



**CURS DE DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCs**  
**AMB UNREAL ENGINE 5**

**INFORMACIÓ GENERAL**

**Destinataris:** joves de 14 a 18 anys, nascuts entre el 2006 i el 2010.

**Duració:** del 16 de gener al 28 de maig de 2024

**Horaris:** dimarts i dijous de 18.00 a 20.00 h

**Ubicació:** al Casal Xaire de Sant Josep. Av. del Diputat Josep Ribas, s/n Sant Josep.

**Curs gratuït de 70 hores.**

**Places limitades.**

**CRITERIS D'ADMISSIÓ**

1. Joves **empadronats** en el municipi de Sant Josep de sa Talaia.
2. Joves **no empadronats** en el municipi.

Els empadronats en el municipi de Sant Josep tendran prioritat sobre els no empadronats. Dit empadronament es comprovarà d'ofici.

**INSCRIPCIONS**

- Les inscripcions es realitzaran telemàticament i el **termini serà del 21 de desembre de 2023 al 4 de gener de 2024.**
- L'adjudicació de places serà per **rigorós ordre d'inscripció** tenint en compte sempre els criteris d'admissió.
- Quan l'activitat arribi al nombre màxim d'alumnes establert, s'iniciarà una llista d'espera per rigorós ordre d'inscripció. Les baixes s'aniran cobrint mitjançant aquesta llista d'espera.
- No es publicarà llistat d'admesos. El Departament de Joventut es posarà en contacte per correu electrònic amb els admesos per confirmar l'admissió de la plaça i per rebre tota la informació del curs.
- **Control d'assistència:** en ser un curs gratuït i amb places limitades, el control d'assistència serà molt rigorós. Més de 3 faltes consecutives d'assistència sense justificar o sense previ avís, comportarà la pèrdua de la plaça. Per favor, comunicar-ho amb antelació al responsable de l'activitat o al correu electrònic [joventut@santjosep.org](mailto:joventut@santjosep.org)





### PROCEDIMENT D'INSCRIPCIÓ

- El **termini d'inscripció** serà del **21 de desembre de 2023 a les 17.00 h al 4 de gener de 2024 a les 14.00 h.**
- L'enllaç al formulari d'inscripció és el següent:  
<https://forms.gle/ozU5fNiQDAGnu89z8>
- La documentació a adjuntar al formulari és una fotocòpia del DNI de l'infant o jove.
- L'adjudicació de places serà per **rigorós ordre d'inscripció**.
- En cas de realitzar el formulari duplicat, només es tindrà en compte el darrer.
- Aquest formulari no dona dret a participar al curs fins que el Departament no es posi en contacte amb vosaltres.

### CALENDARI DEL CURS

- El calendari de l'activitat anirà paral·lel al calendari escolar 2023/2024, coincidint així amb les vacances i els dies festius.
- El calendari de l'activitat és el següent:

## 2024

### Gener

dl	dt	dc	dj	dv	ds	dg
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

### Febrer

dl	dt	dc	dj	dv	ds	dg
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

### Març

dl	dt	dc	dj	dv	ds	dg
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

### Abril

dl	dt	dc	dj	dv	ds	dg
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

### Maig

dl	dt	dc	dj	dv	ds	dg
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	





## **TEMARI DEL CURS**

### **0. Presentacions i introducció al curs.**

#### **1. Història dels videojocs**

- a) Els primers jocs
- b) Evolució del mercat

#### **2. Trobant una idea**

- a) Idea original
- b) Desenvolupant la idea
- c) Creant un GDD (*Game Development Document*)

#### **3. Fonaments de producció**

- a) Conceptes de producció de videojoc
- b) Mètodes àgils (*Scrum, Kanban...*)

#### **4. El procés del desenvolupament explicat**

- a) Crear un prototip
- b) Crear un vertical slice
- c) Desenvolupar el joc
- d) Publicar el joc

#### **5. Desenvolupament amb *Unreal Engine 5***

- a) Coneixent el motor
- b) Els *Blueprints* i fonaments de la programació
- c) *Shaders*
- d) UI
- e) Disseny de nivells
- f) Crear un prototip de joc

#### **6. Paradigma del modelatge 3D**

- a) Conceptes del modelatge 3D
- b) Introducció a *Blender*
- c) Introducció a 3Ds Max
- d) Modelat *LowPoly* per a videojocs
- e) UV i Texturat
- f) Rigging i animació simples
- g) Importar els nostres models a Unreal

#### **7. Creant un *Vertical Slice* en equip**

- a) Brainstorming
- b) Creant un GDD del prototip
- c) Aplicant pla de producció
- d) Desenvolupament del *Vertical Slice* utilitzant tot l'après

