

Projecte II

Professor: Alun Evans

Fitxa assignatura

Nom (codi)	Projecte II
Tipus	Semestral (1r i 2on semestre, 2on curs)
Titulacions on s'imparteix	Graduat/a en Noves Tecnologies Interactives
Coneixements previs	--
ECTS	6
Setmanes docents	15
Hores classe aula setmana	4
Hores classe aula totals (%)	40%
Hores de treball personal totals (%)	60%
Total hores	150
Hores/ECTS	25

Continguts de l'assignatura

- Crear una sèrie d'aplicacions interactives amb noves (realitat augmentada i virtual)
- Aprendre els fonaments de treballar en un projecte tècnic
- Treballar en equip i seguiment de tasques

Metodologia

La metodologia emprada en aquesta assignatura es fonamenta en les classes magistrals, les discussions i treballs en grup a classe i l'aplicació de tot el que s'explica via llenguatge de programació i enfoc eminentment pràctic.

1. Hores de tutoria: Els alumnes disposen de franja horària setmanal per a parlar amb el professor responsable de dubtes relatius a teoria, pràctica, problemes i exercicis.
2. Fòrums de debat: L'assignatura disposarà de suport dins del campus virtual del centre i per tant serà possible habilitar fòrums de discussió on es publicaran preguntes i respostes als problemes plantejats.

3. Consulta de webgrafia: A classe amb els alumnes, el professor consulta i mostra fonts documentals rellevants.

4. Classes magistrals: Fonamentalment teòriques, amb suport audiovisual dependent de la sessió en concret, i fomentant sempre la participació (discussió) de l'alumnat mitjançant preguntes i suggeriments.

5. Pràctica: via llenguatge de programació que permet realitzar el que s'ha explicat des d'un punt de vista teòric.

Competències

- Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.
- Capacitat crítica i autocrítica i capacitat de mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques i deontològiques.
- Capacitat de formular, dissenyar i gestionar projectes i de buscar i integrar nous coneixements i aptituds.
- Capacitat per a dissenyar i crear contingut audiovisual per videojocs i productes multimèdia que tingui prou qualitat tècnica, que transmeti un concepte decidit per endavant i es realitzi segons unes restriccions temporals establertes.
- Comprensió dels elements que integren l'arquitectura programari d'un videojoc i domini dels principals tipus d'eines i llenguatges que s'empren en la construcció dels diferents mòduls que els componen.
- Coneixement i comprensió dels processos involucrats en el desenvolupament conceptual del disseny d'un videojoc per a una plataforma concreta, incloent els principis estructurals, estètics i formals que caracteritzen una experiència de joc satisfactòria.

Resultats d'aprenentatge (VARIAR SI ÉS NECESSARI)

- Utilitzarà eines i llibreries estàndard de la indústria per crear una sèrie d'aplicacions interactives incorporant tecnologies noves com a realitat augmentada i virtual.
- Desenvoluparà en petits grups projectes de disseny i creació de jocs que cobreixin tots els aspectes de la producció, des de la creació i integració del contingut fins a la programació de les mecàniques del joc.
- Aprendre la realitat de treballar en un projecte a través d'una sèrie de xerrades i workshops de gent professional treballant en la indústria de videojocs.

Avaluació

Els alumnes hauran de lliurar un projecte en dues parts i tres aplicacions interactives usant noves tecnologies.