



GUÍA DOCENTE

DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS

**GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS
INTERACTIVOS**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Dirección y gestión de Proyectos
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Conocimientos Transversales
Materia:	Empresa y Gestión
Curso:	4º
Cuatrimestre:	1º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Fernando Fernández Jiménez/fernando.jimenez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

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.

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.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en

libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

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

ESPECÍFICAS

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 tecnológicas.

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

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.

CONTENIDO

- 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

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	15,00	15,00
<i>Seminarios y talleres</i>	3,33	3,33
<i>Clases Prácticas</i>	9,17	9,17
<i>Tutorías</i>	1,67	1,67
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,33	3,33
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	14,17	0,71
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	28,33	0,00
TOTAL	75	33

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Bloque I – PMBOK: 11 semanas

Bloque II – Prácticas: 4 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	30
<i>Prueba Objetiva</i>	60	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.

- Cualquier detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como el uso de IAs) en un trabajo o examen supondrá el suspenso de dicho trabajo con un cero, un informe al profesorado y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar sanciones muy graves para el alumno.
- No está permitido el uso de SmartWatches o teléfonos móviles durante los exámenes. Dichos dispositivos deberán estar guardados y fuera de la vista del alumno durante el examen.
- No se permite el uso de teléfonos móviles durante las clases.
- Los porcentajes de evaluación de Ordinaria se mantendrán en la Convocatoria de Extraordinaria.

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

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://robertsspaceindustries.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-gamedevelopers>

<https://meetingcost.live/> <https://www.massive.se/blog/games-technology/project-management-in-gamedevelopment/>

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

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

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

PowerPoint

Acrobat Reader

Word

Excel