

Contingut

Dades generals.....	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge.....	3
Continguts.....	4
Descripció	4
Índex.....	4
Metodologia docent.....	5
Activitats formatives.....	5
Avaluació i qualificació	6
Avaluació Continuada.....	6
Revaluació	8
Avaluació única.....	9
Revaluació	10
Criteris específics de la nota No Presentat:	10
Bibliografia	11
Assignatures recomanades.....	11
Altres	11

EINES DE DISSENY I PRODUCCIÓ

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 103416
- **Estudis:** Grau en Continguts Digitals Interactius
- **Descripció breu:** Assignatura té per objectiu traslladar la vida diària d'un equip de desenvolupament de videojocs al grups de treball dels alumnes, a classe. S'aborda tant en el desenvolupament dels projectes com el coneixement del mercat, la configuració de l'equip de producció i el treball conjunt per assolir l'èxit (presentar un videojoc en societat).
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** s'usa indistintament el català, castellà i anglès
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** sí
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** sí
- **Durada:** semestral
- **Curs:** quart
- **Semestre:** 7S
- **Professorat:** David Jaumandreu, David Valls

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

-

Competències generals:

[CG1] Capacitat crítica i autocrítica i capacitat de mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques i deontològiques.

[CG4] Capacitat de formular, dissenyar i gestionar projectes i de buscar i integrar nous coneixements i aptituds.

[CG5] Capacitat per valorar la repercussió social i mediambiental de les solucions de l'enginyeria, i per perseguir objectius de qualitat en el desenvolupament de la seva activitat professional

Específiques

[CE11] 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.

[CE12] Capacitat per realitzar en un grup multidisciplinari un projecte de naturalesa professional en l'àmbit del disseny i desenvolupament de videojocs i continguts digitals interactius en el qual se sintetitzin i integrin les competències adquirides en els ensenyaments.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprendre els principis generals de les metodologies de desenvolupament de programari.

[RA2] Conèixer i aplicar diferents tècniques àgils de desenvolupament de programari.

[RA3] Comprendre el rol dels diferents actors involucrats en el desenvolupament de videojocs, i aprendre a establir vies de comunicació eficients entre ells.

[RA4] Dissenyar el pla de producció de continguts digitals interactius.

[RA5] Avaluar la desviació d'una producció pel que fa a un pla de producció i conèixer i aplicar tècniques per replanificar la producció.

[RA6] Conèixer i aplicar eines informàtiques per a la planificació i seguiment de la producció de continguts digitals.

Continguts

Descripció

L'objectiu de l'assignatura d'eines de producció és el d'aprendre a produir videojocs de manera professional. Fins el moment s'ha après a dissenyar i a programar, però sempre dins de l'àmbit estudiantil i acadèmic. Aquesta assignatura pretén servir de pont entre la universitat i la indústria, mostrant la realitat de la indústria als alumnes, preparant-los per les condicions actuals del mercat i ensenyant-los a crear jocs amb una metodologia, objectius i actitud professionals.

Aquesta assignatura compta amb dues vessants:

- (hard skills) - La part específica d'eines de producció tècnica d'un videojoc i tot el que l'envolta.
- (soft skills) - La part de desenvolupament d'eines personals i professionals per tal de formar part d'un equip de treball i contribuir de manera excel·lent als resultats i objectius del mateix (en el context de desenvolupament d'un joc).

Mantindrem una mirada en el assoliment individual i un altre en l'assoliment grupal.

Índex

Les dues parts s'imparteixen simultàniament en el temps.

Part 1. Habilitats Tècniques (Hard skills)

1. La indústria del videojoc: estat actual, oportunitat de negoci i anàlisi de tendències.
2. El procés professional de desenvolupament de videojocs
3. Composició d'equips de desenvolupament
4. El rol del productor: competències i tasques
5. Pla de producció: fases, definició i estimació de tasques
6. Eines de planificació i seguiment de projectes: metodologies àgils
7. Què són els *publishers* i com tractar amb ells
8. Prototipatge: eina essencial en la creació de jocs
9. Com presentar un concepte de joc: el pitching: què volem aconseguir, a qui ens volem dirigir i com ho hem de preparar, per tal de que se'ns escolti
10. Game Jams: la importància de crear i distribuir videojocs en entorns globals. La producció en entorns reals. Aprendre a tancar projectes.
11. Post Mortems: com extreure coneixement de projectes fets per tal d'aplicar-ho a projectes futurs
12. Finançament de projectes independents

Part 2. Habilitats Personals (Soft Skills)

1. Discovery Insights – Perfil personal de preferències.
2. Comunicació efectiva (aplicació a la gestió d'equips i presentació de conceptes de jocs)
 - a. Modalitats d'escolta.
 - b. Modalitats bàsiques de comunicació.(demander, oferir, donar, acordar)
 - c. L'art de donar feedback.
3. Lideratge (d'un mateix i dins d'un equip)
4. Col·laboració efectiva dins d'un equip i amb aliats i proveïdors.
5. Coordinació.
6. Gestió de conflictes.
7. Com crear una cultura d'equip que permeti l'èxit de manera sostenible.
8. Intel·ligència emocional d'un equip. Com entendre realment les teves emocions.
9. Mindfulness.El poder de la presència en la gestió personal i emocional (individual i del grup)

Metodologia docent

La manera de transmetre els coneixements es centrarà en el tractament de la matèria en grup. Mitjançant, converses i dinàmiques (individuals i grupals) proposem que els propis alumnes pensin, raonin se'n adonin de les carències que tenen a l'hora de portar una producció professional, per tal de que puguin trobar les solucions, tot aplicant-ho al seu projecte de final de grau.

Les avaluacions no es faran a través d'exàmens, que tenen un caire purament acadèmic, sinó mitjançant l'elaboració d'exercicis de classe, participació a les sessions i realització d'un projecte professional complet (Game Jam Ludum Dare), on quedarà reflectida la progressió de cadascun dels alumnes al llarg del curs.

Els continguts - tipologies de les classes (àmbit teòric, i pràctic)

- Classes magistrals
- Conferències
- Classes Pràctiques
- Laboratori de treball dinàmic
- Mentoratge y consultoria individualitzada per projecte

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals	Presencial	12	0	12
Classe pràctica	Presencial	46	0	46
Treballs pràctics	Treball dirigit	0	40	40
Actiitats pràctiques: Ludum Dare	Treball autònom	0	40	40
Estudi	Treball autònom	0	10	10
Activitats d'avaluació	Presencial	2	0	2
		60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CG1	Setmana 1-15	Participació i discussió	Participació (individual) activa a cada sessió de classe
AA2	CG2, CG5	Setmana 1-15	Presentació	Realització i presentació d'exercicis de classe (individual / en grup)
AA3	CE11	Setmana 12	Treball pràctic, preferentment en equip	Participació i post Mortem Jam Ludum Dare 43
AA4	CE12	Setmana 13	Avaluació entre iguals	Avaluació creuada entre els alumnes, relacionada amb AA3
AA5	CE11, CE12	Setmana 15	Examen	Examen individual per comprovar que s'han assolit els coneixements explicats a classe.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.1 \cdot [\text{AA1}] + 0.15 \cdot [\text{AA2}] + 0.4 \cdot [\text{AA3}] + 0.1 \cdot [\text{AA4}] + 0.25 \cdot [\text{AA5}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Per las activitats AA1 i AA2 les entregues unitàries setmanals faran mitja aritmètica.
- Per l'activitat AA3 s'avaluarà la participació en la Game Jam i la qualitat del Post Mortem (informe realitzat en equip). S'avaluarà la idoneïtat de les avaluacions (strengths and development areas i contribució individual de cada membre de l'equip) i el rigor i claredat a l'hora d'exposar-les.
- Si la nota [AA3] és menor que 5, la Nota final [avaluació] serà, com a molt, un 4
- L'examen [AA5] consta de 2 parts diferenciades i corresponents a les 2 parts de l'assignatura que s'han d'aprovar per separat. Si la nota d'alguna de les 2 parts és menor que 5, la Nota final [avaluació] serà, com a molt, un 4.

Nota:

- L'activitat [AA1] es valorarà en funció de la participació activa a cada sessió de classe:
 - Aportació de respostes a les preguntes del professor
 - Participació en els debats proposats amb idees i punts de vista
 - Participació activa en els problemes i dinàmiques proposades a classe, creant resultats
- En l'activitat [AA2] es valorarà especialment:
 - Presentació de les tasques demanades dins el temps estipulat
 - Qualitat dels treballs d'acord amb els enunciats establerts i la informació corresponent donada a classe per a la seva correcte realització
 - Presentació oral dels exercicis que així es demanin

- En l'activitat [AA3] es tindrà en compte especialment:
 - Aplicació del tots els coneixements donats a classe a un projecte real
 - Anàlisi del mercat i ajustament al mercat (temàtica LD en aquest cas)
 - Composició d'equips i distribució de rols
 - Generació d'acords i orientació a l'assoliment.
 - Lideratge i balanç de l'equip durant la Game Jam.
 - Planificació, estimació i distribució de tasques
 - Seguiment del projecte, detecció de desviacions (scrum)
 - Gestió de conflictes, col·laboració i coordinació.
 - Tancament i entrega del projecte dins el temps estipulat
 - Promoció del producte dins el circuit Ludum Dare

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Participació i discussió	AR1	Reavaluació	Treball pràctic	Participació en una Game Jam individual+ postmortem
AA2	Presentació				
AA3	Treball pràctic, preferentment en equip				
AA4	Avaluació entre iguals				
AA5	Examen	AR2	Reavaluació	Examen	Examen teòric individual

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.75 \cdot [\text{AR1}] + 0.25 \cdot [\text{AR2}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si en l'activitat [AA3] en fase d'avaluació continuada l'alumne ha participat en la Ludum Dare i ha suspès l'informe de postmortem, en reavaluació pot refer i presentar únicament el postmortem. En aquest cas, $[\text{AR1}] = (0.1 \cdot [\text{AA1}] + 0.15 \cdot [\text{AA2}] + 0.4 \cdot [\text{AA3}'] + 0.1 \cdot [\text{AA4}]) / 0.75$, on [AA3'] és la re-qualificació de AA3 amb el nou informe de postmortem lliurat en reavaluació
- Si la nota [AR1] és menor que 5, la Nota final [reavaluació] serà com a molt un 4
- L'examen [AR2] consta de 2 parts diferenciades i corresponents a les 2 parts de l'assignatura que s'han d'aprovar per separat. Si la nota d'alguna de les 2 parts és menor que 5, la Nota final [reavaluació] serà, com a molt, un 4.

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CG1, CG2, CG5	Avaluació	Treball pràctic	Realització i presentació d'exercicis individuals
AA2	CE11	Setmana 12	Treball pràctic, preferentment en equip	Participació i post Mortem Jam Ludum Dare 43
AA3	CE11, CE12	Avaluació	Examen	Examen teòric individual Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.25 \cdot [\text{AA1}] + 0.4 \cdot [\text{AA2}] + 0.35 \cdot [\text{AA3}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Per l'activitat AA2 s'avaluarà la participació en la Game Jam i la qualitat del Post Mortem (informe realitzat en equip). S'avaluarà la idoneïtat de les avaluacions (strengths and development areas i contribució individual de cada membre de l'equip) i el rigor i claredat a l'hora d'exposar-les.
- Si la nota [AA2] és menor que 5, la Nota final [avaluació] serà com a molt un 4
- L'examen [AA3] consta de 2 parts diferenciades i corresponents a les 2 parts de l'assignatura que s'han d'aprovar per separat. Si la nota d'alguna de les 2 parts és menor que 5, la Nota final [avaluació] serà, com a molt, un 4.

Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1, AA2	Treball pràctic	AR1	Revaluació	Treball pràctic	Participació en una Game Jam individual + postmortem
AA3	Examen	AR2	Revaluació	Examen	Examen teòric individual

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.65 \cdot [\text{AR1}] + 0.35 \cdot [\text{AR2}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si la nota [AR1] és menor que 5, la Nota final [revaluació] serà com a molt un 4
- Si la nota [AR2] és menor que 5, la Nota final [revaluació] serà com a molt un 4
- L'examen [AR2] consta de 2 parts diferenciades i corresponents a les 2 parts de l'assignatura que s'han d'aprovar per separat. Si la nota d'alguna de les 2 parts és menor que 5, la Nota final [revaluació] serà, com a molt, un 4.

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

Bibliografia

Bàsica:

- Insights Discovery - Un breu resum de - Un viatge con Insights a la eficàcia personal. (entregable a classe).
- La empresa conscient – Fred Kofman
- Conscious Business Academy (<https://conscious.linkedin.com/>)
- Secrets of the Game Business – Francois Dominic Laramee
- The Game Producer's Handbook – Dan Irish
- Game Design Workshop – Tracy Fullerton

Complementària:

- La quinta disciplina: el arte y la práctica de la organización abierta al aprendizaje – Peter Senge
- Theory U Leading from the future as it emerges (Second Edition) – Otto Sharmer
- Leading from the emerging future – Otto Sharmer

Altres recursos:

- Curs online gratuït - u.lab: Leading From the Emerging Future (<https://courses.edx.org/courses/course-v1:MITx+15.671.1x+3T2016/info>)

Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- Metodologies àgils de producció

Assignatures recomanades de cursar alhora:

- TFG

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient