



## Guía docente

### 804250 - P3VJ - Proyecto III

Última modificación: 20/07/2025

**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:** 2025

**Créditos ECTS:** 6.0

**Idiomas:** Catalán, Inglés

#### PROFESORADO

**Profesorado responsable:** Martín, Mónica

**Otros:**  
Martín, Mónica  
Ripoll, Marc  
De Dios, Oriol  
Garrigó, Marc  
Stoyanov, Simon

#### 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

- Reconocer los conceptos y procedimientos implicados en la gestión de proyectos de creación de videojuegos.
  - Demostrar predisposición para la escucha activa, tanto física como mental, mostrando interés por las ideas y emociones de los otros.
  - Aplicar instrumentos y técnicas, tanto de generación de ideas como de gestión, en la resolución de problemas conocidos de manera distinta y en la creación de oportunidades en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos.
  - Planificar proyectos de videojuegos casual, videojuegos 2D y/o videojuegos 3D, utilizando como soporte herramientas de gestión de proyectos.
  - Tomar decisiones sobre situaciones complejas basadas en una reflexión crítica, considerando las implicaciones éticas de las acciones.
  - Colaborar eficazmente y responsablemente como miembro o líder de un equipo, en contextos interdisciplinares o no, considerando los recursos disponibles.
  - Identificar los sesgos, estereotipos y roles de género en su disciplina y en el ejercicio de su profesión.
  - Colaborar con los principales grupos de interés y agentes sociales, económicos y ambientales relacionados con la actividad de su ámbito profesional, identificando las necesidades, las expectativas y su implicación.
- 
- Mostrar comprensión de los conceptos y procedimientos implicados en la gestión de proyectos de creación de videojuegos y, ser capaz de planificar y gestionar un proyecto utilizando como soporte herramientas de gestión de proyectos.
  - Ser capaz de diseñar y desarrollar diferentes proyectos de videojuegos 3D.
  - Mostrar conocimiento de las competencias personales y sociales apropiadas para el trabajo en equipo en el desarrollo de proyectos de creación de videojuegos y, dominio de las mismas en el nivel correspondiente al proyecto en curso.
  - Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.

## 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%

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

## BIBLIOGRAFÍA

---

### Básica:

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