Seminari de Disseny de Videojocs: Disseny i creació de videojocs amb Construct 3

Justificació

Els videojocs són avui una de les principals formes de cultura digital i una de les vies d'expressió creativa més importants. La combinació d'imatge, so, narrativa i interacció ha creat experiències que han canviat la manera com expliquem històries, aprenem i ens relacionem amb la tecnologia. Més enllà de l'entreteniment, el videojoc és també un espai de creació artística, innovació tecnològica i desenvolupament del pensament crític.

La seva presència va molt més enllà de les consoles i els ordinadors. Els videojocs formen part de la nostra vida quotidiana i tenen aplicacions en àmbits com la comunicació, l'educació, la recerca i la salut. L'evolució dels dispositius mòbils, la realitat virtual i les experiències immersives ha ampliat les possibilitats del mitjà i ha creat noves formes d'interactuar amb els continguts i amb el nostre entorn.

Crear un videojoc és un procés en què intervenen perfils professionals molt diversos. Artistes digitals, guionistes, dissenyadors, programadors, músics i especialistes en experiència d'usuari treballen conjuntament per donar forma al projecte. Aquesta varietat de disciplines fa que el desenvolupament d'un videojoc sigui un procés creatiu i tècnic en què la tecnologia, el disseny i la narrativa han de funcionar de manera coordinada.

El videojoc també s'ha convertit en una eina amb aplicacions educatives i socials. Pot servir per transmetre valors, fomentar el treball en equip i desenvolupar habilitats cognitives i creatives. Els jocs seriosos, la gamificació i altres projectes interactius mostren com el llenguatge del joc es pot utilitzar amb finalitats formatives, culturals o de conscienciació.

Un bon videojoc no depèn únicament de la tecnologia o dels seus gràfics. També ha de respondre bé a les accions del jugador i oferir un equilibri adequat entre repte i recompensa. Quan aquests elements estan ben ajustats, el joc resulta més fluid i és capaç de mantenir l'interès del jugador.

La celebració a Andorra del Saló del Videojoc ofereix una bona oportunitat per conèixer el món dels videojocs des de dins. Els participants podran descobrir els seus principals components, les diferents tipologies de videojocs, els rols professionals que hi intervenen i algunes de les fases que formen part del procés de creació.

A través d'aquest taller pràctic, els participants s'endinsaran en el desenvolupament d'un joc de plataformes amb l'eina Construct 3. Durant l'activitat experimentaran amb els diferents elements que formen un videojoc i podran veure de primera mà com es dissenya, es construeix i s'ajusta una experiència jugable.

Saló del videojoc 2026

UNIVERSITAT D'ANDORRA

Objectius

- Aprendre sobre el desenvolupament de videojocs i els motors de joc.
- Conèixer les funcionalitats de Construct i aprendre a utilitzar-les
- Creació d'un prototip de joc.

Metodologia

- Formació presencial
- Taller on s'aprendrà l'ús del motor de joc, seguint les indicacions del formador.

Continguts (3 hores)

1. Introducció: Què és un motor de joc i el desenvolupament de videojocs (15 minuts)
2. El desenvolupament: Aprenentatge d'ús del motor de joc (2h 30 minuts)
3. Treball lliure i proves: Pràctica lliure amb l'eina i suport del professor i testeig (15 minuts)

Professorat

- **Jan Sau Batlle**, professor de la Universitat d'Andorra, ha treballat en la creació de videojocs com a dissenyador. https://www.linkedin.com/in/jan-sau-batlle/

A qui va dirigit

A persones que tinguin interès pel món dels videojocs i el seu desenvolupament sense necessitat de coneixements previs sobre el tema.

Durada i calendari

- Dimecres 18 de Novembre de 15:00 a 18:00

Lloc

Universitat d'Andorra.

Certificació

Els participants que assisteixin al seminari obtindran un Certificat d'assistència.

Inscripció

Termini: fins el 17 de novembre de 2026.

Formulari de preinscripció

1. INTRODUCCIÓ: QUÈ ÉS UN MOTOR DE JOC I EL DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS

PROFESSORAT: Jan Sau Batlle

METODOLOGIA:

Sessió expositiva on es farà una breu introducció del passos que intervenen en el procés de creació de videojocs, així com dels diferents perfils que conformen un equip de desenvolupament i quins son els departaments que conformen una empresa del sector. Es parlarà sobre el motor de joc i per a què s'utilitza.

OBJECTIUS:

Donar a conèixer el procés de creació de videojoc i els passos que hi intervenen.

Donar un exemple de creació de videojocs a través de la gamificació de la classe.

CONTINGUTS:

1. ELS VIDEOJOCS

   Definició del què és un videojoc i la terminologia relacionada amb el sector.

2. DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS

   Descripció de les diferents components d'un videojoc i els diferents rols professionals que intervenen en la seva producció.

3. MOTORS DE JOC

   Descripció del que és un motor de joc i com faciliten el desenvolupament

2. EL DESENVOLUPAMENT: APRENENTATGE D'ÚS DEL MOTOR DE JOC

PROFESSORAT: Jan Sau Batlle

METODOLOGIA:

Part pràctica de tres hores en les que el professor mostrarà el motor de joc Construct 3 i el seu ús. Seguint les indicacions del professor es treballarà amb l'eina per tal de crear un prototip jugable. Es modificaran aspectes com el control del jugador, la lògica del joc, els enemics...

OBJECTIUS:

Aprendre a utilitzar el motor de joc i desenvolupar un petit prototip funcional que compleixi amb les especificacions demandades.

Conèixer una eina de creació de videojocs que no requereix de programació.

CONTINGUT:

1. INTRODUCCIÓ

   Mostra del motor de joc i les parts principals.

2. CONTROL

   Modificació del control de moviment del jugador

3. ACCIONS DE JOC

   Creació de noves accions disponibles pel jugador.

4. COLISIONS

   Configuració dels *colliders* i muntatge del *blocking* del joc.

5. NPCS

   Creació d'enemics i el seu comportament dins el joc.

6. CONDICIONS DE VICTORIA I DERROTA

   Crear un sistema de victòria i derrota a través de sistemes de vida de jugador i enemics així com a objectius a assolir.

7. INTERFÍCIES

   Disseny i implementació de sistema d'interfície funcional per tal de mostrar opcions i informació del sistema.

3. TREBALL LLIURE: PRÀCTICA LLIURE AMB L'EINA I SUPORT DEL PROFESSOR

PROFESSORAT: Jan Sau Batlle

METODOLOGIA:

Sessió de treball lliure on els alumnes treballaran de manera autònoma per tal de provar i finalitzar el prototip. Durant la sessió, els participants podran provar els jocs dels companys i oferir-se retroalimentació mútua.

OBJECTIU:

Finalitzar el prototip, i explorar la resta de funcionalitats de l'eina, mitjançant la prova i millora col·laborativa dels projectes.

CONTINGUTS:

1. TREBALL LLIURE

   Treball lliure dels alumnes.

Sant Julià de Lòria, octubre del 2026.