



Guia docent

804250 - P3VJ - Projecte III

Última modificació: 06/02/2025

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: Martín, Mónica

Altres: Martín, Mónica
Ripoll, Marc
Cuadrado, Daniel
Garrigó, Marc
Stoyanov, Simon

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

- Mostrar comprensió dels conceptes i procediments implicats en la gestió de projectes de creació de videojocs i, ser capaç de planificar i gestionar un projecte utilitzant com a suport eines de gestió de projectes.

- Ser capaç de dissenyar i desenvolupar diferents projectes de videojocs 3D.

- Mostrar coneixement de les competències personals i socials apropiades per al treball en equip en el desenvolupament de projectes de creació de videojocs i, domini de les mateixes en el nivell corresponent al projecte en curs.

- Contribuir a consolidar l'equip planificant objectius, treballant amb eficàcia i afavorint la comunicació, la distribució de tasques i la cohesió.



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%

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.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

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