

## Course guide

### 804400 - PBL2A - Project 2: Art for Video Games

**Last modified:** 19/07/2023

**Unit in charge:** Image Processing and Multimedia Technology Centre  
**Teaching unit:** 804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre.

**Degree:** BACHELOR'S DEGREE IN DESIGN, ANIMATION AND DIGITAL ART (Syllabus 2023). (Compulsory subject).

**Academic year:** 2023    **ECTS Credits:** 6.0    **Languages:** Catalan, Spanish

#### LECTURER

---

**Coordinating lecturer:** Pagès Rovira, Maria

**Others:**

#### TEACHING METHODOLOGY

---

Aprendizaje basado en proyectos.

Trabajo individual y en equipo, con coordinación y distribución de tareas para facilitar el desarrollo del proyecto. Los estudiantes progresan aplicando los conocimientos aprendidos en las diferentes materias del curso, buscan la información que necesitan, consultan al profesor de proyectos y los profesores de las otras materias y aprenden nuevos conocimientos y recursos aplicables al proyecto.

Una parte del trabajo se desarrolla durante las clases, y en este caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. Otra parte se desarrolla en equipo, dentro de las horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común.

-Tutoría grupal, explicación de los materiales que se proporcionan y plan de trabajo.

-Trabajo autónomo.

Los estudiantes trabajan de manera autónoma, fuera de las horas de clase, estudiando, leyendo, resolviendo ejercicios o problemas, desarrollando prácticas.

-Redacción de informes, presentación pública y defensa de las conclusiones extraídas y realización de pruebas de evaluación.

#### LEARNING OBJECTIVES OF THE SUBJECT

---

- Identify the procedures involved in the management of audiovisual projects and be able to plan and manage a project using project management tools as support.
- Plan, conceive, deploy and direct projects in the field of design, animation and digital art, leading their implementation and continuous improvement and assessing their economic and social impact.
- Identify the basic characteristics of organizations and recognize the instruments and techniques, both for the generation of ideas and management, that allow solving known problems and generating opportunities, with a vision of process and market implementation that involves and involves stakeholders. others in projects that must be developed.
- Apply in the development of a project, the necessary theoretical and practical knowledge acquired in the subjects studied.
- Develop the personal and social skills appropriate for teamwork in the development of audiovisual projects and master them at the level corresponding to the current project.
- Use strategic knowledge and skills to create and manage projects, apply systemic solutions to complex problems and design and manage innovation in the organization.
- Develop audiovisual artistic and technological projects free of sexist stereotypes.



## STUDY LOAD

Type	Hours	Percentage
Hours medium group	18,0	12.00
Self study	90,0	60.00
Hours large group	30,0	20.00
Guided activities	12,0	8.00

**Total learning time:** 150 h

## CONTENTS

### Diseño de videojuegos 2D

**Description:**

Planificación y metodología de trabajo  
Diseño de videojuegos  
Gamedesign document  
Anàlisi de casos y referentes

**Full-or-part-time:** 30h

Theory classes: 6h  
Guided activities: 6h  
Self study : 18h

### Desarrollo artístico

**Description:**

Concept art  
Diseño de personajes  
Diseño de escenarios  
Assets

**Full-or-part-time:** 47h

Theory classes: 6h  
Practical classes: 6h  
Guided activities: 8h  
Self study : 27h

### Animación

**Description:**

Animación de personajes  
Assets animados  
Sprites

**Full-or-part-time:** 45h

Theory classes: 6h  
Practical classes: 6h  
Guided activities: 6h  
Self study : 27h



### Video de presentación

**Description:**

Desarrollo de una animación inicial/presentación del videojuego

**Full-or-part-time:** 28h

Theory classes: 2h

Guided activities: 8h

Self study : 18h

### GRADING SYSTEM

---

Gamedesign (15%)

Concept art (15%)

Animation (15%)

Final delivery (25%)

Presentation (10%)

Project Management (10%)

Participation and learning attitude (10%)