

## 804250 - P3VJ - Proyecto III

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia  
 Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia  
 Curso: 2018  
 Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)  
 GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)  
 Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano, Inglés

### Profesorado

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

### Capacidades previas

Una o más capacidades:  
 - Programación en C++ de videojuegos en 3D.  
 - Modelado y animación en 3D.  
 - Conocimientos de diseño de videojuegos.  
 - Capacidad para organizar grupos de desarrollo.  
 - Organización de estructura de QA y de integración continua.

### Metodologías docentes

El profesor tomará el rol de un jefe de estudio con una idea a desarrollar. Los alumnos, como equipo de producción, se dividirán en departamentos y trabajarán en un proyecto todos juntos simulando un estudio real de producción de videojuegos.

Siguiendo el procedimiento SCRUM, el profesor evaluará cada sprint individualmente.

### Objetivos de aprendizaje de la asignatura

Capacidad de llevar a cabo un proyecto de videojuego 3D con una complejidad mediana-alta.  
 Capacidad de coordinación con miembros de un grupo extenso dividido en departamentos.  
 Estructurar el desarrollo como un estudio AAA a micro escala.

### Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	18h	12.00%
	Horas grupo mediano:	30h	20.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	12h	8.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

## 804250 - P3VJ - Proyecto III

### Contenidos

<p>Concept Discovery</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Preparación de la documentación técnica Puesta a punto y pruebas de la tecnología necesaria Primera iteración del GDD</p>	
<p>Vertical Slice</p>	<p>Dedicación: 30h Grupo grande/Teoría: 12h Aprendizaje autónomo: 18h</p>
<p>Descripción: Primera demo jugable con las bases tecnológicas necesarias. Testeo del gameplay e iteración del GDD. Prueba de las partes con más incertidumbre técnica.</p>	
<p>Planificación de Producción</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: Generación de las tareas necesarias para el desarrollo (backlog). Estimación de todas las tareas. Identificación de riesgos.</p>	
<p>Alpha 1</p>	<p>Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción: Creación del primer nivel del juego: - Iteración en código de gameplay / tecnología / UI. - Arte de entorno / personajes / animaciones. - Iteración de diseño de niveles y progresión. - Iteración en creación de musical y efectos.</p>	

## 804250 - P3VJ - Proyecto III

Alpha 2	Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 12h
Descripción: Repetición del proceso de Alpha 1 para el segundo nivel del juego: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Retrospectiva y mejora de procesos.</li> <li>- Revisión y actualización del backlog.</li> </ul>	
Alpha 3	Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 12h
Descripción: Repetición del proceso de Alpha 1 para el segundo nivel del juego: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Retrospectiva y mejora de procesos.</li> <li>- Revisión y actualización del backlog.</li> <li>- Creación del contenido para el clímax del juego.</li> </ul>	
Polish	Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h
Descripción: Últimos retoques al juego: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Polish de arte.</li> <li>- Optimización de código.</li> <li>- Cerramos documentación.</li> </ul>	
Beta	Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h
Descripción: Seguimiento estricto del proceso de beta: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fases de estabilización.</li> <li>- Distribución de bugs.</li> <li>- Creación continua de builds para revisión.</li> </ul>	

## 804250 - P3VJ - Proyecto III

### Sistema de calificación

La asignatura es puramente práctica y se realizará una evaluación continua individualizada por cada entrega:

Concept Discovery 10%  
Vertical Slice 1 10%  
Vertical Slice 2 10%  
Planning Producción 5%  
Alpha 1 10%  
Alpha 2 10%  
Alpha 3 10%  
Polish 5%  
Beta 10%  
Gold 20%

### Bibliografía

Básica:

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