



Guia docent

804400 - PBL2A - Projecte 2: Art per a Videojocs

Última modificació: 19/07/2023

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, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2023). (Assignatura obligatòria).
Curs: 2023 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català, Castellà

PROFESSORAT

Professorat responsable: Pagès Rovira, Maria

Altres:

METODOLOGIES DOCENTS

-Aprenentatge basat en projectes.

Treball individual i en equip, amb coordinació i distribució de tasques per facilitar el desenvolupament del projecte. Els estudiants progressen aplicant els coneixements apresos en les diferents matèries del curs, busquen la informació que necessiten, consulten al professor de projectes i als professors de les altres matèries i aprenen nous coneixements i recursos aplicables al projecte.

Una part del treball es desenvolupa durant les classes, i en aquest cas el treball és orientat i supervisat pel professor. Una altra part es desenvolupa en equip, dins de les hores de classe o bé durant hores de treball autònom. Finalment, una altra part és de treball individual per a la posterior posada en comú.

-Tutoria grupal, explicació dels materials que es proporcionen i pla de treball.

-Treball autònom.

Els estudiants treballen de manera autònoma, fora de les hores de classe, estudiant, llegint, resolent exercicis o problemes, desenvolupant pràctiques.

-Redacció d'informes, presentació pública i defensa de les conclusions extretes i realització de proves d'avaluació.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Identificar els procediments implicats en la gestió de projectes audiovisuals i ser capaç de planificar i gestionar un projecte utilitzant com a suport eines de gestió de projectes.

- Planificar, concebre, desplegar i dirigir projectes de l'àmbit del disseny, l'animació i l'art digital, liderant-ne la posada en marxa i la millora contínua i valorant-ne l'impacte econòmic i social.

- Identificar les característiques bàsiques sobre les organitzacions i reconèixer els instruments i les tècniques, tant de generació d'idees com de gestió, que permetin resoldre problemes coneguts i generar oportunitats, amb una visió d'implementació de procés i de mercat que impliqui i faci partícips els altres projectes que s'han de desenvolupar.

- Aplicar al desenvolupament d'un projecte, els coneixements teòrics i pràctics necessaris adquirits en les matèries cursades.

- Desenvolupar les competències personals i socials apropiades per al treball en equip en el desenvolupament de projectes audiovisuals i dominar-les al nivell corresponent al projecte en curs.

- Utilitzar coneixements i habilitats estratègiques per a la creació i gestió de projectes, aplicar solucions sistèmiques a problemes complexos i dissenyar i gestionar la innovació a l'organització.

- Desenvolupar projectes artístics i tecnològics audiovisuals lliures d'«estereotips sexistes».



HORES TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

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

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Disseny de videojocs 2D

Descripció:

Planificació i metodologia de treball
Disseny de videojocs
Gamedesign document
Anàlisi de casos i referentsà

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 6h
Activitats dirigides: 6h
Aprenentatge autònom: 18h

Desenvolupament artístic

Descripció:

Concept art
Disseny de personatges
Disseny d'escenaris
Assets

Dedicació: 47h

Grup gran/Teoria: 6h
Grup mitjà/Pràctiques: 6h
Activitats dirigides: 8h
Aprenentatge autònom: 27h

Animació

Descripció:

Animació de personatges
Assets animats
Sprites

Dedicació: 45h

Grup gran/Teoria: 6h
Grup mitjà/Pràctiques: 6h
Activitats dirigides: 6h
Aprenentatge autònom: 27h



Vídeo de presentació

Descripció:

Desenvolupament d'una animació inicial/presentació del videojoc

Dedicació: 28h

Grup gran/Teoria: 2h

Activitats dirigides: 8h

Aprenentatge autònom: 18h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Gamedesign (15%)

Concept art: Disseny de personatges i escenaris (15%)

Animació (15%)

Entrega final (25%)

Presentació (10%)

Gestió de projectes (10%)

Participació i actitud d'aprenentatge (10%)