TecnoCampus Escola Superior Politècnica

Centre adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCS

106314 - PRODUCCIÓ DE JOCS

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Tercer
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
    - Adso Fernández Baena <afernandezb@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès.

Competències que es treballen

Específica

- E13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.
- E14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.

Transversal

- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

Descripció

L'assignatura de Producció de Jocs tracta del procés, planificació i gestió de la producció de videojocs en el marc de la matèria de Producció i Negoci. Es treballa des de la visió d'un joc fins a la descripció i estimació de les tasques a realitzar per tal de produir-lo. L'assignatura consta de sessions teòriques, workshops i sessions de treball en equip. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua per un costat la planificació de la producció de videojocs per grups i per un altre els coneixements teòrics de manera individual, tant amb exercicis a classe com a l'examen final.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19. D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

El Tecnocampus posarà a l'abast del professorat i l'alumnat les eines digitals necessàries per poder dur a terme l'assignatura, així com guies i recomanacions que facilitin l'adaptació a la modalitat no presencial.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura els estudiants han de ser capaços de:

E13.1. Demostrar coneixements sobre l'estructura i organització d'una empresa.

E13.2. Utilitzar eines de previsió i planificació empresarial.

E14.3. Contribuir a generar una cultura d'aprenentatge, gestió dels errors, feedback i gestió de les crítiques.

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:
Classe magistral, conferències, càpsules de vídeo, seminaris, debats i fòrums, aprenentatge col·laboratiu i resolució de problemes.

Continguts

Tema 1: Introducció

1.1 Fases de desenvolupament

1.2 L'equip

1.3 Tipus de producció: *Indie* vs AAA

Tema 2: Etapes

2.1 Pre-producció

2.2 Producció

2.3 Post-producció

Tema 3: Priorització

3.1 Conceptes bàsics

3.2 Reptes al prioritzar

3.2 Mètodes de priorització

Tema 4: Planificació

4.1 Conceptes bàsics

4.2 *Roadmap* i calendari

4.3 Pressupost

4.4 Riscos, suposicions, problemes i dependències

4.5 Eines

Tema 5: Metodologies

5.1 *Agile vs Waterfall*

5.2 *Agile*

5.3 SCRUM, *Lean* i *Kanban*

Tema 6: SCRUM

6.1 Rols i ceremònies

6.2 Històries d'usuari

6.3 *Condition of DONE*

6.4 *Release planning*

6.5 *Scaling SCRUM*

6.6 *User Story Mapping*

Tema 7: Equips

7.1 Equips àgils

7.2 Equips funcionals

7.3 *Feature teams*

7.4 Altres equips

Activitats d'aprenentatge

Amb l'objectiu de recollir evidència de l'assoliment dels resultats d'aprenentatge esperats es realitzaran les següents activitats de caràcter avaluatiu (relacionades amb totes les competències comunes):

A1. Exercicis a classe: Workshops (Evidència del resultat d'aprenentatge E13.1 i E13.2)

- Simulació d'una negociació entre publisher i estudi de desenvolupament
- Requeriments i priorització
- Planificació de tasques
- *Lean Game*
- *Scrum Card Game*

A2. Treball en grup: Planificació de la producció d'un videojoc en *Waterfall* (Evidència del resultat d'aprenentatge E13.2 i E14.3)

Els estudiants hauran d'escollir un videojoc publicat, i definir l'equip, el *roadmap* i les tasques a realitzar per tal de produir-lo. Finalment, hauran de plasmar-ho en un diagrama *Gantt*.

A3. Treball en grup: Planificació de la producció d'un videojoc en *Agile* (Evidència del resultat d'aprenentatge E13.2 i E14.3)

Els estudiants hauran d'escollir un videojoc publicat, i definir un Kick-off plan i Release plan per tal de produir una Vertical Slice del mateix.

A4. Examen final (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

Criteris generals de les activitats:

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els criteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informarà de les dates i format del lliurament de l'activitat.

Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Exercicis a classe: Workshops 20%

A2. Treball en grup: Planificació de la producció d'un videojoc en *Waterfall* 20%

A3. Treball en grup: Planificació de la producció d'un videojoc en *Agile* 20%

A4. Examen final 40%

Nota final = A1 0,2 + A2 0,2 + A3 0,2 + A4 0,4

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a la Cap d'estudis la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recuperació:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'activitat A4 en el càlcul de la nota final.
- L'activitat A1 no es pot recuperar.
- En cas de suspendre l'activitat A2 o A3, es pot tornar a entregar en convocatòria de recuperació amb la possibilitat d'obtenir una nota màxima de 5.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Chandler, Heather Maxwell. The game production handbook. Jones & Bartlett Publishers, 2009.
- Keith, C. (2010). Agile Game Development with Scrum (Adobe Reader). Pearson Education.

Complementaris

Bibliografies

- Patton, Jeff, and Peter Economy. User story mapping: discover the whole story, build the right product. O'Reilly Media, Inc., 2014.
- Rosenfield Boeira, Julia Naomi. Lean Game Development: Apply Lean Frameworks to the Process of Game Development. Apress, 2017.