



# Guia docent

## 804229 - IVJ - Indústria dels Videojocs

Última modificació: 17/07/2025

**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 I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

**Curs:** 2025      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Català, Anglès

### PROFESSORAT

**Professorat responsable:** Hurtado, Daniel

**Altres:**

### METODOLOGIES DOCENTS

- Mètode expositiu / lliçó magistral.
- Classe participativa.
- Estudi de casos.
- Aprenentatge basat en problemes i en exposicions i defenses de pràctiques o treballs.
- Treball Autònom.

### OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Descriure el concepte d'indústria del videojoc, integrant els rols professionals implicats i les seves funcions.
- Recordar la història dels videojocs, mitjançant la seva relació amb l'evolució de la tecnologia i els diferents gèneres de videojocs que han existit.

### HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

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

**Dedicació total:** 150 h

## CONTINGUTS

### Introducció a la indústria dels videojocs

**Descripció:**

Indústria del Videojoc: concepte.  
Agents implicats i cadena de valor de la indústria del videojoc.  
Anàlisi de les dades més rellevants sobre la indústria del videojoc a Catalunya i Espanya.

**Dedicació:** 10h

Grup gran/Teoria: 8h  
Aprenentatge autònom: 2h

### Història dels videojocs

**Descripció:**

Evolució de la Indústria del Videojoc. Principals fites.  
Relació entre l'evolució tecnològica i l'evolució de la indústria del videojoc.

**Dedicació:** 21h

Grup gran/Teoria: 8h  
Aprenentatge autònom: 13h

### El procés de desenvolupament

**Descripció:**

Procés de creació d'un videojoc: fases i tasques.

**Dedicació:** 23h

Grup gran/Teoria: 8h  
Aprenentatge autònom: 15h

### Model organitzatiu i perfils professionals

**Descripció:**

Organització i perfils professionals implicats en la creació de videojocs.

**Dedicació:** 23h

Grup gran/Teoria: 8h  
Aprenentatge autònom: 15h

### Eines i tecnologies

**Descripció:**

Tecnologies i programes informàtics que s'utilitzen en la creació de videojocs.

**Dedicació:** 23h

Grup gran/Teoria: 8h  
Aprenentatge autònom: 15h



### Classificació dels videojocs

**Descripció:**

Criteris de classificació i gèneres de videojocs.

**Dedicació:** 23h

Grup gran/Teoria: 8h

Aprenentatge autònom: 15h

### Models de negoci

**Descripció:**

Models de negoci i finançament en la indústria del videojoc.

**Dedicació:** 27h

Grup gran/Teoria: 12h

Aprenentatge autònom: 15h

## ACTIVITATS

### Pràctica 1. Anàlisi de l'evolució d'un gènere de videojocs

**Descripció:**

A la pràctica 1 l'estudiant haurà d'elaborar, en grup, un document sobre l'evolució d'un gènere de videojocs. Caldrà analitzar l'origen i els principals moments d'evolució de la seva història, perquè es van produir aquestes evolucions, perquè són rellevants i com es relacionen amb la indústria.

**Dedicació:** 12h

Activitats dirigides: 6h

Aprenentatge autònom: 6h

### Pràctica 2. Anàlisi reflexiu - Ponències

**Descripció:**

Per a la correcta avaluació de la pràctica 2, l'estudiant es personarà i participarà activament en torn de Q & A en una sèrie de ponències impartides per diferents professionals de la indústria del videojoc. Ulteriorment, i com a màxim després de la següent sessió, lliurarà una anàlisi grupal i reflexiu de cada ponència que haurà de respondre, com a mínim, a una sèrie de preguntes estipulades pel professorat de l'assignatura. Es valora la capacitat de relació de l'anàlisi de cada ponència amb el contingut del curs, així com la capacitat d'anàlisi i comparació amb el background i coneixements previs dels estudiants. L'activitat respon a una dinàmica d'autoavaluació que serà explicada en detall durant la primera sessió del curs.

**Dedicació:** 50h

Activitats dirigides: 10h

Aprenentatge autònom: 40h

## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

---

Pràctiques i activitats:

- Pràctica 1, amb una ponderació del 10% de la nota final de l'assignatura.
- Pràctica 2, amb una ponderació del 15% de la nota final de l'assignatura.
- Dossier d'activitats, amb una ponderació del 15% de la nota final de l'assignatura.

Examen Parcial:

- 1 examen parcial amb una ponderació del 25% de la nota final de l'assignatura.

Examen Final:

- 1 examen final amb una ponderació del 25% de la nota final de l'assignatura.

Participació i actitud d'aprenentatge, amb una ponderació del 10% de la nota final de l'assignatura.

Els estudiants que hagin suspès en l'avaluació contínua es poden presentar a reavaluació (sempre que la nota sigui diferent a NP). La qualificació obtinguda en la reavaluació substitueix, en cas de ser superior, a les notes dels exàmens parcial i final. La nota final de l'assignatura, calculada a partir de l'examen de reavaluació, no podrà ser superior a 5.

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 de les pràctiques es poden realitzar durant les classes amb professor. Els estudiants també hauran de dedicar temps de treball autònom (fora d'hores de classe), per a realitzar aquestes pràctiques.

L'avaluació de les pràctiques no comporta només la resolució de les mateixes, sinó també la presentació que es faci dels resultats quan el grup sigui requerit per a això durant les classes i la realització dels documents corresponents que hauran de dipositar-se en l'aula del campus virtual que s'habiliti amb aquesta finalitat.

Els documents s'hauran de completar seguint les instruccions que en ells es donen, especialment pel que fa a la retolació dels noms d'arxiu i l'estructura del contingut. En cap cas es modificarà la maquetació del document ni es guardarà en un format o versió que no sigui l'indicat. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte relacionat amb les competències a adquirir i és, per tant, objecte d'avaluació.

## BIBLIOGRAFIA

---

**Bàsica:**

- DeMaria, R.; Wilson, J.L. High score!: la historia ilustrada de los videojuegos. 3ª ed. Madrid: McGraw-Hill Interamericana, 2002. ISBN 9788448137045.
- Kent, Steven L.. The Ultimate History of Video Games (volume 1). Crown, 2001. ISBN 978-0761536437.
- Kent, Steven L.. The Ultimate History of Video Games (volume 2). Crown, 2021. ISBN 978-1984825438.
- Keith, Clinton. Agile Game Development with Scrum. Addison Wesley, 2010. ISBN 0-321-61852-1.

**Complementària:**

- Rabin, Steve. Introduction to game development. Hingham, Mass: Charles River Media, 2005. ISBN 9781584503774.

## RECURSOS

---

**Altres recursos:**

Altres recursos:



Gama Sutra

<http://www.gamasutra.com/> />

International Web Developers Association

<http://www.igda.org> />

Game Career Guide

<http://www.gamecareerguide.com/> />