

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 Aprentatge autònom: 12h
Descripció: Repetició del procés de Alpha 1 per el segon nivell del joc: <ul style="list-style-type: none"> - Retrospectiva i millora de processos. - Revisió i actualització de backlog. 	
Alpha 3	Dedicació: 20h Grup gran/Teoria: 8h Aprentatge autònom: 12h
Descripció: Repetició del procés de Alpha 2 per el tercer nivell del joc: <ul style="list-style-type: none"> - Retrospectiva i millora de processos. - Revisió i actualització de backlog. - Creació de contingut per climax del joc. 	
Polish	Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 4h Aprentatge autònom: 6h
Descripció: Ultims retocs al joc: <ul style="list-style-type: none"> - Polish d'art. - Optimització de codi. - Tanquem documentació. 	
Beta	Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 4h Aprentatge autònom: 6h
Descripció: Seguiment estricte de procés de beta: <ul style="list-style-type: none"> - 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.