



Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs
Programació de dispositius mòbils

Presentació assignatura

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.

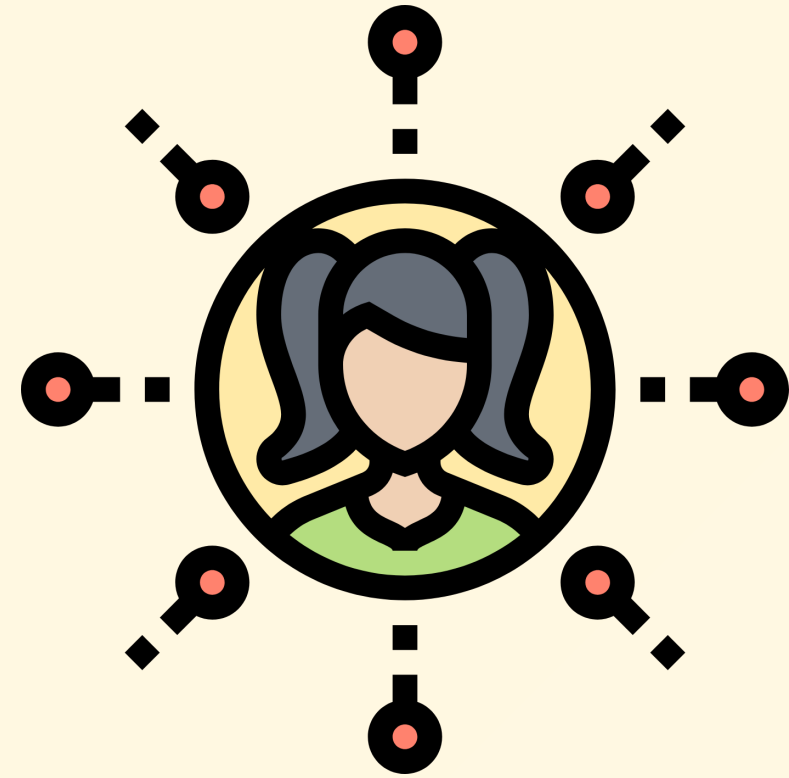


Metodologia didàctica

Alumnat actiu.

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

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



Qualificació

$$Q_{final} = \frac{60 \times Q_{projectes} + 10 \times Q_{laboratori} + 30 \times Q_{examen}}{100}$$

Per aprovar és necessari:

- treure una nota final ≥ 5 .
- treure una nota ≥ 4 dels tres termes (projectes, laboratori, examen).



Projectes (1)

Pes en la qualificació dels projectes i data màxima de lliurament:

- 30%: Projecte(s) Bloc I, 27/10/2023
- 30%: Projecte(s) Bloc II, 24/11/2023
- 30%: Projecte(s) Bloc III, 29/12/2023
- 10%: Ús plataforma de distribució digital, 29/12/2023



Projectes (2)

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



Laboratori

Presa de contacte amb diferents tecnologies mòbils.

Primera sessió: sense lliurament.

Següents sessions: demostració presencial.
Límit la sessió següent. (*)

() Excepte la última sessió, evidentment.*



Sessions laboratori (*previsió*)

- Sessió 1: Android [sense lliurament]
- Sessió 2: Unity al mòbil
- Sessió 3: APPs híbrides, tecnologies web
- Sessió 4: APPs híbrides, altres
- Sessió 5: AR
- Sessió 6: Unreal al mòbil



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)

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



Examen final

Prova tipus test, a on es validaran:

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



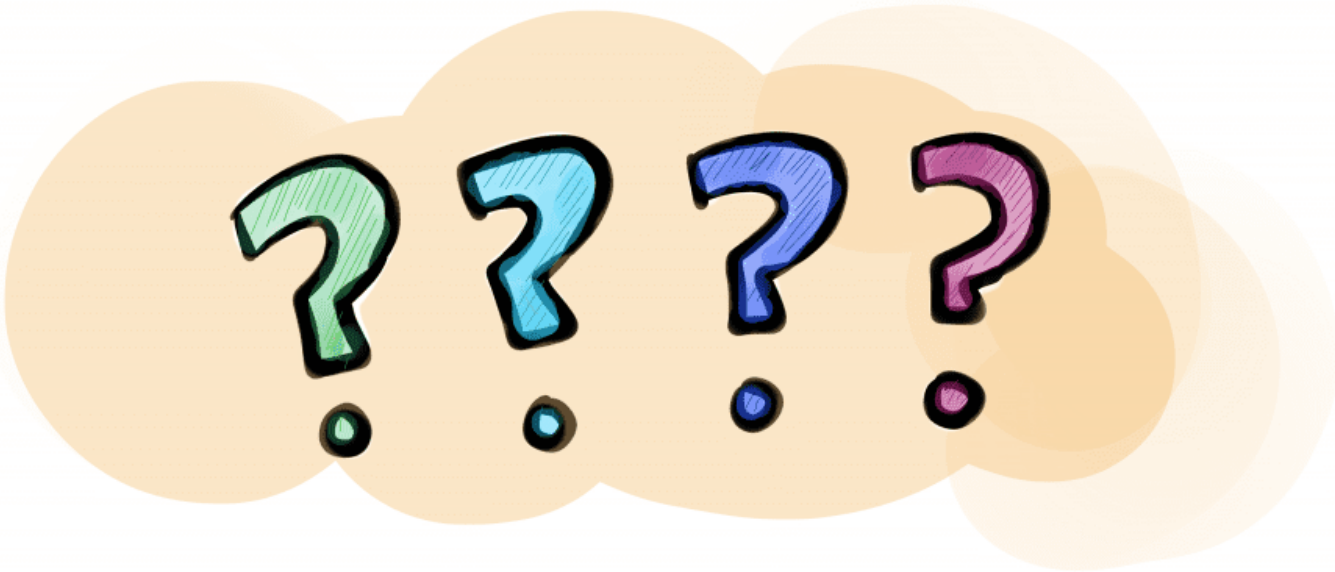
Material

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

També caldrà portar sempre a classe un cable per a connectar el vostre dispositiu mòbil a l'ordinador, per a testejar els jocs i aplicacions que anem desenvolupant.



Dubtes?



juan.rodriguez@udg.edu