

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

### 107432 - PROJECTE DE CREACIÓ I DESENVOLUPAMENT III

#### Informació general

- Curs acadèmic 2022/23
- Curs: Quart
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 8
- Professorat:
  - Daniel Candil Gil-ortega <[dcandil@tecnocampus.cat](mailto:dcandil@tecnocampus.cat)>
  - Rafael González Fernández <[rgonzalezf@tecnocampus.cat](mailto:rgonzalezf@tecnocampus.cat)>
  - Javier Untoria Zuñiga <[cjuntoria@tecnocampus.cat](mailto:cjuntoria@tecnocampus.cat)>

#### Llengües de docència

- Català
- Castellà

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

#### Presentació de l'assignatura

En aquesta assignatura, els estudiants han de desenvolupar un projecte integrant els coneixements assolits fins al moment. El projecte es fa en equips d'unes quatre persones. El projecte de creació d'un videojoc ha de constar del disseny del joc, l'art 3D, el desenvolupament en un motor com Unity i la gestió del mateix seguint metodologies de producció de videojocs.

*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

##### Específica

- V2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- V3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- V5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.
- V6. Desenvolupar videojocs en llenguatges de programació d'alt nivell en motors gràfics a partir de les especificacions.
- V8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.
- V9. Dissenyar i desenvolupar curtsmetratges d'animació 2D.
-

V10. Dissenyar i desenvolupar la modelització d'escenes i personatges 3D.

- V11. Dissenyar i desenvolupar l'animació 3D aplicant les tècniques i processos que condueixen a la producció de videojocs i curtmetratges lineals d'animació.

## Transversal

- T1\_ Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats a cada titulació
- 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

---

0. Ideació? i creació? d'equip per al disseny i producció d'un videojoc

- Definició? d'un projecte basat en una idea de joc.
- Descomposició? del projecte en diverses fases. Assignació? de rols entre els membres d'un equip.

1. Pre-producció?

- Creació? d'un Game Proposal.
- Creació d'una Bíblia d'art.
- Implementació? d'un Prototip.
- Utilització? d'eines de gestió? de projectes i control de versions.

2. Producció?

- Implementació? de la versió? Alpha.
- Implementació? de la versió? Beta.
- Implementació? de la versió? Gold.
- Implementació? d'un Game Design Document.

3. Post-producció?

- Tancament del projecte.
- Creació? d'una Memòria Post-Mortem.

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

No definides

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

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

A1. Pràctica de laboratori: Entrega Game Proposal - Bíblia d'art - Prototip 15% (5% - 5% - 5%)

A2. Pràctica de laboratori: Entrega Alpha 16,6%

A3. Pràctica de laboratori: Entrega Beta 16,6%

A4. Pràctica de laboratori: Entrega Gold - GDD 26,6% (16,6% - 10%)

Nota final = A1 0,15 + A2 0,166 + A3 0,166 + A4 0,266 + Seguiment treball en equip 0,15 + Avaluació? entre iguals 0,1

Consideracions:

- Per aprovar l'assignatura és indispensable treure una nota igual o superior a 5 en el seguiment del treball en equip.
- 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.
- És responsabilitat dels alumnes que formen part d'un grup determinat informar al professor de qualsevol incidència sorgida entre els membres del

mateix i que impedeixi el bon funcionament del grup i, per tant, la realització del videojoc. En aquestes situacions, el professor serà el responsable de prendre les mesures pertinents per permetre el bon funcionament dels grups i que aquests aconseguixin l'objectiu de l'assignatura, que és el desenvolupament d'un videojoc.

- L'assignatura es considerarà superada si el grup obte una nota igual o superior a 5.
- No tots els membres de l'equip reben la mateixa nota necessàriament. Si es detecta que un membre de l'equip no ha treballat prou, aquest podria suspendre l'assignatura directament.

#### Recuperació:

- En cas que un grup suspengui l'assignatura en la convocatòria ordinària de la mateixa, aquest grup tindrà l'oportunitat de refer i re-lliurar tant el GDD com el videojoc desenvolupat per a la seva posterior avaluació en la convocatòria de recuperació de l'assignatura. No obstant això, un grup que no satisfaci els requisits necessaris en el lliurament ordinari, difícilment podran complir-los per al lliurament de recuperació, ja que el temps necessari per realitzar el projecte són les deu setmanes de classes del tercer trimestre.
- En cas de que un o alguns membres de l'equip suspenguin l'assignatura tot i que el projecte estigui aprovat, serà decisió del professor establir si l'alumne té possibilitat de recuperació o no, segons el cas particular.