

804229 - IVJ - Game Industry

Coordinating unit:	804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre
Teaching unit:	804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre
Academic year:	2018
Degree:	BACHELOR'S DEGREE IN VIDEO GAME DESIGN AND DEVELOPMENT (Syllabus 2014). (Teaching unit Compulsory) BACHELOR'S DEGREE IN VIDEO GAME DESIGN AND DEVELOPMENT (Syllabus 2014). (Teaching unit Compulsory)
ECTS credits:	6
Teaching languages:	Catalan, Spanish, English

Teaching staff

Coordinator:	Fábregas Ruesgas, Juan José
Others:	Tost i Faus, Gina; Borrás Borrell, Elias

Degree competences to which the subject contributes

Specific:

- CEVJ 10. (ENG) Identificar el procés de producció i les metodologies de desenvolupament d'un videojoc, així com el paper de cada un dels perfils implicats i les funcions.
- CEVJ 11. (ENG) Identificar los modelos de negocio, financiación y monetización propios de la industria del videojuego, así como su distribución digital, seguimiento y marketing.

Transversal:

- 01 EIN N1. ENTREPRENEURSHIP AND INNOVATION - Level 1. Showing enterprise, acquiring basic knowledge about organizations and becoming familiar with the tools and techniques for generating ideas and managing organizations that make it possible to solve known problems and create opportunities.
- 02 SCS N1. SUSTAINABILITY AND SOCIAL COMMITMENT - Level 1. Analyzing the world's situation critically and systemically, while taking an interdisciplinary approach to sustainability and adhering to the principles of sustainable human development. Recognizing the social and environmental implications of a particular professional activity.
- 03 TLG. THIRD LANGUAGE. Learning a third language, preferably English, to a degree of oral and written fluency that fits in with the future needs of the graduates of each course.

Learning objectives of the subject

- Conocer la historia y evolución de los videojuegos desde diferentes puntos de vista: épocas, estudios, plataformas, tecnologías, obras y autores destacados.
- Entender y ser capaz de clasificar e identificar un videojuego según diferentes criterios: género público, modelo, interacción, temática y apoyo.
- Conocer el proceso y cada una de las etapas que intervienen en el desarrollo de un videojuego: pre-producción, producción y post-producción.
- Conocer, entender y ser capaz de identificar las funciones de cada uno de los roles que pertenecen a un estudio de videojuego así como su estructura y organización.
- Identificar y conocer las diferentes herramientas de software y diseño, tecnologías, motores y plataformas con las que trabaja un estudio de videojuegos.
- Analizar y entender los diferentes modelos económicos ligados a la industria de los videojuegos desde sus inicios hasta

804229 - IVJ - Game Industry

la actualidad.

Study load

Total learning time: 150h	Hours large group:	30h	20.00%
	Hours medium group:	18h	12.00%
	Hours small group:	0h	0.00%
	Guided activities:	12h	8.00%
	Self study:	90h	60.00%

804229 - IVJ - Game Industry

Content

title english	Learning time: 2h 30m Theory classes: 1h Self study : 1h 30m
Description: content english	
title english	Learning time: 5h Theory classes: 2h Self study : 3h
Description: content english	
title english	Learning time: 10h Theory classes: 4h Self study : 6h
Description: content english	
title english	Learning time: 10h Theory classes: 6h Self study : 4h
Description: content english	
title english	Learning time: 5h Theory classes: 2h Self study : 3h
Description: content english	

804229 - IVJ - Game Industry

title english	Learning time: 5h Theory classes: 2h Self study : 3h
Description: content english	

title english	Learning time: 10h Theory classes: 4h Self study : 6h
Description: content english	

Planning of activities

name english	Hours: 17h 30m Guided activities: 7h Self study: 10h 30m
--------------	--

name english	Hours: 27h 30m Guided activities: 11h Self study: 16h 30m
--------------	---

Bibliography

Basic:

DeMaria, R.; Wilson, J.L. High score!: la historia ilustrada de los videojuegos. 3ª ed. Madrid: McGraw-Hill Interamericana, 2002. ISBN 9788448137045.

Rabin, Steve. Introduction to game development. Hingham, Mass: Charles River Media, 2005. ISBN 9781584503774.

Others resources: