



Guía docente

804250 - P3VJ - Proyecto III

Última modificación: 26/06/2024

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Uceda, Antonio

Otros: Martín, Mónica
Ripoll, Marc
Hurtado, Daniel

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

CEVJ 1. Diseñar las mecánicas, las reglas, la estructura, el guión y el concepto artístico de un videojuego, maximizando la inmersión y los criterios de jugabilidad y balanceo para ofrecer la mejor experiencia de usuario posible.

CEVJ 5. Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores de juego y librerías para el desarrollo y prototipado de videojuegos, de cualquier género y para cualquier plataforma y dispositivo móvil.

CEVJ 6. Analizar, decidir y aplicar técnicas de programación gráfica, física, inteligencia artificial, interacción, realidad aumentada y redes a un proyecto de videojuego.

CEVJ 8. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.

CEVJ 13. Implementar y gestionar proyectos de diseño y desarrollo de videojuego incluyendo la planificación, dirección, ejecución y su evaluación.

METODOLOGÍAS DOCENTES

El profesor tomará el rol de un jefe de estudio con una idea a desarrollar. Los alumnos, como equipo de producción, se dividirán en departamentos y trabajarán en un proyecto todos juntos simulando un estudio real de producción de videojuegos.

Siguiendo el procedimiento SCRUM, el profesor evaluará cada sprint individualmente.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Capacidad de llevar a cabo un proyecto de videojuego 3D con una complejidad mediana-alta.

Capacidad de coordinación con miembros de un grupo extenso dividido en departamentos.

Estructurar el desarrollo como un estudio AAA a micro escala.



HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	18,0	12.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo mediano	30,0	20.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Concept Discovery

Descripción:

Preparación de la documentación técnica
Puesta a punto y pruebas de la tecnología necesaria
Primera iteración del GDD

Dedicación: 10h

Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

Vertical Slice

Descripción:

Primera demo jugable con las bases tecnológicas necesarias.
Testeo del gameplay e iteración del GDD.
Prueba de las partes con más incertidumbre técnica.

Dedicación: 30h

Grupo grande/Teoría: 12h
Aprendizaje autónomo: 18h

Planificación de Producción

Descripción:

Generación de las tareas necesarias para el desarrollo (backlog).
Estimación de todas las tareas.
Identificación de riesgos.

Dedicación: 11h

Grupo grande/Teoría: 5h
Aprendizaje autónomo: 6h



Alpha 1

Descripción:

Creación del primer nivel del juego:

- Iteración en código de gameplay / tecnología / UI.
- Arte de entorno / personajes / animaciones.
- Iteración de diseño de niveles y progresión.
- Iteración en creación de musical y efectos.

Dedicación: 22h

Grupo grande/Teoría: 10h

Aprendizaje autónomo: 12h

Alpha 2

Descripción:

Repetición del proceso de Alpha 1 para el segundo nivel del juego:

- Retrospectiva y mejora de procesos.
- Revisión y actualización del backlog.

Dedicación: 22h

Grupo grande/Teoría: 10h

Aprendizaje autónomo: 12h

Alpha 3

Descripción:

Repetición del proceso de Alpha 1 para el segundo nivel del juego:

- Retrospectiva y mejora de procesos.
- Revisión y actualización del backlog.
- Creación del contenido para el clímax del juego.

Dedicación: 22h

Grupo grande/Teoría: 10h

Aprendizaje autónomo: 12h

Polish

Descripción:

Últimos retoques al juego:

- Polish de arte.
- Optimización de código.
- Cerramos documentación.

Dedicación: 17h

Grupo grande/Teoría: 5h

Aprendizaje autónomo: 12h



Beta

Descripción:

Seguimiento estricto del proceso de beta:

- Fases de estabilización.
- Distribución de bugs.
- Creación continua de builds para revisión.

Dedicación: 16h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 12h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

La asignatura es puramente práctica y se realizará una evaluación continua individualizada por 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 y Participación 10%

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

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