

Projecte 3. Pautes i criteris d'avaluació

Es permetrà canviar alguns d'aquests requeriments per uns altres d'equivalents, prèvia consulta al professor.

Temàtica general

Joc de pesca amb realitat augmentada.

Temàtica concreta

Caldrà indicar-la al professor. Per exemple: abducció de persones des d'un plat volador.

Funcionalitat base

Hi ha de haver diversos tipus d'*objectes pescables*, i cada un d'aquests tipus ha de comportar una "recompensa" única.

Tecnologies

- Motor: Unity
- Plataforma d'execució: Android.

Equips

2 o 3 persones.

Disseny de concepte

S'ha de realitzar el disseny de concepte del videojoc. Ha de ser clar i comprensible. Com a mínim ha de tenir:

- mecànica del joc
- historia (breu explicació de l'ambientació)
- personatges (pescador, objectes pescables)
- sistema de recompenses
- esbós de pantalles

Es pot utilitzar com a referència el següent:

https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design_document#Game_concept

Requeriments tècnics imprescindibles

És imprescindible que:

- El joc funcioni sense problemes a dispositius mòbils.
- La realitat augmentada s'implementi correctament.

Requeriments: Experiència d'usuari

- Funcionalitat:
 - La funcionalitat bàsica ha de ser completa i sense errors.
 - Totes les característiques importants del joc (pesca d'objectes i recompenses) han de ser implementades.
- UI:
 - La UI ha de ser intuïtiva i fàcil d'usar.
 - Les dades rellevants s'han de mostrar clarament.
- Gràfics i disseny:
 - El joc ha de ser atractiu visualment i els gràfics han de ser adequats per a la temàtica escollida.
 - Les animacions i els efectes han de ser apropiades.
- Efectes de so i música:
 - Els efectes de so contribueix a l'atmosfera del joc.
- Jugabilitat:
 - L'experiència de joc ha de ser divertida i engrescadora.
 - Les mecàniques del joc han de ser equilibrades i no massa fàcils ni massa difícils.
- Originalitat i creativitat
 - El joc presenta conceptes originals i creatius en termes de disseny, història i mecàniques del joc.
- Proves amb usuaris
 - Durant el procés de desenvolupament s'han de fer entrevistes a usuaris per a validar que el joc dissenyat és divertit i atractiu.
- Interactivitat social (opcional)
 - S'inclouen característiques d'interacció social, com la possibilitat de compartir èxits a les xarxes socials.

Requeriments: Qualitat

- Arquitectura
 - L'estructura dels components creats en el desenvolupament (objectes de joc, assets, scripts, etc.) han de ser clara i organitzada.
- Codi net
 - El codi ha de ser net, utilitzant els mateixos criteris que el Projecte 1.
- Proves de l'aplicació
 - Cal utilitzar una bona estratègia de proves per a reduir els errors de programació.
- El joc està ben optimitzat (obligatori grups de 3, opcional grups de 2)
 - Es recomana seguir les pautes de l'ebook [Optimize Your Mobile Game Performance](#).

Seguiment

- Es mostren els progressos setmanalment.

- Ritme de creixement de l'aplicació adequat.
- Demostració, per tots els membres de l'equip, del coneixement dels detalls de la implementació.

Documentació

Caldrà penjar al Moodle un enllaç a un Google Docs amb permís de lectura al professor (u2005092@campus.udg.edu), amb la següent informació:

- Temàtica concreta del joc
- Membres de l'equip amb foto.
- Estratègia per a compartir el codi.
- Estratègia de repartiment de la feina i de trobades per a la posada en comú.
- Disseny de concepte
- Justificació que s'han complert tots els requeriments tècnics imprescindibles.
- Justificació que s'han complert tots els requeriments d'experiència d'usuari.
- Justificació que s'han complert tots els requeriments de qualitat.
- Altres tasques que l'equip de desenvolupament pensi que son rellevants.

Qualificació

- Disseny de concepte: 10%
- Requeriments d'experiència d'usuari (tots tenen el mateix valor): 30%
- Requeriments de qualitat (tots tenen el mateix valor): 30%
- Seguiment: 30%

Lliurament

Caldrà penjar al Moodle de l'assignatura:

1. El document de Google Docs amb la **documentació**, en format **PDF**.
2. **Vídeo** a on es mostri que l'aplicació compleix els **requeriments** funcionals i no funcionals.
3. Fitxer **APK**, preparat per a instal·lar en un dispositiu Android, o bé enllaç a l'aplicació penjada a Google Play.
4. Tots els fitxers del **projecte** d'Android Studio, comprimits en format **ZIP**.

Data màxima: **29/12/2023**

El professor podrà demanar explicacions per part de qualsevol membre de l'equip per a validar l'autoria i les competències adquirides durant el desenvolupament del projecte.

Qualsevol lliurament que no compleixi allò indicat en aquest document podrà no ser avaluat.