



Projectes de jocs i entorns interactius

CFG.S.A3D.M05/0.18

Animacions 3D, jocs i entorns interactius

Aquesta col·lecció ha estat dissenyada i coordinada des de l'Institut Obert de Catalunya.

Coordinació de continguts
Paloma Bañuls Caruana

Redacció de continguts
Sara Sunyé, Rodrigo Pizarro, José Manuel Solís

Primera edició: setembre 2018
© Departament d'Ensenyament

Dipòsit legal:



Llicenciat Creative Commons BY-NC-SA. (Reconeixement-No comercial-Compartir amb la mateixa llicència 3.0 Espanya).

Podeu veure el text legal complet a

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/legalcode.ca>

Introducció

Actualment, navegar i explorar continguts en aplicacions interactives, així com interactuar través d'entorns interactius i videojocs és part de la nostra vida quotidiana. Però, com es produeixen aquests productes?

La producció i desenvolupament de jocs i projectes interactius és complexa. Hi intervenen molts perfils professionals especialitzats, i s'han de tenir en compte molts aspectes que impliquen disciplines molt diverses: usabilitat, accessibilitat, ergonomia, gestió de continguts, programació, disseny gràfic... Tots aquests aspectes han d'estar molt ben lligats perquè el projecte sigui exitós i la producció es desenvolupi de manera eficaç.

El perfil professional d'aquest títol ha d'estar familiaritzat amb totes les fases de producció del projecte interactiu, tant la fase de preproducció, o disseny del projecte, com la de desenvolupament, que implica la programació i depuració del codi, així com els mètodes de difusió del projecte acabat.

Ja sigui un lloc web, una aplicació mòbil, o un entorn de realitat virtual, en tots els casos abans de començar s'ha de dissenyar i planificar el projecte que es vol portar a terme.

En aquest mòdul l'alumne aprendrà a establir els requisits i característiques del projecte, a definir la seva estructura, a planificar la seva producció, a gestionar els continguts digitals que intervenen i a controlar les versions que es generen del producte durant la seva producció.

En la primera unitat **“Disseny i planificació del projecte”**, s'explica com realitzar el document de disseny i planificació del projecte, on s'especifiquen els seus objectius, estil gràfic i estructura del projecte. Es tractarà com determinar l'arquitectura tecnològica del projecte en funció de les seves característiques que s'han definit prèviament. Per últim, es tractarà com organitzar i catalogar els continguts i diferents tipus de fonts que s'inclouran en el projecte.

En la segona unitat, **“Producció i avaluació del projecte”**, veureu eines i processos per fer el seguiment del projecte i planificar el treball al llarg del temps, aprendreu a realitzar pressupostos, així com mètodes per avaluar els resultats obtinguts.

Per treballar aquest mòdul és necessari llegir el contingut escrit, i fer els exercicis i activitats d'autoavaluació que es proposen en cada apartat. A l'aula es proposaran casos pràctics per aplicar els coneixements teòrics adquirits amb la lectura del contingut. En la primera unitat haureu de realitzar una activitat pràctica en equip, que consistirà en el disseny i planificació d'un projecte.

Resultats d'aprenentatge

En finalitzar aquest mòdul l'alumne/a:

Disseny i planificació del projecte

1. Determina els objectius, l'estil gràfic i narratiu, les especificacions i els requisits del sistema per a un projecte interactiu multimèdia, elaborant la seva documentació.
2. Determina les arquitectures tecnològiques de producció o desenvolupament i de destinació o desplegament (usuari final) dels projectes audiovisuals multimèdia interactius, relacionant les especificacions tècniques amb els requisits d'operació i de seguretat.
3. Organitza com a mòduls d'informació les diferents fonts necessàries per a la realització dels projectes audiovisuals multimèdia interactius, analitzant les necessitats tècniques, narratives i estètiques.

Producció i avaluació del projecte

1. Planifica i realitza el seguiment de projectes audiovisuals multimèdia interactius, valorant procediments d'optimització de recursos, temps i pressupostos.
2. Defineix un sistema de qualitat i avaluació del projecte audiovisual multimèdia interactiu, elaborant la documentació necessària segons la normativa internacional.

Continguts

Disseny i planificació del projecte

Unitat 1

Disseny i planificació del projecte

1. Determinació d'objectius, estil gràfic i narratiu d'un projecte
2. Determinació de l'arquitectura tecnològica del projecte
3. Organització i catalogació de continguts, fonts i mòduls d'informació

Producció i avaluació del projecte

Unitat 2

Producció i avaluació del projecte

1. Planificació del seguiment i realització del projecte
2. Avaluació del projecte