

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Producción de videojuegos

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:	Producción de videojuegos
Curso:	Cuarto
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Olga Zhuravleva Evdokimova
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 Producción de videojuegos 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, haciendo

especial hincapié en los procesos a seguir. Se relaciona sobre todo con la asignatura Dirección y gestión de proyectos.

El Diseño de un Producto Interactivo es un proyecto en el cual intervienen diversos elementos procedentes de áreas de conocimiento / profesionales tan dispares como pueden ser la programación, el Arte o el marketing, entre otros. 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.

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.

CG8 Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG9 Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG10 Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11 Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

CG13 Valorar el sentido ético en el trabajo.

CG14 Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

CE4 - Analizar las necesidades y las implicaciones morales y éticas asociadas al desarrollo y de diseño que se plantean a los creadores de productos interactivos.

CE15 - Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. Como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.

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.

CE27 - reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicos.

CE28 - Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

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

- Ciclo de vida de un producto digital
- Producción de diseño en productos digitales
- Documentación
- Elementos de calidad de producto

5. TEMARIO

Tema 1. INTRO; Roles, Fases desarrollo

Tema 2. Plan producción y planificación

Tema 3. Soft Skills

Tema 4. Herramientas

Tema 5. Departamentos a fondo

Tema 6. PostMortems de proyectos comerciales

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	30	3	10
Seminarios y talleres	7	7	100
Clases prácticas	18	18	100
Tutorías	3	3	100
Actividades de evaluación	7	7	100
Estudio y trabajo en grupo	28	1	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	57	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema1	1,2,3
Tema 2	4,5,6
Tema3	7,8,9
Tema 4	10,11,12
Tema 5	13,14
Tema 6	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 practicas solicitadas a lo largo del curso académico	60%
SE3 Prueba Objetiva	El alumno contesta a las preguntas enunciadas en el examen de forma precisa y satisfactoria	30%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- El alumno contesta a las preguntas enunciadas en el examen de forma precisa y satisfactoria.
- Los trabajos harán media, para ello como mínimo deberán tener un 5 de nota, y deberán entregarse todos para optar a aprobar la asignatura.
- Se tendrá en cuenta la presentación en cada trabajo y la ortografía.
- En extraordinaria en caso de tener suspenso en la media de los trabajos, se pedirá un trabajo equivalente a los conocimientos que hay que demostrar adquiridos.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Heather Maxwell Chandler, "The Game Production Handbook". (Jones & Barlett learning)

Bibliografía recomendada

Dan Irish, "The Game Producer's Handbook". (Thomson Course Technology) Jose María Acosta.

"Gestión Eficaz del tiempo y control del estrés". (ESIC Business Marketing School)

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal
Webcam y micrófono

Software: