

## Contingut

Competències .....	2
Bàsiques i generals .....	2
Específiques .....	2
Resultats d'aprenentatge .....	2
Continguts .....	3
Descripció .....	3
Metodologia docent .....	4
Activitats formatives.....	4
Avaluació i qualificació .....	5
Avaluació Continuada .....	5
Revaluació.....	6
Avaluació única.....	7
Revaluació.....	8
Criteris específics de la nota No Presentat .....	8
Bibliografia.....	9
Assignatures recomanades.....	9
Altres .....	9

# PROJECTE APLICAT DE VIDEOJOC

## Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 366415
- **Estudis:** Grau en Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** en aquesta assignatura l'alumne proposarà i liderarà un projecte d'especialització i recerca en l'àmbit dels videojocs, que serà desenvolupat i supervisat seguint una metodologia científica
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català, castellà i anglès
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Tercer
- **Semestre:** 6S
- **Professorat:** Carles Vilella (cvilella@enti.cat), Jordi Radev (jradev@enti.cat)

## Competències

### Bàsiques i generals

#### Competències bàsiques:

[CB4] Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

#### Competències generals:

[CG3] Col·laborar amb els altres per contribuir a un projecte comú, treballant en equips interdisciplinaris i en contextos multiculturals.

### Específiques

[CE2] Analitzar de forma general un context, i en base a les dades recollides, prendre decisions sobre el projecte digital, relacionades amb el públic objectiu del mateix i el model de negoci establert.

[CE10] Sintetitzar projectes plasmant idees gràficament i per escrit, de forma estructurada, ordenada i comprensible.

[CE20] Dissenyar i planificar un projecte de creació artística per a videojocs i jocs aplicats.

## Resultats d'aprenentatge

[RA1] Conèixer de primera mà els conceptes de direcció d'art necessaris per a abordar produccions en qualsevol mitjà transmèdia (cinema, còmic, videojoc, etc.) i en qualsevol gènere cultural i artístic.

# Continguts

## Descripció

L'assignatura es basa en la supervisió d'un projecte proposat, liderat i desenvolupat per un alumne o grup d'alumnes, que busca especialitzar i/o iniciar una recerca en l'àmbit dels videojocs i els jocs aplicats. Els alumnes hauran de demostrar la seva capacitat de formular una proposta innovadora, plantejar i adaptar una planificació seguint una metodologia d'experimentació científica, així com la capacitat d'autoaprenentatge, extracció de conclusions, documentació professional i presentació de resultats efectiva.

L'índex dels continguts s'adaptarà a la tipologia concreta del projecte proposat. De forma general, l'índex temptatiu dels treballs a desenvolupar és el següent:

- 1. Introducció a les metodologies de recerca aplicades als videojocs**
  - 1.1. Recerca prèvia
- 2. Objectius**
  - 2.1. Formulació d'hipòtesis
- 3. Metodologia, qualitativa i quantitativa**
  - 3.1. Plantejament de la metodologia
- 4. Disseny dels experiments**
- 5. Implementació dels experiments**
- 6. Experimentació**
- 7. Anàlisi de resultats**
- 8. Conclusions**
- 9. Línies de futur**

## Metodologia docent

La metodologia docent es basa en la supervisió i validació per part del professorat de la proposta, desenvolupament i resultats del projecte proposat pels alumnes, a través de sessions de mentoria individualitzades, presentacions orals al grup classe i revisió de documentació.

## Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals	Presencial	4	0	4
Mentoria	Presencial / online	12	0	12
Desenvolupament del projecte	Treball autònom	0	130	130
Avaluació	Presencial / online	4	0	8
		<b>20</b>	<b>130</b>	<b>150</b>

# Avaluació i qualificació

## Avaluació Continuada

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

Sistema avaluació continuada				
Id	Competències associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB2], [CB3], [CB5], [CG2]	Set. 1-2	Pràctica Individual	<u>Documentació</u> Proposta de projecte a desenvolupar
AA2	[CB2], [CB3], [CB5], [CG2], [CG4]	Set. 8	Pràctica Individual	<u>Documentació</u> Resultats de seguiment del desenvolupament del projecte, segons planificació
AA3	[CB2], [CB3], [CB5], [CG2], [CG4]	Set. 15	Pràctica Individual	<u>Presentació + documentació</u> Resultats de finalització del desenvolupament del projecte

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.4 \cdot \text{AA2} + 0.6 \cdot \text{AA3}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- La nota AA1 és binària: ok / nok. L'alumne haurà de modificar la proposta seguint les indicacions del supervisor fins a obtenir un ok i poder iniciar el projecte.
- Si en el moment de qualificació de AA2 la Nota AA1 és nok, la Nota AA2 serà, com a màxim, un 3.
- Si en el moment de qualificació de AA3 la Nota AA1 és nok, la Nota AA3 serà, com a màxim, un 3.

## Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica Individual	AR1	Revaluació	Pràctica Individual	<u>Documentació</u> Nova data de lliurament
AA2	Pràctica Individual	AR2	Revaluació	Pràctica Individual	<u>Entrevista + documentació</u> Resultats de finalització del desenvolupament del projecte
AA3	Pràctica Individual				

### Càlcul de la nota final:

**Nota final [Revaluació] = AR2**

### Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació.
- La nota AR1 és binària: ok / nok. L'alumne haurà de modificar la proposta seguint les indicacions del supervisor fins a obtenir un ok i poder iniciar el projecte.
- Si en el moment de qualificació de AR2 la Nota AR1 és nok, la Nota final[Revaluació] serà, com a màxim, un 3.

## Avaluació única

Sistema avaluació única				
Id	Competències associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB2], [CB3], [CB5], [CG2]	Set. 1-2	Pràctica Individual	<u>Documentació</u> Proposta de projecte a desenvolupar
AA2	[CB2], [CB3], [CB5], [CG2], [CG4]	Set. 8	Pràctica Individual	<u>Documentació</u> Resultats de seguiment del desenvolupament del projecte, segons planificació Requereix presencialitat
AA3	[CB2], [CB3], [CB5], [CG2], [CG4]	Set. 15	Pràctica Individual	<u>Presentació + documentació</u> Resultats de finalització del desenvolupament del projecte Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.4 \cdot \text{AA2} + 0.6 \cdot \text{AA3}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- La nota AA1 és binària: ok / nok. L'alumne haurà de modificar la proposta seguint les indicacions del supervisor fins a obtenir un ok i poder iniciar el projecte.
- Si en el moment de qualificació de AA2 la Nota AA1 és nok, la Nota AA2 serà, com a màxim, un 3.
- Si en el moment de qualificació de AA3 la Nota AA1 és nok, la Nota AA3 serà, com a màxim, un 3.

## Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica Individual	AR1	Revaluació	Pràctica Individual	<u>Documentació</u> Nova data de lliurament
AA2	Pràctica Individual	AR2	Revaluació	Pràctica Individual	<u>Entrevista + documentació</u> Resultats de finalització del desenvolupament del projecte Requereix presencialitat.
AA3	Pràctica Individual				

### Càlcul de la nota final:

**Nota final [Revaluació] = AR2**

### Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació.
- La nota AR1 és binària: ok / nok. L'alumne haurà de modificar la proposta seguint les indicacions del supervisor fins a obtenir un ok i poder iniciar el projecte.
- Si en el moment de qualificació de AR2 la Nota AR1 és nok, la Nota final[Revaluació] serà, com a màxim, un 3.

### **Criteris específics de la nota No Presentat**

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



## Bibliografia

- Karl Popper (1959), *The logic of scientific discovery*, diverses editorials.
- Thomas S. Kuhn (1962), *The structure of scientific revolutions*, diverses editorials.

## Assignatures recomanades

- No n'hi ha

## 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.