

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:	Dirección de Proyectos
-------------	------------------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	3
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	4676
---------	------

Periodo docente:	Séptimo semestre
------------------	------------------

Materia:	Empresa
----------	---------

Módulo:	Organización y Producción del Videojuego
---------	--

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

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 sistematicidad científica, prestando especial atención a:

- Diseño estratégico de proyectos (siendo conscientes de la naturaleza multidisciplinar del medio y de los distintos roles y competencias que intervienen en cada una de las fases de diseño, prototipado, desarrollo y comercialización de un videojuego).
- Instruir a los estudiantes en la adquisición de habilidades y destrezas que permitan pasar del proyecto de diseño a la obra final completamente funcional.
- Inculcar conocimientos de diseño de proyectos de videojuegos que permitan seleccionar los más adecuados para un determinado fin.
- Ofrecer al alumno una visión global del proyecto de diseño desde el punto de vista de la viabilidad formal, técnica y económica.
- Formar profesionales conscientes de los elementos que intervienen antes, durante y después de la realización de un diseño.

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

OBJETIVO

El Proyecto final de grado, que se desarrolla vinculado a la asignatura Diseño de Proyectos, es un ejercicio con el que se cierra el ciclo formativo universitario de los estudios de Grado a través del diseño e implementación de una obra videolúdica innovadora, completa, sistemática y funcional. La formación académica del alumno de Grado ha sido activa y autónoma desde el primer curso y finaliza en el Trabajo Fin de Grado como conclusión de su proceso de aprendizaje.

La elaboración de un proyecto autónomo, creativo y científico del alumno, tiene como finalidad reunir en una obra digital todo lo aprendido a lo largo de la experiencia académica del Grado en Creación y Narración de Videojuegos (como proyecto transversal que se nutre de aprendizajes, saberes y herramientas provenientes de muy diversos campos), y consolidarlo como paso previo a la incorporación del alumno a la vida profesional.

El proyecto desarrollado tiene una orientación fundamentalmente práctica, consistente en la gestión y desarrollo de una propuesta innovadora de videojuego en los ámbitos del diseño y narrativa videolúdicos. El proyecto alberga un importante componente de trabajo autónomo y de madurez personal, pues se trata de que el alumno sea capaz de diseñar, gestionar, desarrollar y promocionar una propuesta cercana al mundo profesional al que se pretende incorporar (manteniendo los estándares de profesionalidad y sistematicidad de la industria y campo científico del ámbito de los videojuegos).

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los propios del Grado en Creación y Narración de Videojuegos.

CONTENIDOS

- Bloque 1: Proceso de diseño estratégico.
 - 1.1. Análisis metodológico y herramientas del diseño estratégico de proyectos (metodologías y gestores de proyectos).
 - 1.2. Seguimiento y evaluación del proceso de diseño.
 - 1.3. Crítica técnica y formal en la realización de una obra.
 - 1.4. Tipos de producción. Optimización de los procesos productivos y ayudas tecnológicas mediante procesos de diseño iterativo.
- Bloque 2: Implementación y desarrollo de producto.
 - 2.1. Gestión del diseño conceptual (GCD).

2.2. Desarrollo e implementación del documento de diseño de videojuegos. El Game Document Design (GDD).
 2.3. Decisiones de optimización de diseño basados en gestión de roles y competencias multidisciplinares.
 2.3. Gestión de la mejora continua. Equilibrado, testeo y experiencia de usuario en proyectos de videojuegos (Q&A, UX).

- Bloque 3: Componentes del modelo de negocio.

3.1. Diseño y propuesta de modelo de negocio. El business model canvas.

3.2. Calculo y gestión de costes e ingresos. Producción en diseño de videojuegos.

- Bloque 4: Marketing y comunicación en proyectos de videojuegos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

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
30 horas	45 horas
CLASE EXPOSITIVA PARTICIPATIVA 17,50h CLASES PRÁCTICAS 5h SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS: (Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales) 5,50h EVALUACIÓN 2h	TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO 15h ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO 20h TRABAJO VIRTUAL EN RED 10h

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 para sintetizar e interrelacionar los conocimientos adquiridos a lo largo del grado para aplicarlos de forma documentada y coherente a un proyecto específico.

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 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.

Capacidad para entender la estructura, el funcionamiento, la gestión y la promoción de una empresa en el sector del ocio digital interactivo.

Capacidad para desarrollar prototipos de sistemas de juego y los métodos para su presentación comercial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Realización de un proyecto en un entorno real y profesional con pautas cerradas y ajustadas al mercado actual.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Ejecución y Documentación del proyecto final: 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. El examen será presencial.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Fullerton, T. (2009). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Amsterdam: Elsevier.

High, J. y Novak, J. (2008). Game Development Essentials: Game Project Management. Nueva York: Thomson Delmar Learning

Maxwell, H. (2009). The Game Production Handbook. Boston: Jones & Bartlett Publishers

Complementaria

Dunlop, R. (2014). Production Pipeline Fundamentals for Film and Games. Massachussets: Taylor & Francis.

Hartson, R. y Pyla, P. (2012). The UX Book-Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience. Boston: Elsevier.

Ibáñez, J.M. (2000). La gestión del diseño en la empresa. Madrid: McGraw Hill.

Oakley, M. (1990). Design Management: A handbook of Issues and Methods. Oxford:Blackwell Reference.

Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2011). Generación de modelos de negocio. Barcelona: Grupo Planeta.

Salen, K., Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Londres: MIT Press.