



Guia docent

804241 - DISVJ2 - Disseny de Videojocs II

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 I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).
Curs: 2026 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català, Anglès

PROFESSORAT

Professorat responsable: Loepfe, Lasse
Altres: Loepfe, Lasse
Grau, Tomás

CAPACITATS PRÈVIES

Treball en equip i planificació.
Capacitats creatives i comunicatives.

REQUISITS

Cultura dels jocs i videojocs, indústria dels videojocs.

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

- Definir els conceptes implicats en el disseny de videojocs i processos ludificats: disseny de videojoc, ludificació, factor humà i disseny centrat en l'usuari.
- Identificar els elements de la narració interactiva en els videojocs.
- Avaluar les conseqüències directes i indirectes que tenen sobre la seguretat, la salut, la justícia social i la perspectiva de gènere, els productes i serveis relacionats amb el seu àmbit professional.
- Implementar les mecàniques, les regles, l'estructura i nivells, el guió i el concepte artístic d'un videojoc o procés ludificat, seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per a oferir la millor experiència d'usuari possible.
- Dissenyar videojocs i processos ludificats destinats tant a entorns lúdics com a àmbits que van més enllà de l'entreteniment.
- Crear mons de ficció a partir dels quals es pugui constituir una IP.
- Col·laborar eficaçment i responsablement com a membre o líder d'un equip, en contextos interdisciplinaris o no, considerant els recursos disponibles.



HORES TOTS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

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

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Wordbuilding i economia

Descripció:

Fonaments bàsics de Worldbuilding

- * Selecció del nivell de fantasia
- * Economia, cartografia i cronologia
- * Metodologies de creació

Habitants del món

- * Races, cultures i creences
- * Ciutats, estats i nacions
- * Cultes misteriosos i societats secretes

Ciència, màgia i panteons

Economia

- Classificació dels recursos
- Fluxos de recursos. Generació, transformació i destrucció
- Feedback loops
- Elaboració i arbre de tecnologia

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 10h

Grup mitjà/Pràctiques: 8h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 10h

Simulació i mecàniques bàsiques

Descripció:

Mecàniques bàsiques

- Jocs d'acció i aventura
- Jocs de simulació i management
- Fusió de gèneres

Simulació

- Conceptes i eines de balanceig
- Aleatorietat
- Anàlisis de sensibilitat
- Simulacions de Monte Carlo
- Detecció d'estratègia dominant

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 8h

Grup mitjà/Pràctiques: 10h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 10h

Conflicte

Descripció:

Arquetips

- * Races arquetípiques
- * Classes arquetípiques
- * Rols arquetípics
- * Característiques, atributs i habilitats

La figura de la força antagonista

- * Els enemics i monstres

Progressió dels personatges

Sistemes de combat

Playtesting

Corba de costos

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 8h

Grup mitjà/Pràctiques: 10h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 10h

ACTIVITATS

Game Jams

Descripció:

Activitat basada en game jams interdisciplinàries, on l'objectiu és crear, en equips i en temps limitat, prototips de videojocs o experiències interactives que parteixin de la fusió de temes diversos com ara l'art, el worldbuilding, la sostenibilitat, la tecnologia o les mecàniques de joc, entre d'altres. L'activitat promou la creativitat, la col·laboració i l'experimentació, oferint un espai per explorar com disciplines diferents poden connectar-se a través del disseny de jocs.

Dedicació: 10h

Grup mitjà/Pràctiques: 10h



Exercicis

Descripció:

Activitat centrada en la pràctica d'exercicis de game design, amb l'objectiu de desenvolupar habilitats específiques com el disseny de mecàniques, l'equilibri del joc i la creació de narrativa interactiva. A través de dinàmiques breus i enfocades, els participants experimenten amb conceptes clau com la progressió de dificultat, la presa de decisions, la construcció d'universos narratius o la relació entre mecànica i missatge. Aquesta activitat permet analitzar i prototipar idees de manera àgil, afavorint la reflexió crítica sobre el disseny i la seva incidència en l'experiència del jugador.

Dedicació: 10h

Grup petit/Laboratori: 10h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

1. Game Jam Examens: 60% de la nota, 10 % per jam
2. Examen final: 30% de la nota
3. Participació i actitud d'aprenentatge: 10%.

Els alumnes que no superin l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada es podran presentar a l'examen de reavaluació, sempre que no tinguin una qualificació de NP. En aquest examen es reavaluaran les qualificacions corresponents a l'examen 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.

Els exercicis, una vegada finalitzats, han d'entregar-se en el Campus Virtual en l'entrega corresponent i en la data corresponent. 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:

- Silverstein, J.; Sholes, K. The Kobold guide to worldbuilding. Kirkland, WA: Kobl Press, 2012. ISBN 9781936781119.
- Qué es el juego de rol. Barcelona: Troll, 1987.
- Michael Sellers. Advanced Game Design. Pearson, 2018.

RECURSOS

Enllaç web:

- <https://gamebalanceconcepts.wordpress.com/>. Conceptes de balanceig