

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

**Dirección y gestión de proyectos**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Empresa y gestión
Denominación de la asignatura:	Dirección y gestión de proyectos
Curso:	Cuarto
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Olga Zhuravleva
E-mail:	olga.zhuravleva@u-tad.com
Teléfono:	916402811

# 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

## Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo Conocimientos Transversales y, dentro de éste, a la materia Empresa y Gestión.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas relacionadas con los conocimientos aplicables a las empresas y su gestión.

## Descripción de la asignatura

Debido a su carácter genérico y transversal la asignatura Dirección y Gestión de Proyectos se relaciona directamente con todos los elementos que puedan llegar a

formar parte del proceso de la creación de cualquier Producto relativo al Diseño Interactivo.

El Diseño de un Producto Interactivo es, al fin y al cabo, un proyecto en el cual intervienen diversos elementos procedentes de áreas de conocimiento / profesionales tan dispares como pueden ser la Programación, el pensamiento creativo, el Arte o el Marketing entre otros.

Todos estos sectores se relacionan de una u otra manera a lo largo del timeline específico de cada proyecto. Aprender a planificar, gestionar y evaluar correctamente todos los elementos que intervienen en el proceso creativo de cualquier proyecto es fundamental tanto para dirigir como para ser una piedra angular fundamental dentro de cada proyecto.

El temario de esta asignatura está basado en las áreas de conocimiento necesarios en el PMBOK, requisito fundamental para la obtención de la titulación oficial del Project Management Institute.

## **3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)**

CG1 Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG3 Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.

CG4 Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

CG7 Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

CG15 Tener capacidad de organización y planificación.

CG17 Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

CG19 Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

CE20 - Conocer los factores determinantes del mercado de consumo de los productos interactivos. Teniendo en cuenta el conocimiento y el respeto de los entornos sociales y culturales.

CE22 - Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto

CE23 - Comprender los aspectos relevantes de la sociedad digital en el contexto de la sociología, la filosofía, la psicología, la ética, los valores morales y los aspectos relacionados con el conocimiento, que afectan a la creación, publicación y distribución de productos interactivos.

CE26 - Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.

## 3.2 Resultados de aprendizaje

Comprender el entorno histórico de la actual industria digital y los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales

Identificar diferentes segmentos de mercado para la producción de un videojuego

Estimar los costes y los tiempos de desarrollo de un proyecto de videojuegos.

Diseñar la organización de la empresa con el objetivo de maximizar la contribución del equipo

Gestionar las diferentes etapas de ejecución de la producción de un videojuego.

Relacionar la legislación sobre propiedad intelectual con diversos escenarios (nacional, europeo e internacional)

Identificar las fuentes de información económica relevante y su contenido.

Conocer diversas técnicas de marketing y las implicaciones de éste sobre el desarrollo de un producto de ocio digital

Especificar los requisitos que satisfacen el modelo de juego propuesto por el productor, generando soluciones aceptables en coste y tiempo.

Reflexionar sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

Interpretar datos relevantes de índole económica, política y cultural en el diseño de productos interactivos.

## 4. CONTENIDOS

- Desarrollo de plan de creación de una empresa en España
- Plan de viabilidad de proyectos de empresa
- Estudio de casos de éxito
- Aspectos fiscales y jurídicos de la economía digital
- La industria digital y su universalidad
- El sector de producción de la economía digital

## 5. TEMARIO

### Bloque I – PMBOK

- Introducción a la gestión de proyectos.
- 12 Principios para la Gestión de proyectos.
- Stakeholders.
- Equipo.
- Enfoque de desarrollo y ciclo de vida.
- Planificación.
- Trabajo del proyecto.
- Entrega.
- Métricas.
- Incertidumbre.
- Modelos de producción

### Bloque II – Prácticas

- Excel Introducción
- Análisis de riesgos
- Presupuestos

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.

- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

## Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	15	2	10
Seminarios y talleres	3	3	100
Clases prácticas	9	9	100
Tutorías	2	2	100
Actividades de evaluación	3	3	100
Estudio y trabajo en grupo	14	1	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	28	0	0

## 7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Bloque I – PMBOK	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11
Bloque II – Prácticas	12,13,14,15

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

## Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	El alumno entrega debidamente ejecutadas todas las prácticas solicitadas a lo largo del curso académico.	30%
SE3 Prueba Objetiva	El alumno contesta a las preguntas enunciadas en la prueba final de forma precisa y satisfactoria.	60%

## Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- La participación y aportaciones constructivas en clase puede llegar a aportar un 10% de la nota final
- Los ejercicios prácticos supondrán un 30% de la nota final, en el que se simularán aspectos propios de la dirección y gestión de productos digitales interactivos.
- La prueba final supondrá un 60% de la nota final.
- En caso de suspender el examen/prueba final de la asignatura en convocatoria ordinaria, se podrá recuperar con un examen/prueba final en convocatoria extraordinaria.
- En extraordinaria en caso de tener suspenso alguno de los trabajos o ejercicios prácticos, se conservará la nota de los trabajos aprobados y se reelaborarán los suspensos, siendo corregidos o ampliados para demostrar haber adquirido los conocimientos necesarios.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

A Guide to the Project Management Body of Knowledge o PMBOK 7 (Edición séptima)

### Bibliografía recomendada

Guía de los Fundamentos para la dirección de Proyectos ( Guía del PMBOK ) , GLOBAL STANDARD

Chandler, The Game Production Handbook. Jones & Barlett learning

Database a unas casi 50 referencias elegidas ad hoc

(<https://www.notion.so/755017b9aebe4e9fa8102eeeaf7b352d?v=9ca609365213459c9bd1b75f9d5dfd05>)

Listo algunos de ellos:

<https://www.leadingagile.com/2010/06/is-kanban-just-waterfall-with-small-batches/>

<https://leonardperez.net/blizzards-production-methodology/>

<https://ittude.com.ar/b/scrum/retrospectiva/>

<https://less.works/less/framework/sprint-planning-one>

<http://fxrant.blogspot.com/2015/08/be-prepared-for-dailies-restored.html>

<https://robertspaceindustries.com/roadmap/progress-tracker/teams>

<https://www.praxisframework.org/>

<https://gdcvault.com/play/1015796/uncharted>

<https://www.gamedeveloper.com/audio/beyond-scrum-lean-and-kanban-for-game-developers> <https://meetingcost.live/>

<https://www.massive.se/blog/games-technology/project-management-in-game-development/>

<https://supercell.com/en/news/10-learnings-10-years/7436/>

<https://www.codecks.io/blog/2020/curious-expedition-financial-history/>

[https://www.academia.edu/31788070/La\\_tecnolog%C3%ADa\\_en\\_las\\_fronteras](https://www.academia.edu/31788070/La_tecnolog%C3%ADa_en_las_fronteras)

<https://www.youtube.com/watch?v=mkkJty-fNY4>

<https://corporate-rebels.com/iceberg-of-ignorance/>

[https://www.pmi.org/-/media/pmi/documents/public/pdf/learning/thought-leadership/pulse/pmi\\_pulse\\_2021.pdf](https://www.pmi.org/-/media/pmi/documents/public/pdf/learning/thought-leadership/pulse/pmi_pulse_2021.pdf)

<https://shahmm.medium.com/pixars-braintrust-effective-meetings-the-business-lessons-90f1468dbf49>

<https://www.rcemlearning.co.uk/foamed/delphi-method-man/>

<https://www.rcemlearning.co.uk/foamed/delphi-method-man/>

<https://www.rcemlearning.co.uk/foamed/delphi-method-man/>

## 10. Materiales, software y herramientas necesarias

### Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra

### Materiales:

Ordenador personal

Webcam y micrófono

### Software:

Navegador web compatible con Blackboard

Equipo de proyección con PowerPoint, Acrobat Reader

Procesador de textos

Procesador de hojas de cálculo