunicació i en funció de les causes que motiven la no presentació de l'exercici, si estan justificades, es trobaran alternatives per completar l'avaluació. També es consideraran justificades les causes de la no presentació dels exercicis comunicades per la gestió dels estudis.
- Els documents han de ser completats, seguint les instruccions, especialment respecte als noms d'arxius. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte de les competències a adquirir i part de l'avaluació.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Hodent, Celia. The Gamer's Brain. CRC Press, 2018. ISBN 978-1-4987-7550-2.
- Huizinga, Johan . Homo Ludens. Alianza Editorial, 2012. ISBN 978-84-206-0853-2.
- McGonigal, Jane. Reality is broken. Vintage, 2011. ISBN 9780099540281.
- DeMaria, Rusel; Wilson, Johnny L. High score!: la historia ilustrada de los videojuegos. McGraw-Hill, 2002. ISBN 8448137043.
- Schell, Jesse. The art of game design: a book of lenses. 2nd ed.. Elsevier/Morgan Kaufmann, 2015. ISBN 9781466598645.
- Koster, Raph. A theory of fun for game design. 2nd ed. Sebastopol, United States of America: O'Reilly Media, 2013. ISBN 9781449363215.
- Baricco, Alessandro. The Game. Anagrama, 2019. ISBN 978-84-339-6436-6.
- Marczewski, Andrzej . Even Ninja Monkeys Like to Play. Dutch Driver, 2015. ISBN 978-1514745663.
- Swink, Steve. Game Feel. Morgan Kaufmann, 2009. ISBN 978-0-12-374328-2.

Complementària:

- Pink, Daniel H.. Drive. Riverhead Books, 2009. ISBN 978-1-59448-884-9.
- Seligman, Martin E. P. . Flourish. Atria, 2011. ISBN 978-1-4391-9075-3.
- Kahneman, Daniel. Pensar rápido, pensar despacio. Debolsillo, 2014. ISBN 978-84-9056-302-1.
- Levitin, Daniel J. . El cerebro musical. RBA, 2014. ISBN 978-84-9056-302-1.
- Marina, José Antonio. Los secretos de la motivación. Ariel, 2011. ISBN 978-84-344-1362-7.
- Norman, Donald A.. La psicología de los objetos cotidianos.. 5a. Nerea, 2011. ISBN 978-84-15042-01-03.