

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

106314 - PRODUCCIÓ DE JOCS

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Tercer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Adso Fernández Baena <afernandezb@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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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.

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: Planificació

- 3.1 Conceptes bàsics
- 3.2 *Roadmap* i calendari
- 3.3 Pressupost
- 3.4 Riscos, suposicions, problemes i dependències
- 3.5 Eines

Tema 4: Priorització

- 4.1 Conceptes bàsics
- 4.2 Reptes al prioritzar
- 4.2 Mètodes de priorització

Tema 5: Metodologies de producció

- 5.1 Agile vs Waterfall
- 5.2 Equips

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures

Activitats i Sistema d'avaluació

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

A1. Exercicis a classe: Workshops 20%

A2. Treball en grup (3) : Planificació de la producció d'un videojoc en *Waterfall* 40%

A3. Examen final 40%

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

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'A3 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 en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a Direcció de Departament 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 A3 en el càlcul de la nota final.

- L'activitat A1 no es pot recuperar.
- En cas de suspendre l'activitat A2 es pot tornar a entregar en convocatòria de recuperació amb la possibilitat d'obtenir una nota màxima de 5.

Bibliografia i Recursos

- Patton, Jeff, and Peter Economy. User story mapping: discover the whole story, build the right product. O'Reilly Media, Inc., 2014.
- Chandler, Heather Maxwell. The game production handbook. Jones & Bartlett Publishers, 2009.