

## 804250 - P3VJ - Projecte III

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
Curs: 2019  
Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOC (Pla 2014). (Unitat docent Obligatòria)  
GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOC (Pla 2014). (Unitat docent Obligatòria)  
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Castellà, Anglès

### Professorat

Responsable: Pillosu González, Ricard  
Altres: Belmonte Martínez, Pablo  
Ripoll Tarré, Marc

### Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

#### Específiques:

- CEVJ 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.
- CEVJ 1. Dissenyar les mecàniques, les regles, l'estructura, el guió i el concepte artístic d'un videojoc, maximitzant la immersió i els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència d'usuari possible.
- CEVJ 5. Utilitzar llenguatges de programació, patrons algorítmics, estructures de dades, eines visuals de programació, motors de joc i llibreries per al desenvolupament i prototipatge de videojocs, de qualsevol gènere i per a qualsevol plataforma i dispositiu mòbil.
- CEVJ 6. Analitzar, decidir i aplicar tècniques de programació gràfica, física, intel·ligència artificial, interacció, realitat augmentada i xarxes a un projecte de videojoc.
- CEVJ 8. Dissenyar, modelar, texturitzar i animar objectes, personatges i escenes 2D i 3D per la seva inclusió en projectes digitals, seqüències audiovisuals i videojocs.
- CEVJ 13. Implementar i gestionar projectes de disseny i desenvolupament de videojoc incloent la planificació, direcció, execució i la seva avaluació.

### Metodologies docents

El professor pendrà el rol de un cap d'estudi amb una idea a desenvolupar. Els alumnes, com equip de producció, es dividiran en departaments i treballaran en un projecte tots junts al estil de un estudi professional de videojocs.

Seguint el procediment SCRUM, el professor evaluarà cada sprint individualment.

### Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

Capacitat per dur a terme un projecte de videojoc 3D de una complexitat mitjana-alta.  
Capacitat de coordinació amb membres de un grup extens dividit en departaments.  
Estructurar el desenvolupament com un estudi AAA de petita escala.

## 804250 - P3VJ - Projecte III

### Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	18h	12.00%
	Hores grup mitjà:	30h	20.00%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	12h	8.00%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

## 804250 - P3VJ - Projecte III

### Continguts

<p>Concept Discovery</p>	<p>Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 4h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: Preparació de documentació tècnica Preparació de la tecnologia base del projecte Primera iteració del GDD</p>	
<p>Vertical Slice</p>	<p>Dedicació: 30h Grup gran/Teoria: 12h Aprentatge autònom: 18h</p>
<p>Descripció: Primera demo jugable amb les bases tecnològiques necessàries. Testeig de gameplay i iteració del GDD. Prova de les parts amb més incertesa tècnica.</p>	
<p>Planning de Producció</p>	<p>Dedicació: 5h Grup gran/Teoria: 2h Aprentatge autònom: 3h</p>
<p>Descripció: Generació de totes les tasques necessàries pel desenvolupament (backlog). Estimació de totes les tasques. Identificació dels riscos.</p>	
<p>Alpha 1</p>	<p>Dedicació: 20h Grup gran/Teoria: 8h Aprentatge autònom: 12h</p>
<p>Descripció: Creació del primer nivell del joc: - Iteració al codi del gameplay / tecnologia / UI. - Art del entorn / personatjes / animacions. - Iteració de disseny dels nivells i progressió. - Iteració de música i efectes.</p>	

## 804250 - P3VJ - Projecte III

Alpha 2	Dedicació: 20h Grup gran/Teoria: 8h Aprenentatge autònom: 12h
Descripció: Repetició del procés de Alpha 1 per el segon nivell del joc: - Retrospectiva i millora de processos. - Revisió i actualització de backlog.	
Alpha 3	Dedicació: 20h Grup gran/Teoria: 8h Aprenentatge autònom: 12h
Descripció: Repetició del procés de Alpha 2 per el tercer nivell del joc: - Retrospectiva i millora de processos. - Revisió i actualització de backlog. - Creació de contingut per climax del joc.	
Polish	Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 4h Aprenentatge autònom: 6h
Descripció: Ultims retocs al joc: - Polish d'art. - Optimització de codi. - Tanquem documentació.	
Beta	Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 4h Aprenentatge autònom: 6h
Descripció: Seguiment estricte de procés de beta: - Fases d'estabilització. - Distribució de bugs. - Creació continua de builds per revisió.	

## 804250 - P3VJ - Projecte III

### Sistema de qualificació

L'assignatura és purament pràctica i farà una avaluació continua individualitzada per cada entrega:

Concept Discovery 10%

Vertical Slice 1 10%

Vertical Slice 2 10%

Planning Producció 5%

Alpha 1 10%

Alpha 2 10%

Alpha 3 10%

Polish 5%

Beta 10%

Gold 20%

### Bibliografia

Bàsica:

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