



Guia docent 804250 - P3VJ - Projecte III

Última modificació: 18/05/2026

Unitat responsable: Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOC (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2026 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català, Anglès

PROFESSORAT

Professorat responsable: Martín, Mónica

Altres: Martín, Mónica
Ripoll, Marc
De Dios, Oriol
Garrigó, Marc
Stoyanov, Simon

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 a l'estil d'un estudi professional de videojocs.

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

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Reconèixer els conceptes i procediments implicats en la gestió de projectes de creació de videojocs.
- Demostrar predisposició per a l'escolta activa, tant física com mental, mostrant interès per les idees i emocions dels altres.
- Aplicar instruments i tècniques, tant de generació d'idees com de gestió, en la resolució de problemes coneguts de manera distinta i en la creació d'oportunitats en l'àmbit del disseny i desenvolupament de videojocs.
- Planificar projectes de videojocs casual, videojocs 2D i/o videojocs 3D, utilitzant com a suport eines de gestió de projectes.
- Prendre decisions sobre situacions complexes basades en una reflexió crítica, considerant les implicacions ètiques de les accions.
- Col·laborar eficaçment i responsablement com a membre o líder d'un equip, en contextos interdisciplinaris o no, considerant els recursos disponibles.
- Identificar els biaixos, estereotips i rols de gènere en la seva disciplina i en l'exercici de la seva professió.
- Col·laborar amb els principals grups d'interès i agents socials, econòmics i ambientals relacionats amb l'activitat del seu àmbit professional, identificant les necessitats, les expectatives i la seva implicació.



HORES TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

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

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Concept Discovery

Descripció:

Preparació de documentació tècnica
Preparació de la tecnologia base del projecte
Primera iteració del GDD

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h
Aprenentatge autònom: 6h

Vertical Slice

Descripció:

Primera demo jugable amb les bases tecnològiques necessàries.
Testeig de gameplay i iteració del GDD.
Prova de les parts amb més incertesa tècnica.

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 12h
Aprenentatge autònom: 18h

Planning de Producció

Descripció:

Generació de totes les tasques necessàries pel desenvolupament (backlog).
Estimació de totes les tasques.
Identificació dels riscos.

Dedicació: 11h

Grup gran/Teoria: 5h
Aprenentatge autònom: 6h



Alpha 1

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.

Dedicació: 22h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 12h

Alpha 2

Descripció:

Repetició del procés de Alpha 1 per el segon nivell del joc:

- Retrospectiva i millora de processos.
- Revisió i actualització de backlog.

Dedicació: 22h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 12h

Alpha 3

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.

Dedicació: 22h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 12h

Polish

Descripció:

Ultims retocs al joc:

- Polish d'art.
- Optimització de codi.
- Tanquem documentació.

Dedicació: 17h

Grup gran/Teoria: 5h

Aprenentatge autònom: 12h



Beta

Descripció:

Seguiment estricte de procés de beta:

- Fases d'estabilització.
- Distribució de bugs.
- Creació continua de builds per revisió.

Dedicació: 16h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 12h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

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

Concept Discovery 5%

Vertical Slice 1 10%

Vertical Slice 2 10%

Alpha 1 10%

Alpha 2 10%

Alpha 3 10%

Beta 5%

Gold 30%

Actitud i Participació 10%

Les accions irregulars que poden conduir a una variació significativa de la qualificació d'un o més estudiants constitueixen una realització fraudulenta d'un acte d'avaluació. Aquesta acció comporta la qualificació descriptiva de suspens i numèrica de 0 de l'acte d'avaluació ordinària global de l'assignatura, sense dret a reavaluació.

Si els docents tenen indicis de la utilització d'eines d'IA no permeses en les proves d'avaluació, podran convocar els estudiants implicats a una prova oral o a una reunió per verificar-ne l'autoria.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

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