

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Emprendimiento y Promoción del Ocio Interactivo		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	4669
Periodo docente:	Quinto semestre		
Materia:	Empresa		
Módulo:	Organización y Producción del Videojuego		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Pablo Francisco Medina Gallego	pmedina@morwen.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura está enfocada a la creación de una estructura necesaria para llevar el producto al público objetivo. También se generarán contenidos enfocados a un público en concreto para su posterior puesta en el mercado

Esta materia abarca la formación dirigida a la materialización de proyectos en la industria del videojuego, con

especial atención al apoyo del emprendimiento de ideas y proyectos propios, para que el futuro egresado pueda desempeñar su actividad de forma competente y competitiva. Los alumnos obtendrán también los conocimientos necesarios para crear prototipos y realizar presentaciones comerciales en el entorno empresarial.

Además, el alumno recibirá la capacitación para conocer las claves de las posibilidades del videojuego en el ámbito empresarial mediante el conocimiento de mecánicas de juego que motiven el aprendizaje de contenidos y formas de actuar en un ambiente distendido, nuevo e innovador.

La materia también proporciona fundamentos de responsabilidad, compromiso y voluntariado de acción social directa.

## OBJETIVO

Dotar al alumno de la capacidad de emprender para llegar a ofrecer al mercado su producto

Los fines específicos de la asignatura son:

Dotar al alumno de la capacidad de generar mecánicas de juego específicas para un público objetivo concreto

Generar en el estudiante la capacidad de crear una estructura para dar a conocer sus creaciones

Dotar al alumno de la capacidad de generar mecánicas de juego en el que el público pueda influir en ellas

Generar en el estudiante la capacidad de gamificar cualquier planteamiento de guión

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Para hacer frente a esta asignatura el alumno deberá haber aprobado Técnicas de pensamiento creativo 1,2 y Probabilidad y lógica aplicada.

## CONTENIDOS

Parte de Pablo Medina

1. La creación de mecánicas dirigidas
2. Aplicación de mecánicas géneros concretos
2. Las máquinas de estado
  - 2.1 Contexto
  - 2.2 Agentes
  - 2.3 Cambios de estado
3. Gestión del turno
4. Guión multiopción

Luis Quintans

1. Presentación y Objetivos de la asignatura. La figura del emprendedor y/o la necesidad de emprender.
2. ¿Por dónde empezamos? Situación actual de la industria del videojuego en España. ¿Merece la pena...?
3. Creación de una empresa.
4. Planificación del proyecto I (¿Qué queremos hacer?)
5. Planificación del proyecto II (¿Qué necesitamos?)

6. Financiación I
7. Financiación II
8. Estrategias de promoción I (No tengo dinero, ¿Qué puedo hacer? Growth Hacking El nuevo marketing.
9. Estrategias de promoción II (Publicidad)
10. Plataformas de venta del producto I (Steam y plataformas accesorias)
11. Plataformas de venta del producto II (Consolas)
12. Distribución física. Valores añadidos
13. Ferias y eventos de videojuegos nacionales e internacionales
14. Conclusiones. Visita y charla de personalidad del sector nacional

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

La metodología propuesta para esta asignatura se basan en enfocar los conocimientos sobre la creación de mecánicas de juego a géneros determinados y ponerlos luego en el mercado. Los alumnos harán un repaso por los géneros existentes y verán la forma óptima de generar contenido para cada uno de ellos. Paralelamente a esto aprenderán a crear una estructura de emprendimiento adaptada a cada proyecto.

**LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA:** A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

**TRABAJO AUTÓNOMO.** En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación

**TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS:** El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos. Slavin define el trabajo cooperativo como "estrategias de instrucción en las que los alumnos están divididos en grupos pequeños y son evaluados según la productividad del grupo", lo que pone en juego tanto la responsabilidad individual como la interdependencia positiva, base del trabajo profesional en equipo.

**SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL:** que incluye entrevistas, grupos de discusión, autoinformes e informes de seguimiento tutorial.

**INVESTIGACIÓN:** Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones.

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
60 horas	90 horas
CLASES EXPOSITIVAS: 35 horas CLASES PRÁCTICAS: 10 horas SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS (Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales): 11 horas EVALUACIÓN: 4 horas 60h	TRABAJO EN GRUPO O INDIVIDUALES: 30 horas ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO: 40 horas TRABAJO VIRTUAL EN RED: 20 horas 90h

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

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

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

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

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

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

### Competencias generales

Capacidad crítica y autocrítica vinculada al análisis de la realidad social, al respeto y defensa de los Derechos Humanos y a un compromiso ético a través de un ejercicio profesional responsable.

Capacidad para integrarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, fomentando el análisis y la puesta en común de los diferentes enfoques.

### Competencias específicas

Capacidad para aprovechar las posibilidades educativas del videojuego como medio de aprendizaje de contenidos y adquisición de destrezas.

Capacidad para asegurar mediante la actividad profesional el uso responsable del videojuego.

Capacidad para concebir, planificar y realizar productos digitales de ocio interactivo, con la posibilidad de colaborar y/o dirigir proyectos propios.

Generar en el alumno la capacidad de emprender adaptándose a cada proyecto

Adaptar contenido de gameplay a cada género existente

Capacitar al estudiante de la habilidad para narrar con ritmos distintos dependiendo del género para el que cree contenido

Enseñar al alumno las principales clases de sociedades jurídicas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conoce las distintas figuras jurídicas societarias

Crea contenido narrativo interactivo para géneros concretos

Capacidad de comunicar correctamente conceptos de juego al participante

Es capaz de crear sociedades para el emprendimiento

Conoce y aprovecha las capacidades educativas de los videojuegos

Aplica el diseño de mecánicas a los géneros en los que participa.

Conoce la forma de emprender un sociedad.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 50%- 70%

Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 25%- 40%

Asistencia y participación en las actividades presenciales en el aula y/o laboratorio: 5%- 15%

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.

En el caso en que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, los pesos de las entregas y exámenes serán los mismos que en el sistema ordinario.

docencia 100% en remoto el examen será presencial.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Bolullo, Roberto (2013) La conexión creativa. Manual de entrenamiento para tener una vida más creativa. Centro Libros PAPP. Barcelona

Bernabeu, Natalia. Goldstein, Andy (2009) Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Ediciones Narcea. Madrid

Ruiz Collantes, Xavier (2002) Retórica creativa. Programas de ideación publicitaria. Aldea global. Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona

## **Complementaria**

Caro Almela, Antonio (2007) Fundamentos epistemológicos y metodológicos para un estudio científico de la publicidad. Pensar la Publicidad. Revista de investigación publicitaria. Vol. 1 No1

Castell, Manuel (2009) Creatividad, innovación cultural digital. Un mapa de las interacciones. Fundación Telefónica. Madrid

Florida, Richard (2011) La clase creativa. Editorial Paidós. Barcelona

García García, Francisco (2007) La retórica de la publicidad: de la naturaleza inventiva a la verdad metafórica. Pensar la Publicidad. Revista de investigación publicitaria. Vol. 1 No2.

Gygis, Gary (1981) Dungeons and dragons. TSR