

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Technical Artist (Título propio asociado a Creación y Narración de Videojuegos)		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Proyecto Final		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	4	Código:	46120
Periodo docente:	Octavo semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Bernardo Hernández Rodríguez	bernhr@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La finalidad de la asignatura es poder realizar correctamente un proyecto de videojuego en equipo, adaptándose a la situación actual del sector. Se trabajará sobre los proyectos existentes y proyectos ficticios que permitirán al alumnos poder realizar un proyecto final que se adapte a publishers e inversores que puedan hacer realidad sus proyectos. Se trabajarán distintas capacidades tanto de presentación, interlocución, estudio de publishers, preparación de un pitch deck, etc.

El objetivo final es que el alumno salga con la posibilidad de presentar un proyecto final, real y sólido, adaptado a los objetivos reales de cada uno una vez salgan de la universidad.

OBJETIVO

Dotar al alumno del marco referencial de la situación actual de las organizaciones e introducirle de lleno al ámbito profesional del sector del videojuego a nivel internacional.

Realizar distintos ejercicios prácticos y ofrecer una aproximación semi-real para enfrentarse a la complejidad de los contenidos que abarca asignatura, puesto que es en la práctica donde se encuentran dificultades de tendencias actuales dentro del sector, comprensión y donde el alumno aprende a tomar decisiones a partir del análisis de situaciones concretas.

Consolidar las tareas en trabajo en grupo, y defender su proyecto para adaptarlo al sector y realizar un trabajo colectivo que defender ante profesores y alumnos en el aula.

Los fines específicos de la asignatura son:
Enseñar a los alumnos los cimientos mas importantes para poder llevar a cabo su proyecto de carrera a un entorno real.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Nociones básicas de preparación de un proyecto.

CONTENIDOS

1.Preparación de un proyecto
Concepto y definición del proyecto.
Organización y presentación del equipo.
Experiencia para el jugador - Player Experience.
Referencias de un videojuego.
Audiencia.
Game Pillars.
Competencia.
Key Art.

2.Elaboración de un Pitch Deck
Concepto y definición de un Pitch Deck.
Roadmap.
Proyección de Ventas.

3.Obtención de financiación
Bootstrapping - Financiación Propia
3F - Family, Friends and Fools
Préstamos
Inversores
Ayudas Públicas
Publishers

Análisis y realización de casos prácticos reales ante distintos tipos de interlocutores

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Clases teóricas: exposición del profesor de los contenidos del temario
Clases prácticas: aplicación de la teórica a casos prácticos
Trabajo autónomo individual o grupal: cada alumno realiza tareas de aplicación de los conocimientos con sus proyectos del año en curso.

La evolución de cada alumno será revisada por el profesor en el transcurso de la asignatura y de las tutorías obligatorias e individuales.

El profesor indicará en cada tema la forma de seguir la asignatura, bien a través de apuntes de clase y los facilitados por el profesor, o bien mediante los capítulos concretos de la bibliografía básica.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
65 horas	10 horas
ACTIVIDAD PRESENCIAL 65h	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL 10h

COMPETENCIAS

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de un proyecto global, que le permita definir un plan de acción y estrategia. Dotar al alumno de una visión global dentro del sector del videojuego y poder ir preparado en los momentos necesarios para la búsqueda de financiación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El estudiante comprende y valora la importancia del emprendimiento de proyectos dentro del sector del videojuego.
El estudiante analiza su propio caso y el de sus compañeros de estrategias de negocio con el objetivo de cimentar las bases de su producto. El alumno desarrolla técnicas y herramientas de otros campos, que le permiten fortalecer el discurso y la potencia del mensaje emitido a los distintos interlocutores. El estudiante diseña una estrategia de negocio perfecta para disponer de un proyecto suficientemente sólido para el ámbito real.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación continua:

La asistencia a clase es obligatoria; faltas de asistencia superiores al 20% del total pueden suponer la pérdida del derecho a la evaluación continua y quedará pendiente toda la materia de examen y los trabajos, tanto individuales como de grupo, para el examen de la extraordinaria.

Solo se valorarán los trabajos si el alumno obtiene en el examen final una calificación superior a 5. Cada apartado es obligatorio y si alguno no ha sido superado por el alumno, quedará pendiente para convocatoria extraordinaria, cuando se seguirán los mismos criterios de evaluación. Cualquier modificación de estas condiciones en casos excepcionales deben ser consultados y aprobados por el profesor en el primer mes del cuatrimestre.

Transcurrido ese plazo sólo serán considerados casos de fuerza mayor, debidamente acreditados.

Las calificaciones se obtendrán atendiendo a los siguientes criterios:

- Comprensión de los conceptos básicos de la asignatura.
- Desarrollo práctico de la asignatura.
- Capacidad para realizar trabajos relacionados con la información, de tipo individual y colectivo.
- Capacidad de iniciativa e innovación.
- Asistencia y participación en clase.

Calificación continua:

Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 50%
Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 50%

Si el alumno no ha entregado alguno de los trabajos individuales o no ha participado en algún trabajo de grupo siguiendo las pautas del profesor, dichos trabajos quedarán pendientes para la extraordinaria, guardando el profesor el resto de calificaciones parciales hasta completar el conjunto de items evaluables.

En caso de que el alumno no complete su evaluación en la extraordinaria con las partes no aprobadas o no entregadas en la ordinaria, el profesor no guardara ningún trabajo o calificación para el curso siguiente, debiendo el alumno volver a cursar la asignatura completa en todos sus apartados.

Para preparar la asignatura el alumno cuenta, además de con las explicaciones y apuntes de clase, con el programa y la bibliografía básica de la materia y la ayuda personalizada en tutorías que el alumno requiera.

En caso de un escenario donde la docencia sea 100% en remoto, se aplicará el siguiente método de evaluación alternativo:

Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 50%

Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 40%

Participación online: 10%

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

El Referente - Guia de Inversión para Startups