

## Mínor Tecnocampus en Disseny de jocs i videojocs

Aprovat per la Junta de Direcció del Centre Universitari TecnoCampus el dia 11 de febrer del 2025.

Aprovat per la Comissió d'Ordenació Acadèmica de la UPF el 4 d'abril 2025

Modificacions aprovades en Junta de Direcció del Centre Universitari TecnoCampus el dia 7 d'abril del 2026.

### 1. Justificació o objectius

Aquest mínor proporciona les bases per dissenyar jocs. Partint d'una experiència de joc desitjada, d'un context material i d'unes limitacions i especificacions inicials, s'aprendrà a identificar i implementar unes dinàmiques i unes mecàniques que configurin un sistema lúdic que evidencii aquesta experiència.

L'objectiu del mínor és ampliar la formació dels estudiants dels altres graus del Tecnocampus, com per exemple els graus dels departaments de Salut, Empresa o Enginyeria, amb habilitats de disseny de jocs. Aquests coneixements els facilitaran la col·laboració amb equips de desenvolupament, art i producció de jocs i videojocs, i permetran plantejar idees per aplicacions, empreses emergents o experiències gamificades que tinguin components lúdics, tant analògics com, especialment, digitals. Aquestes idees i aquests projectes, responen a les demandes d'un mercat laboral on l'entreteniment i les indústries culturals són una necessitat emergent.

### 2. Destinataris

Estudiants dels graus del TCM, a excepció dels estudiants del Grau en Disseny i Producció de Videojocs i del Doble Grau en Informàtica de Gestió i Sistemes d'Informació/ Grau en Disseny i Producció de Videojocs.

Titulats del TCM inscrits al programa Alumni, a excepció dels estudiants titulats del Grau en Disseny i Producció de Videojocs i del Doble Grau en Informàtica de Gestió i Sistemes d'Informació/ Grau en Disseny i Producció de Videojocs.

### 3. Descripció del títol

En l'actual context social i econòmic, les indústries culturals representen un sector que incrementa la seva activitat i que requereix professionals qualificats des de la perspectiva del desenvolupament de les aplicacions i les experiències lúdiques i artístiques. Això no obstant, sense un disseny previ enfocat a l'usuari, les experiències lúdiques no tenen recorregut. És per aquest motiu, que aquest mínor vol, primer, proporcionar l'adquisició de coneixements necessaris a aquells professionals que vulguin aprendre a dissenyar un joc, un videojoc o qualsevol altra experiència gamificada, lúdica o d'entreteniment. És també un objectiu del títol, la comprensió de com es despleguen aquestes habilitats per tal d'interioritzar, per part dels professionals de qualsevol àmbit, una sèrie d'eines, metodologies i habilitats que resulten un capital clau per a les indústries culturals. Aquestes eines poden convertir qualsevol idea d'aplicació, negoci, *start up* o experiència gamificada dins de l'àmbit de la salut, per exemple, en una realitat i una oportunitat de negoci.

Els participants podran desenvolupar coneixements, habilitats i competències en anàlisi de mercat, anàlisi i identificació de perfils de jugadors, disseny de jocs i videojocs, així com en testatge de jocs. Aquest aprenentatge els permetrà entendre els processos d'estudi de les referències i de la competència, de presa de requisits, de disseny d'experiències lúdiques i de validació d'aquestes experiències, dins d'equips de treball molt transversals, orientats a l'obtenció de productes adients a objectius lúdics específics dins de diferents contextos d'entreteniment.

Aquest mínor no busca formar especialistes, sinó oferir un coneixement introductor que sigui aplicable en diversos àmbits professionals. És ideal per a aquells estudiants que desitgen adquirir una comprensió essencial sobre el disseny de jocs i experiències lúdiques, amb el fi d'ampliar les seves competències professionals davant la realitat d'una societat crítica i exigent amb les experiències lúdiques que consumeix al seu temps lliure.

### 4. Característiques

Per obtenir el títol l'estudiant ha de cursar com a **mínim 14 crèdits dels 24 que hi ha a l'oferta del mínor**.

Actualment no hi ha la possibilitat d'obtenir reconeixement de crèdits per obtenir el títol del mínor. En aquest sentit:

- L'estudiant no pot incloure al mínor assignatures que formin part del seu pla d'estudis.
- L'estudiant no pot incloure assignatures de formació transversal de lliure elecció (FTLE).
- L'estudiant no pot obtenir crèdits per reconeixement d'activitats RAC.

Els horaris de les assignatures i les aules on s'imparteixin les classes seran fixats pels estudis responsables de l'activitat formativa corresponent. Les assignatures s'imparteixen en la llengua que consta en la guia docent o en el programa de l'activitat proposada.

El màxim nombre de places per al programa són 10.

### 5. Responsable

Direcció del Departament d'Indústries culturals, sota la supervisió de la Direcció Acadèmica i el servei de Gestió Acadèmica del TCM.

### 6. Curs d'implantació

Curs 2026/27. L'oferta s'actualitzarà anualment.

### 7. Activitats formatives

Assignatura	Ects	Tri	Descripció	Requisits
Introducció al disseny de jocs	4	1	L'assignatura d'Introducció al Disseny de Jocs suposa la primera aproximació a la ideació, prototipat i creació d'un joc en el marc de la matèria de Disseny i Creació de Jocs. Es treballa des de la perspectiva del joc analògic en aspectes com les mecàniques, les dinàmiques i l'estètica. L'assignatura consta de sessions teòriques, sessions de joc i sessions de prototipat. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua per un costat la creació d'un prototip en grup i per un altre els coneixements teòrics de manera individual.	Assignatura obligatòria per obtenir el mínor.
Història dels Vídeojocs	6	1	L'assignatura presenta una primera aproximació als aspectes multidisciplinaris, culturals i històrics dels videojocs	
Disseny de jocs I	4	2	L'assignatura Disseny de Jocs I és la via d'entrada de l'alumne en el rol del dissenyador de jocs digitals. Els continguts estan orientats a ampliar l'horitzó creatiu de l'alumne per a poder començar a documentar correctament i de forma professional les idees que més tard es convertiran en un videojoc. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua amb treballs individuals i grupals i un examen escrit.	Assignatura obligatòria per obtenir el mínor.
Psicologia de l'usuari	6	3	La Psicologia de l'Usuari és una part important de qualsevol desenvolupament de productes interactius, especialment del videojoc. Cal conèixer la demografia i com pensen, aprenen i es motiven de les persones que juguen. A més cal tenir una visió global de com els videojocs	

			impacten a les persones, tant a nivell positiu com negatiu, desenvolupant així consciència crítica a l'hora de dissenyar jocs.	
Indústria dels videojocs	4	2	L'assignatura presenta una primera aproximació de la indústria dels videojocs des de diferents vessants.	

Les modificacions de les guies docents que afectin les assignatures incloses en el mínor, hauran de ser tingudes en compte en tot allò que les modifiqui.

## 8. Itinerari proposat :

### 1r any

1. Introducció al disseny de jocs – 4 ECTS (Assignatura obligatòria per obtenir el mínor.)
2. Disseny de jocs I – 4 ECTS (Assignatura obligatòria per obtenir el mínor.)
3. Psicologia de l'usuari – 6 ECTS

### 2n any

4. Història dels videojocs – 6 ECTS
5. Indústria dels videojocs – 4 ECTS