

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

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 cerimònies
- 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 prioritització
- 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.