

804050 - PBL6-M - Project VI

Coordinating unit: 804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre
Teaching unit: 804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre
Academic year: 2019
Degree: BACHELOR'S DEGREE IN MULTIMEDIA STUDIES (Syllabus 2009). (Teaching unit Compulsory)
ECTS credits: 6 Teaching languages: Catalan, Spanish

Teaching staff

Coordinator: Castaño Estrella, Daniel
Others: Borrás Borrell, Elías

Degree competences to which the subject contributes

Specific:

6. (ENG) Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.
7. (ENG) Gestionar i desenvolupar projectes de creació de videojocs.
8. (ENG) Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia de videojuegos.
9. (ENG) Planificar les fases de desenvolupament de un projecte multimèdia de creació d'un videojoc, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

Transversal:

1. SELF-DIRECTED LEARNING. Detecting gaps in one's knowledge and overcoming them through critical self-appraisal. Choosing the best path for broadening one's knowledge.
2. EFFICIENT ORAL AND WRITTEN COMMUNICATION. Communicating verbally and in writing about learning outcomes, thought-building and decision-making. Taking part in debates about issues related to the own field of specialization.
3. SUSTAINABILITY AND SOCIAL COMMITMENT. Being aware of and understanding the complexity of social and economic phenomena that characterize the welfare society. Having the ability to relate welfare to globalization and sustainability. Being able to make a balanced use of techniques, technology, the economy and sustainability.
4. TEAMWORK. Being able to work as a team player, either as a member or as a leader. Contributing to projects pragmatically and responsibly, by reaching commitments in accordance to the resources that are available.
5. EFFECTIVE USE OF INFORMATION RESOURCES. Managing the acquisition, structure, analysis and display of information from the own field of specialization. Taking a critical stance with regard to the results obtained.

804050 - PBL6-M - Project VI

Teaching methodology

(eng)-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. una

otra parte se desarrolla en equipo, dentro de las horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, una

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, estudiante, 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

(eng)

Study load

Total learning time: 150h	Hours large group:	0h	0.00%
	Hours medium group:	60h	40.00%
	Hours small group:	0h	0.00%
	Guided activities:	0h	0.00%
	Self study:	90h	60.00%

804050 - PBL6-M - Project VI

Content

(ENG) Part 1 : Games Industry i Game Design

Degree competences to which the content contributes:

Description:

(ENG) Games industry

1. Introducció al sector dels videojocs
2. Context actual
3. Tipologies de projecte i models de negoci

Game Design

4. Concepte de joc.
5. Elements per a la diversió.
6. Els jugadors.
7. Tipologies i mecàniques de joc.

Related activities:

(ENG) Pràctica 1

Ubicació d'un projecte videojoc en funció de breafing.

Pràctica 2

Disseny conceptual d'un videojoc.

(ENG) -2

Degree competences to which the content contributes:

(ENG) Part 3 : Desenvolupament i programació

Degree competences to which the content contributes:

Description:

(ENG) 1.Importació d'art

- Objectes i escenari.
- Personatges i animacions.
- GUI.
- So.

2. Implementació del prototip

- Control dels personatge principal.
- Interacció a través de components físics.
- Actualització de la GUI.
- Control de la AI.

Related activities:

(ENG) Pràctica 3.1

Integració dels elements d'art.

Práctica 3.2

Desenvolupament del prototip funcional.

804050 - PBL6-M - Project VI

title english	Learning time: 25h Practical classes: 10h Self study : 15h
Description: content english	

Planning of activities

(ENG) PRÀCTICA 1.1: UBICACIÓ D'UN PROJECTE VIDEOJOC EN FUNCIÓ DE BREAFIG

(ENG) PRÀCTICA 1.2: DISSENY CONCEPTUAL D'UN VIDEOJOC

(ENG) PRÀCTICA 2.1: GENERAR UN PERSONATGE LOW-POLY PER A VIDEOJCS

(ENG) PRÀCTICA 3.2: IMPORTACIÓ DELS ELEMENTS D'ART

(ENG) PRÀCTICA 3.1: PROTOTIP FUNCIONAL

Qualification system

(eng)

804050 - PBL6-M - Project VI

Bibliography

Basic:

Rabin, Steve. Introduction to game development. Hingham: Charles River Media, 2008. ISBN 9781584503774.

Thompson, J.; Berbank-Green, B.; Cusworth, N. The computer game design course: principles, practices and techniques for the aspiring game designer. London: Thames & Hudson, 2007. ISBN 9780500286586.

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

González, Daniel. Diseño de videojuegos: da forma a tus sueños. Madrid: RA-MA, 2011. ISBN 9788499640785.

Martínez, David. De Super Mario a Lara Croft: la historia oculta de los videojuegos. Palma de Mallorca: Dolmen, 2004. ISBN 8496121518.

Others resources: