



Guia docent

804250 - P3VJ - Projecte III

Última modificació: 26/06/2024

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOC (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2024 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català, Anglès

PROFESSORAT

Professorat responsable: Uceda, Antonio

Altres: Martín, Mónica
Ripoll, Marc
Hurtado, Daniel

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

CEVJ 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

CEVJ 1. Dissenyar les mecàniques, les regles, l'estructura, el guió i el concepte artístic d'un videojoc, maximitzant la immersió i els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència d'usuari possible.

CEVJ 5. Utilitzar llenguatges de programació, patrons algorítmics, estructures de dades, eines visuals de programació, motors de joc i llibreries per al desenvolupament i prototipatge de videojocs, de qualsevol gènere i per a qualsevol plataforma i dispositiu mòbil.

CEVJ 6. Analitzar, decidir i aplicar tècniques de programació gràfica, física, intel·ligència artificial, interacció, realitat augmentada i xarxes a un projecte de videojoc.

CEVJ 8. Dissenyar, modelar, texturitzar i animar objectes, personatges i escenes 2D i 3D per la seva inclusió en projectes digitals, seqüències audiovisuals i videojocs.

CEVJ 13. Implementar i gestionar projectes de disseny i desenvolupament de videojoc incloent la planificació, direcció, execució i la seva avaluació.

METODOLOGIES DOCENTS

El professor pendrà el rol de un cap d'estudi amb una idea a desenvolupar. Els alumnes, com equip de producció, es dividiran en departaments i treballaran en un projecte tots junts a l'estil d'un estudi professional de videojocs.

Seguint el procediment SCRUM, el professor evaluarà cada sprint individualment.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

Capacitat per dur a terme un projecte de videojoc 3D d'una complexitat mitjana-alta.

Capacitat de coordinació amb membres d'un grup extens dividit en departaments.

Estructurar el desenvolupament com un estudi AAA de petita escala.



HORES TOTS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

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

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Concept Discovery

Descripció:

Preparació de documentació tècnica
Preparació de la tecnologia base del projecte
Primera iteració del GDD

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h
Aprenentatge autònom: 6h

Vertical Slice

Descripció:

Primera demo jugable amb les bases tecnològiques necessàries.
Testeig de gameplay i iteració del GDD.
Prova de les parts amb més incertesa tècnica.

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 12h
Aprenentatge autònom: 18h

Planning de Producció

Descripció:

Generació de totes les tasques necessàries pel desenvolupament (backlog).
Estimació de totes les tasques.
Identificació dels riscos.

Dedicació: 11h

Grup gran/Teoria: 5h
Aprenentatge autònom: 6h



Alpha 1

Descripció:

Creació del primer nivell del joc:

- Iteració al codi del gameplay / tecnologia / UI.
- Art del entorn / personatjes / animacions.
- Iteració de disseny dels nivells i progressió.
- Iteració de música i efectes.

Dedicació: 22h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 12h

Alpha 2

Descripció:

Repetició del procés de Alpha 1 per el segon nivell del joc:

- Retrospectiva i millora de processos.
- Revisió i actualització de backlog.

Dedicació: 22h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 12h

Alpha 3

Descripció:

Repetició del procés de Alpha 2 per el tercer nivell del joc:

- Retrospectiva i millora de processos.
- Revisió i actualització de backlog.
- Creació de contingut per climax del joc.

Dedicació: 22h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 12h

Polish

Descripció:

Ultims retocs al joc:

- Polish d'art.
- Optimització de codi.
- Tanquem documentació.

Dedicació: 17h

Grup gran/Teoria: 5h

Aprenentatge autònom: 12h



Beta

Descripció:

Seguiment estricte de procés de beta:

- Fases d'estabilització.
- Distribució de bugs.
- Creació continua de builds per revisió.

Dedicació: 16h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 12h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

L'assignatura és purament pràctica i es farà una avaluació continua individualitzada per cada entrega:

Concept Discovery 5%

Vertical Slice 1 10%

Vertical Slice 2 10%

Alpha 1 10%

Alpha 2 10%

Alpha 3 10%

Beta 5%

Gold 30%

Actitud i Participació 10%

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Keith, C. Agile game development with Scrum. Upper Saddle River: Addison-Wesley, 2010. ISBN 9780321618528.