

## DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJCS

### 107413 - PRODUCCIÓ DE JOCS

#### Informació general

- Curs acadèmic 2022/23
- Curs: Quart
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
  - Xavier Figueras Garcia [<xfigueras@tecnocampus.cat>](mailto:xfigueras@tecnocampus.cat)

#### Llengües de docència

- Català

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

#### Presentació de l'assignatura

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.**

#### Competències/Resultats d'aprenentatge

##### Bàsica

- B1\_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que tingui la seva base en l'educació secundària general, i s'acostumi a trobar a un nivell que, tot i que amb el suport de llibre de text avançats, inclogui també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- B2\_ Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les comptències que demostrin mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi

##### Específica

- V13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.
- V14. 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.

## Transversal

- T2\_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membres més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

## 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*

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

No definides

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

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.