Guia docent
804229 - IVJ - Indústria dels Videojocs

Última modificació: 18/03/2025

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:

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:
CEVJ 10. Identificar el procés de producció i les metodologies de desenvolupament d'un videojoc, així com el paper de cada un dels perfils implicats i les funcions.
CEVJ 11. Identificar els models de negoci, finançament i monetització propis de la indústria del videojoc, així com la seva distribució digital, seguiment i màrqueting.

Transversals:
01 EIN N1. EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ - Nivell 1: Tenir iniciatives i adquirir coneixements bàsics sobre les organitzacions i familiaritzar-se amb els instruments i les tècniques, tant de generació d'idees com de gestió, que permetin resoldre problemes coneguts i generar oportunitats.
02 SCS N1. SOSTENIBILITAT I COMPROMÍS SOCIAL - Nivell 1: Analitzar sistèmicament i críticament la situació global, atenent la sostenibilitat de forma interdisciplinària així com el desenvolupament humà sostenible, i reconèixer les implicacions socials i ambientals de l'activitat professional del mateix àmbit.
03 TLG. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i amb consonància amb les necessitats que tindran les titulades i els titulats en cada ensenyament.

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'APRENENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Conèixer la història i evolució dels videojocs des de diferents punts de vista: èpoques, estudis, plataformes, tecnologies, obres i autors destacats.
- Entendre i ser capaç de classificar i identificar un videojoc segons diferents criteris: gènere, públic, model, interacció, temàtica i suport.
- Conèixer el procés i cadascuna de les etapes que intervenen en el desenvolupament d'un videojoc: pre-producció, producció i post-producció.
- Conèixer, entendre i ser capaç d'identificar les funcions de cadascun dels rols que pertanyen a un estudi de videojoc així com la seva estructura i organització.
- Identificar i conèixer les diferents eines de programari i disseny, tecnologies, motors i plataformes amb les quals treballa un estudi de videojocs.
- Analitzar i entendre els diferents models econòmics lligats a la industria dels videojocs des dels seus inicis fins a l'actualitat.
- Mostrar comprensió del concepte "indústria del videojoc" i coneixement dels diferents agents implicats i de la cadena de valor i coneixement de l'evolució i de la situació actual de la indústria del videojoc, tant a nivell nacional com internacional i de la seva relació con l'evolució de la tecnologia.

HORES TOTALS 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
Aprenentatge autònom: 6h
Activitats dirigides: 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
Aprenentatge autònom: 40h
Activitats dirigides: 10h

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 utilización d'eines d'IA no permeses en les proves d'avaluació, podrán 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 whith 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/ />