



*Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs  
Programació de dispositius mòbils*

**Història i evolució dels videojocs per a  
dispositius mòbils**

# Índex

- a. Orígens dels jocs mòbils
- b. L'arribada dels smartphones
- c. La revolució de les aplicacions mòbils
- d. Avenços tecnològics i gràfics
- e. Altres dispositius
- f. Impacte en la cultura i la societat

## a. Orígens dels jocs mòbils

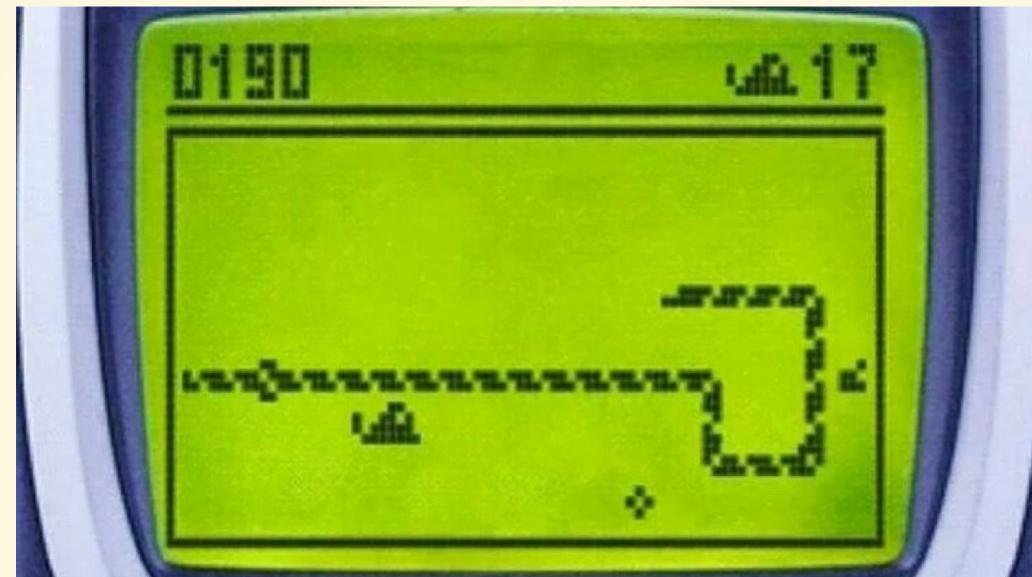
Els orígens dels jocs per a dispositius mòbils es remunten als primers dies de la telefonia mòbil, quan aquests dispositius eren molt diferents dels smartphones actuals. Aquesta època va ser marcada per l'aparició dels primers telèfons mòbils, que es van popularitzar a finals dels anys 80 i **principis dels 90**. En aquest context, els jocs mòbils eren bastant senzills i limitats pel maquinari i les capacitats tècniques d'aquells dispositius.

# Telèfons mòbils inicials

Aparició dels primers telèfons mòbils  
(dècades dels 80 i 90).

Jocs preinstal·lats amb gràfics  
senzills.

Exemples: *Snake*, *Tetris*.



# Limitacions tecnològiques

Pantalles petites, sense color i baixa resolució.

Recursos limitats: processadors i memòria.

Restriccions visuals i complexitat.



# Interacció bàsica

Controls amb botons físics (tecles numèriques).

Mecàniques senzilles i repetitives.  
Limitacions en controls i accions.



# Popularitat inicial

Entreteniment en moviment.  
Distracció per als usuaris.  
Començament modest amb  
acceptació positiva.



En resum, els orígens dels jocs mòbils es troben en els primers dies de la telefonia mòbil, quan la tecnologia era molt diferent de la que tenim avui. Malgrat les seves limitacions, aquests primers jocs van marcar el començament d'una indústria que es desenvoluparia ràpidament a mesura que la tecnologia dels dispositius mòbils avançava i s'expandia.

## b. L'arribada dels smartphones

La irrupció dels smartphones va marcar un punt d'inflexió en la indústria dels videojocs per a dispositius mòbils. A mesura que aquests dispositius es van fer més populars i accessibles, es va produir una transformació significativa en la manera com es desenvolupaven i experimentaven els jocs en aquestes plataformes. Aquesta fase va abastar aproximadament la **dècada dels 2000** i va donar lloc a canvis substancials en la forma com les persones es relacionaven amb els jocs mòbils.



# Revolució de les pantalles tàctils

Introducció de pantalles tàctils capacitatives.

Noves formes d'interacció amb els jocs.

Toques, gestos i moviments com a controls.



# Capacitats multímèdia ampliades

Pantalles a color i reproducció d'àudio millorada.

Elements multimèdia enriqueixen l'experiència.

Creació de jocs amb més profunditat i immersió.



# Dimensió social emergent

Connectivitat en línia per a jocs multijugador.

Competició i interacció amb altres jugadors.

Aspectes socials més forts als jocs mòbils.



# Diversitat de gèneres i estils

Ampli ventall de gèneres i estils de joc.

Des d'arcade ràpids fins a jocs amb narrativa profunda.

Variedad de títulos per a tots els gustos.



Aquesta època d'arribada dels smartphones va transformar els jocs mòbils en una indústria vibrant i en constant evolució. Les capacitats millorades dels dispositius i les noves oportunitats de distribució van obrir la porta a una gran quantitat de creativitat i innovació en el món dels videojocs per a dispositius mòbils.

## c. La revolució de les aplicacions mòbils

La introducció de les botigues d'aplicacions va ser un moment transcendent en l'evolució dels jocs per a dispositius mòbils. Aquesta revolució va canviar la manera com les persones descobrien, adquirien i jugaven jocs en els seus dispositius. La popularització de les botigues com l'App Store d'Apple i la Google Play Store va obrir nous horitzons per a desenvolupadors i jugadors, donant lloc a canvis significatius en la indústria dels videojocs mòbils.

# Model de distribució digital

Botigues d'aplicacions com l'App Store i Google Play.

Distribució totalment digital, sense mitjans físics.

Publicació ràpida i global de jocs.

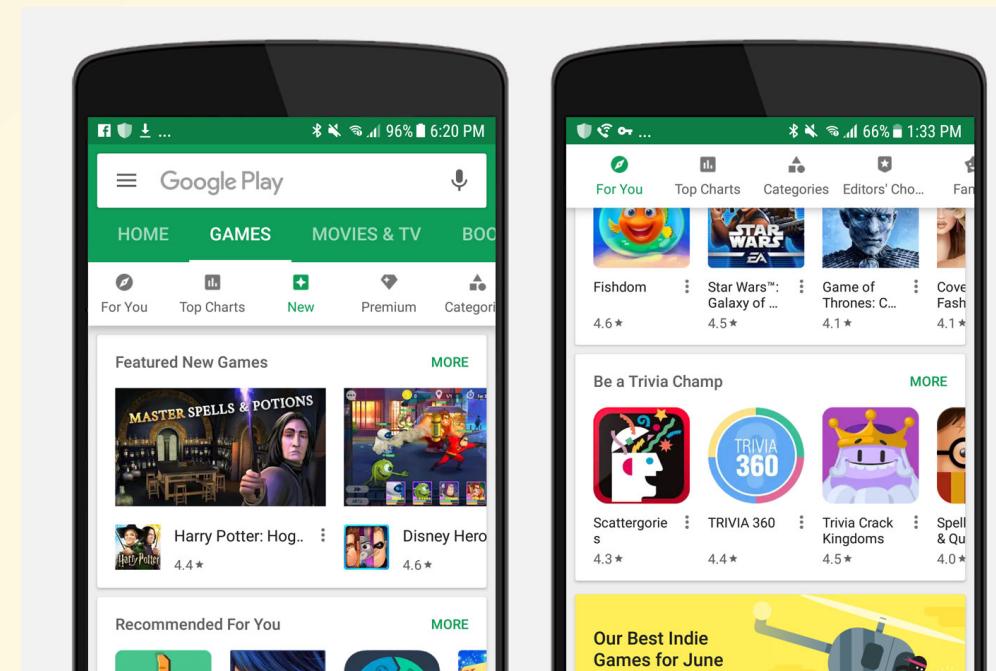


# Facilitat de descobriment

Sistemes de classificació, ressenyes i suggeriments.

Ajuda als jugadors a trobar jocs segons les seves preferències.

Millora l'experiència de descobrir nous títols.



# Diversitat de models de negoci

Free-to-play, jocs premium i publicitat.

Opcions de joc i ingressos variats.

Flexibilitat per als desenvolupadors i jugadors.

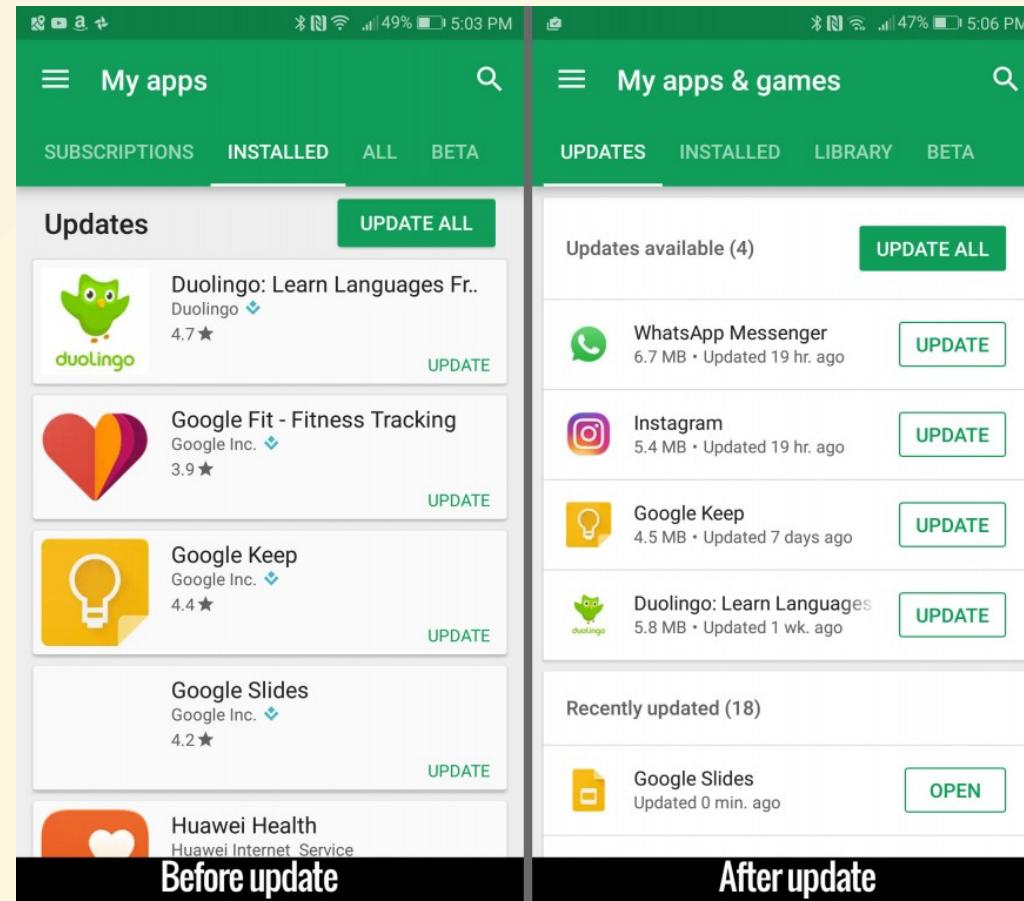


# Actualitzacions i comunitat

Actualitzacions i correccions fàcils d'enviar.

Millora constant de jocs i interacció amb jugadors.

Fidelització de la comunitat de jugadors.



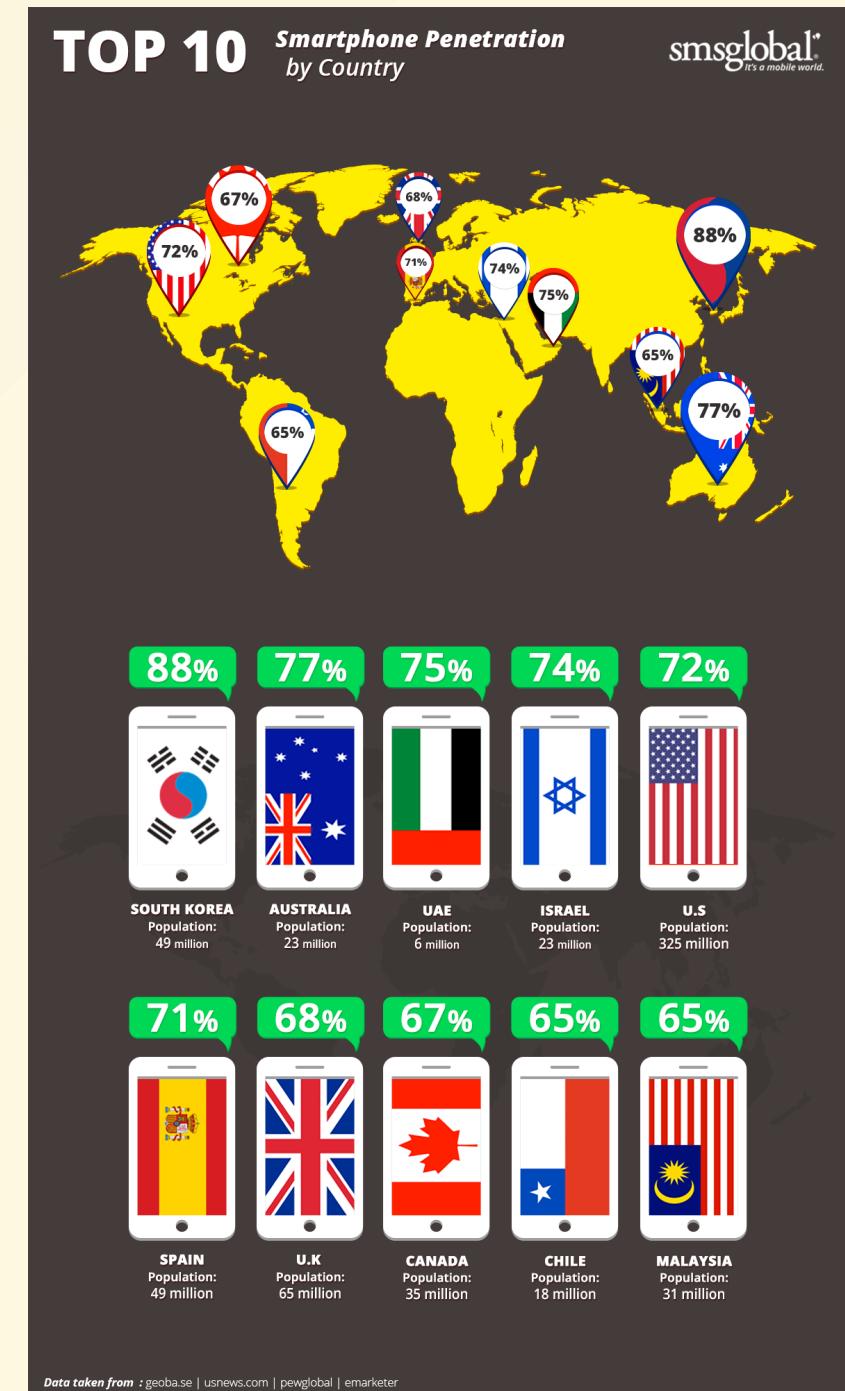
# TOP 10

Smartphone Penetration  
by Country

smsglobal.<sup>®</sup>  
it's a mobile world.

# Visibilitat global

Accés a una audiència global.  
Oportunitats per als desenvolupadors  
petits.  
Connectivitat amb jugadors de tot el  
món.

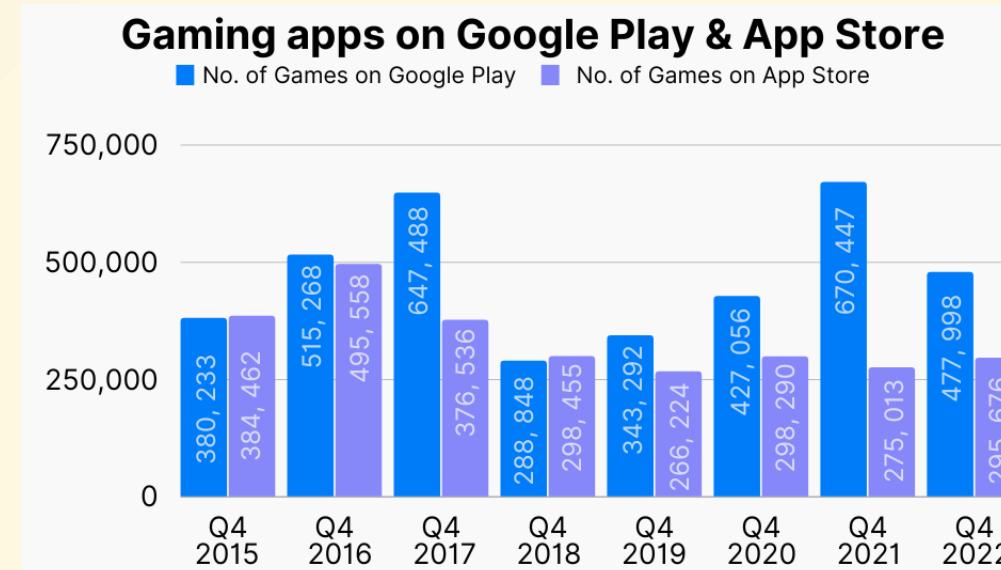


# Impacte en la competència i la innovació

Variedad de jocs nous i únics.

Competència fomenta la creativitat.

Creació de títols captivadors i diferents.



En resum, la revolució de les aplicacions mòbils va canviar radicalment la manera com els jocs eren distribuïts, descoberts i jugats en dispositius mòbils. Aquest canvi va ser un punt d'inflexió crucial per a la indústria dels videojocs, i va obrir la porta a una època d'innovació i diversitat en el món dels jocs per a dispositius mòbils.

# d. Avenços tecnològics i gràfics

Els avenços tecnològics han estat un motor clau en l'evolució dels jocs per a dispositius mòbils. A mesura que la tecnologia dels dispositius mòbils ha millorat, s'han obert noves oportunitats per a crear experiències de joc més riques i immersives. Aquesta evolució s'ha produït en diferents àrees:

# Pantalles de qualitat

Resolucions més altes i millors colors.

Imatges nítides i detallades.

Realisme afegit als jocs.



# Gràfics 3D i efectes visuals

Millora dels processadors gràfics.  
Jocs 3D més detallats i elaborats.  
Il·luminació,ombres i partícules  
avançades.



**CPU**

CENTRAL PROCESSING UNIT



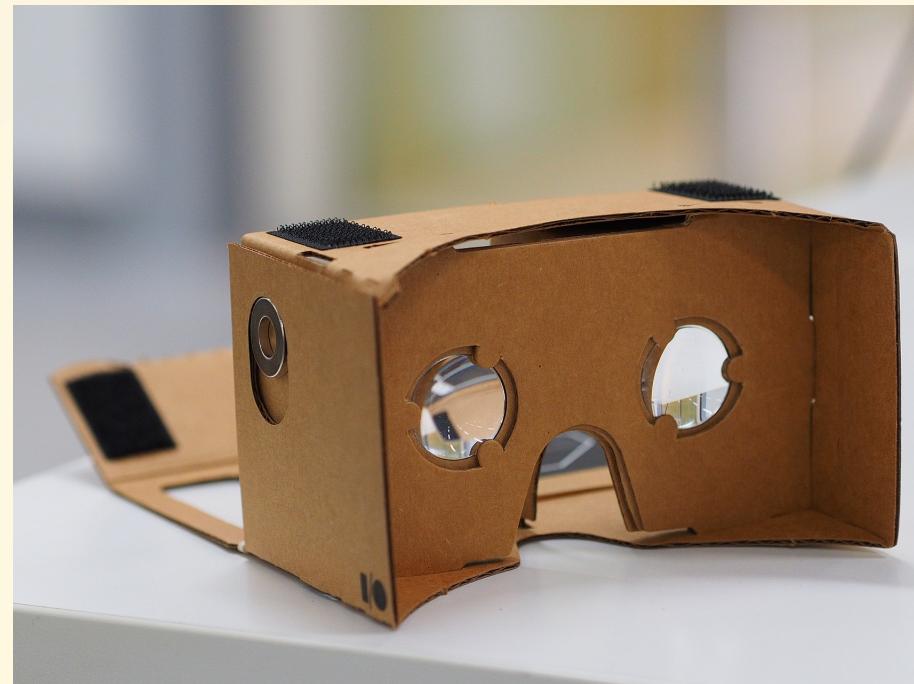
**GPU**

GRAPHICS PROCESSING UNIT

realme Community

# Realitat augmentada i virtual

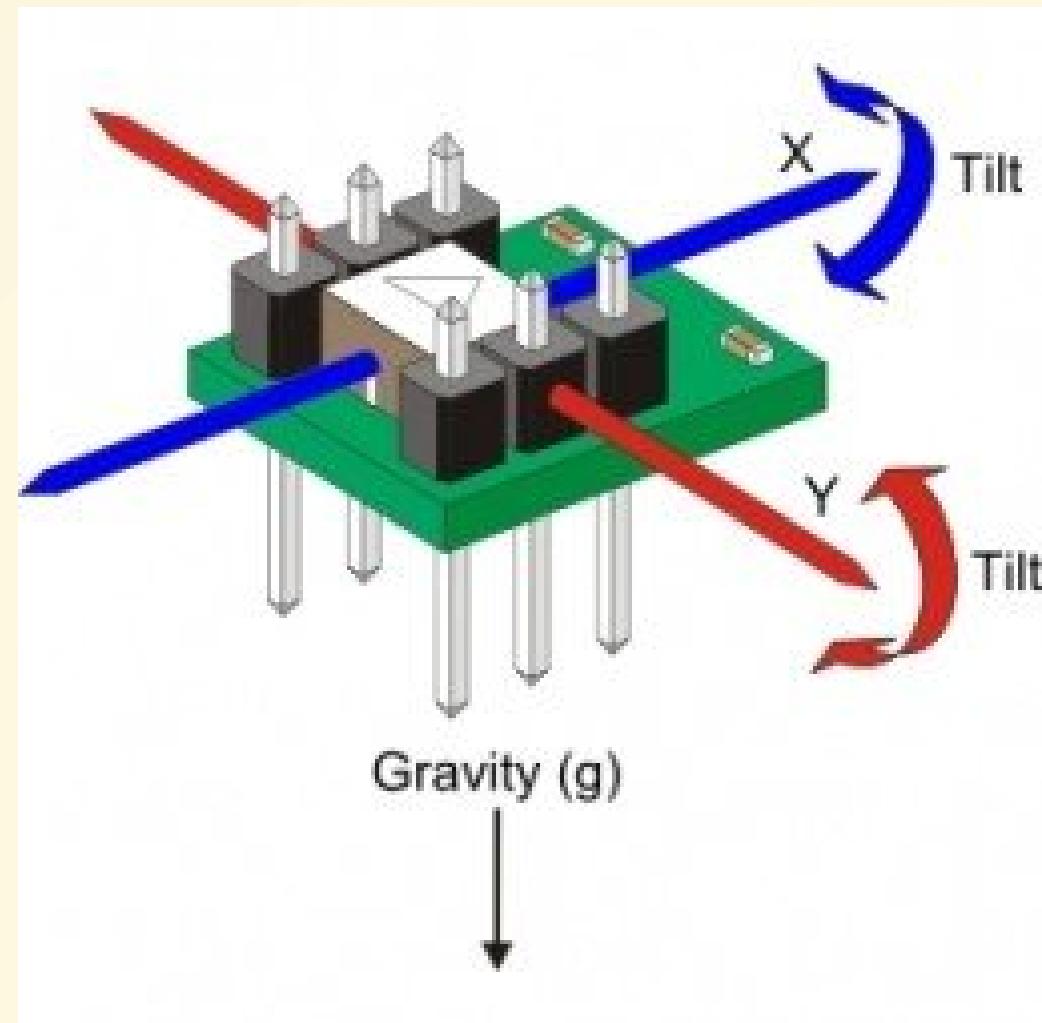
Fusió del món real i elements digitals.  
Experiències úniques i envolupadores.  
Nivell més alt d'immersió.



# Sensors avançats

Acceleròmetres, giroscopis i altres sensors.

Interacció intuïtiva i dinàmica.  
Noves mecàniques de joc.



# Adaptació de motors de joc

Ús de motors de joc populars.

Creació de jocs de gran qualitat.

Menys esforç en la part tècnica.



En resum, els avenços tecnològics han proporcionat una plataforma en la qual els jocs per a dispositius mòbils poden oferir experiències més avançades i immersives. Aquestes millores continuen obrint noves oportunitats per als desenvolupadors per crear jocs amb gràfics i mecàniques cada cop més sofisticades i captivadores.

## e. Altres dispositius

Dins del context de l'evolució dels jocs mòbils, no només els smartphones són els dispositius rellevants. Un espectre més ampli de dispositius electrònics, com les tauletes o els rellotges intel·ligents, ha influït en com els jocs mòbils es dissenyen, es distribueixen i es consumeixen.

# Tauletes

Pantalla més gran i millor capacitat de visualització.

Gràfics més avançats i controls còmodes.

Optimització de jocs per a una experiència més immersiva.



# Rellotges intel·ligents

Jocs específics i mini jocs adaptats a pantalles petites.

Interacció amb jocs mitjançant notificacions i controls.



# Altres

Migració de les plataformes de mòbils  
(Android, iOS) a altre maquinari.  
PCs: Chromebook, Android for  
Windows.  
Cotxes: Apple CarPlay y Android Auto



Aquesta diversificació de dispositius ha enriquit l'ecosistema dels jocs mòbils, permetent als desenvolupadors arribar a públics més amplis i oferir experiències de joc diverses i adaptades. Cada tipus de dispositiu té les seves pròpies avantatges i desafiaments, contribuint a una indústria en constant evolució i innovació.

## f. Impacte en la cultura i la societat

Els jocs per a dispositius mòbils han deixat una empremta profunda en la cultura i la societat actual. Aquesta influència no es limita només a la manera com juguem, sinó que s'ha infiltrat en molts altres aspectes de la vida quotidiana i la cultura popular. L'impacte abasta diverses àrees clau:

# Connectivitat social

Interacció i connexió global.  
Comunitats i amistats virtuals.  
Xarxes de jugadors a tot el món.



# Canvis en els hàbits d'oci

Aprofitament dels temps morts.

Jocs com a part de la rutina diària.

Transformació del temps d'espera.



# Model de negoci disruptiu

Jocs gratuïts amb compres dins de l'aplicació.

Canvis en la forma de pagar per als jocs.

Influència en altres àmbits digitals.



# Promoció de l'aprenentatge

Jocs educatius i de resolució de problemes.

Incorporació a l'educació i l'aprenentatge.

Innovació en l'ensenyament interactiu.



# Fenomen de la realitat augmentada

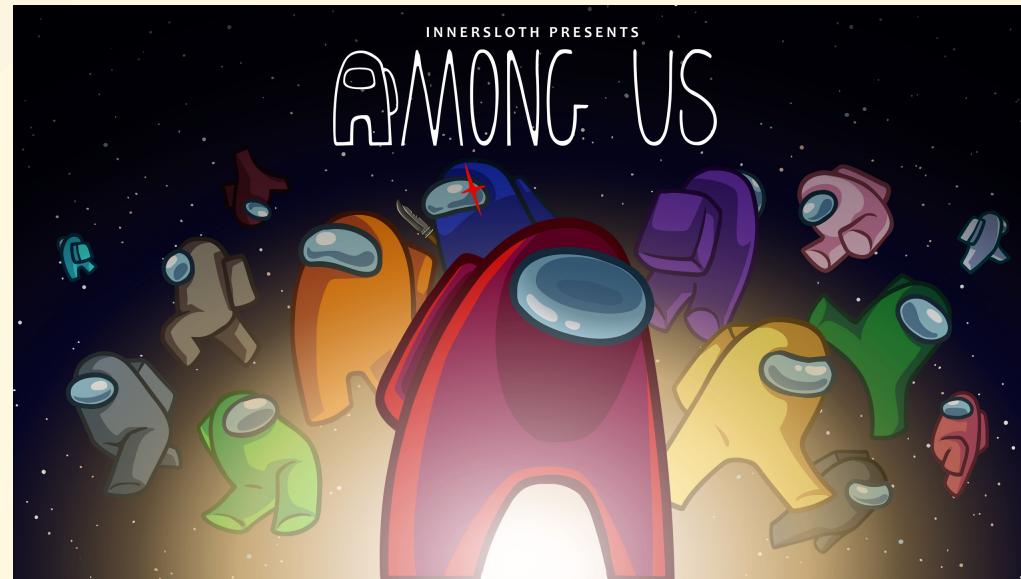
"Pokémon GO" i la realitat  
augmentada.  
Exploració i interacció amb el món  
real.  
Joc i realitat fusionats.



# Esdeveniments socials i col·laboracions

Jocs com "Fortnite" i "Among Us".  
Socialització i interacció en línia i en persona.

Joc com a element d'esdeveniments socials.

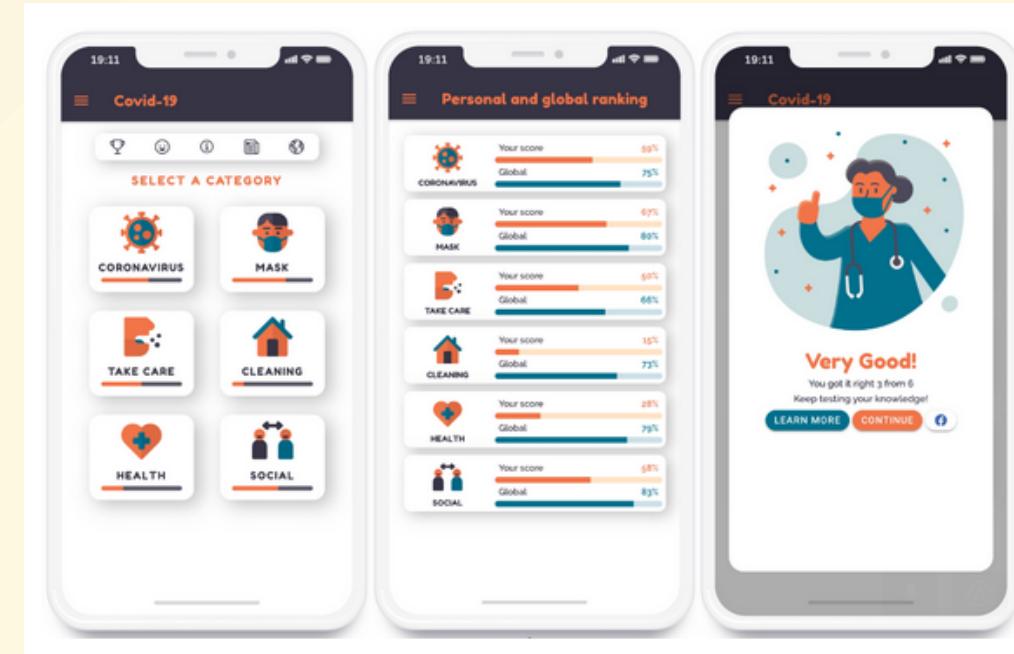


# Desafiaments i beneficis de la salut

Jocs centrats en la salut i la forma física.

Foment de l'activitat física i la consciència de la salut.

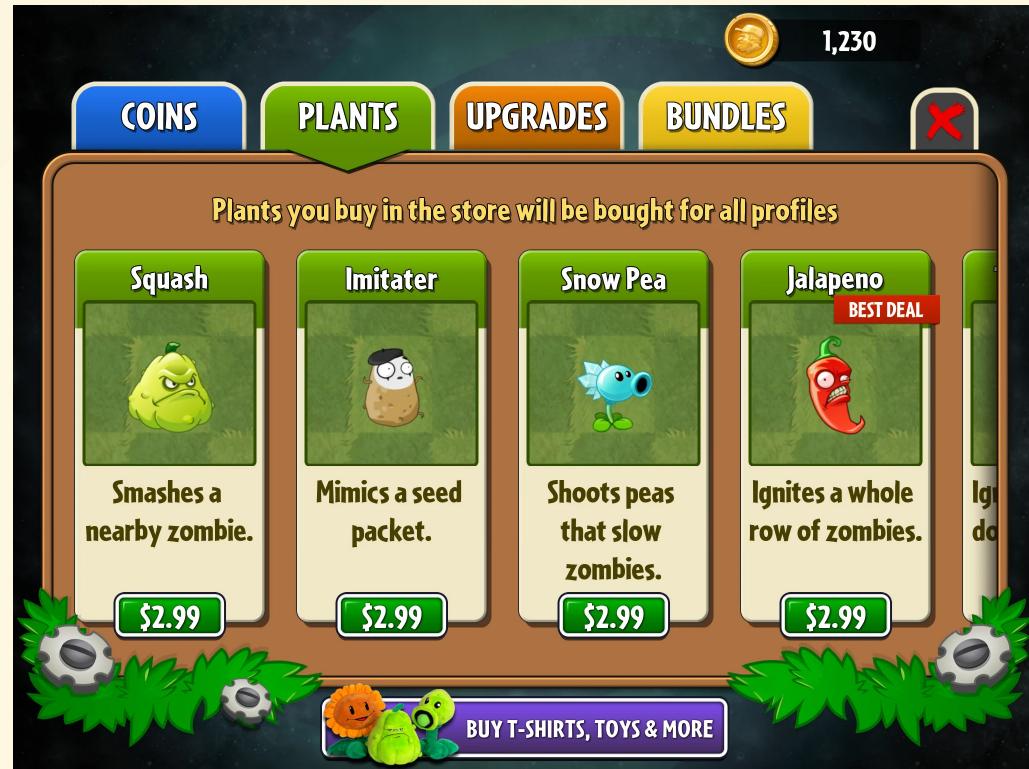
Canvis positius en els hàbits quotidians.



# Cultura de les microtransaccions

Concepte de petites transaccions en el joc.

Impacte en altres sectors digitals.  
Influència en el consum i el comerç.



En definitiva, els jocs per a dispositius mòbils han transcendit la seva funció de simple entreteniment, convertint-se en una influència significativa en la cultura i la societat contemporànies. Aquesta influència continuarà evolucionant i adaptant-se als canvis tecnològics i socials, deixant una marca profunda en el nostre món digital.