

# Presentació assignatura

*Programació de dispositius mòbils*

*Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs*

# Objectius

Introduir-se en la programació d'aplicacions per a dispositius mòbils.

Entendre les particularitats en el desenvolupament de jocs per a dispositius mòbils.

Experimentar amb noves tendències dels jocs mòbils (*realitat augmentada*).



# Organització

Bloc I: Programació nativa d'aplicacions per a dispositius mòbils

Bloc II: Ús de motors de videojocs per al desenvolupament mòbil

Bloc III: Desenvolupament avançat de videojocs mòbils



# Part teòrica

Reduïda

Aspectes tècnics i de mercat



# Part pràctica

Tecnologies actuals, molt canviants

Aplicació de conceptes coneguts a desenvolupaments reals

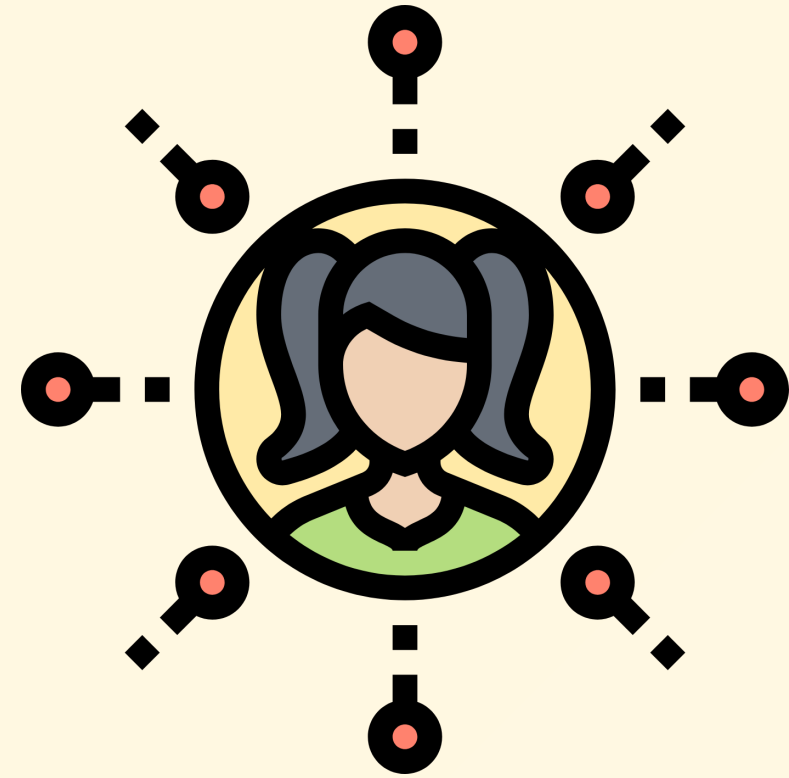


# Metodologia didàctica

Alumnat actiu

- Teoria: magistral + investigació
- Pràctica: projectes acordats amb vosaltres

Autoaprenentatge, Treball en equip, recerca d'informació, resolució de problemes



# Qualificació

$$Q_{final} = \frac{70 \times Q_{projectes} + 30 \times Q_{examen}}{100}$$

Per aprovar és necessari:

- treure una nota final  $\geq 5$ .
- treure una nota d'examen  $\geq 4$ .



# Projectes

Pes en la qualificació dels projectes:

- 30%: Projecte(s) Bloc I
- 30%: Projecte(s) Bloc II
- 30%: Projecte(s) Bloc III
- 10%: Ús plataforma de distribució digital

La temàtica, abast i quantitat de projectes es decidirà a partir de les propostes de l'alumnat.





# Examen final

Prova tipus test, a on es validaran:

- coneixements teòrics obtinguts a classe,
- capacitats assolides amb el desenvolupament dels projectes.



# Calendari laboratori (1)

- 22/9: grup A
- 29/9: grup B
- 6/10: grup A
- 13/10: PONT EPS
- 20/10: ~~grup A~~ grup B
- 27/10: ~~grup B~~ grup A
- 3/11: grup B



# Calendari laboratori (2)

- 10/1: grup A
- 17/11: grup B
- 24/11: grup A
- 1/12: grup B
- 8/21: NO LECTIU
- 15/12: grup A
- 22/12: grup B



# Recomanació

Donat l'alt contingut pràctic de l'assignatura, es recomana portar ordinador portàtil a classe.

