

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: 2019
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

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

- CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
- CEVJ 1. Diseñar las mecánicas, las reglas, la estructura, el guión y el concepto artístico de un videojuego, maximizando la inmersión y los criterios de jugabilidad y balanceo para ofrecer la mejor experiencia de usuario posible.
- CEVJ 5. Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores de juego y librerías para el desarrollo y prototipado de videojuegos, de cualquier género y para cualquier plataforma y dispositivo móvil.
- CEVJ 6. Analizar, decidir y aplicar técnicas de programación gráfica, física, inteligencia artificial, interacción, realidad aumentada y redes a un proyecto de videojuego.
- CEVJ 8. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.
- CEVJ 13. Implementar y gestionar proyectos de diseño y desarrollo de videojuego incluyendo la planificación, dirección, ejecución y su evaluación.

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.



804250 - P3VJ - Proyecto III

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

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.