

Guía de aprendizaje

Producción de videojuegos

Curso: 2º

Código: 9822001206

Profesor coordinador: Borja Vaz Serrano

Titulación: Grado en diseño de videojuegos

Escuela: Arquitectura, ingeniería y diseño

Idiomas: Castellano

La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.



Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo	4
2. Presentación de la asignatura	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje	4
4. Seguimiento y evaluación	8
4.1. Convocatoria ordinaria	8
4.2. Convocatoria extraordinaria	8
5. Bibliografía	9
6. Cómo comunicarte con tu profesor	9
7. Recomendaciones de estudio	9
Anexos con información detallada en el Campus Virtual	Error! Bookmark not defined.

1. Datos básicos de la asignatura/módulo

ECTS	6 ECTS (150 HORAS)
Carácter	OBLIGATORIA
Idioma/s	ESPAÑOL
Modalidad	PRESENCIAL
Trimestre/Semestre	3º SEMESTRE

2. Presentación de la asignatura

Producción de videojuegos es una asignatura que concierne de manera específica las realidades del proceso de creación y desarrollo de un videojuego. Se aborda desde una perspectiva teórica las diferentes fases del proceso, el establecimiento de los diferentes hitos, los actores implicados, los desafíos y amenazas más recurrentes y se exploran las maneras más efectivas de organizar el trabajo de un equipo para llevar un proyecto a su conclusión. Pero también se analizan casos prácticos que abordan las vicisitudes de la gestión del talento humano y las diferentes eventualidades que pueden surgir a la hora de trabajar con un calendario externo.

3. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias básicas:

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

Competencias transversales:

- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT04: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- CT08: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT09: Habilidades en las relaciones interpersonales: Capacidad de relacionarse positivamente con otras personas por medios verbales y no verbales, a través de la comunicación asertiva, entendiéndose por ésta, la capacidad para expresar o transmitir lo que se quiere, lo que se piensa o se siente sin incomodar, agredir o herir los sentimientos de la otra persona.
- CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

- CT15: Responsabilidad: Capacidad para cumplir los compromisos que alcanza la persona consigo mismo y con los demás a la hora de realizar una tarea y tratar de alcanzar un conjunto de objetivos dentro del proceso de aprendizaje. Capacidad existente en todo sujeto para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.

Competencias específicas:

- CE5: Poseer conocimientos básicos de economía, marketing y comercialización para la gestión de proyectos de videojuegos.
- CE10: Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto interactivo.

Resultados de aprendizaje:

El estudiante será capaz de:

- RA1: Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.
- RA2: Conocer las diferentes fases del proceso de producción.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB4, CT3, CT4, CT5, CT6, CT8, CT9, CT11, CT13, CT14, CT15, CE5, CE10	RA1: Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.
CB2, CB4, CT3, CT4, CT5, CT6, CT8, CT9, CT11, CT13, CT14, CE1	RA2: Conocer las diferentes fases del proceso de producción.

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación del estudiante a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones Magistrales	25 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h
Trabajo autónomo	50 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25 h

TOTAL	150 h
--------------	--------------

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA1 RA2	Actividad 1	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 1
RA1 RA2	Actividad 2	Exposición de trabajos	UA2, UA 3
RA1 RA2	Actividad 3	Trabajo autónomo	UA 1, UA 2, UA 3, UA 4

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

4. Seguimiento y evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 1	Diseña el equipo de producción para acometer una producción con garantías. Establece con criterio los recursos humanos y tecnológicos necesarios para cada proyecto.	35%
Actividad 2	Presenta un proyecto a inversores: definición de concepto, hitos, diseño presupuesto y plan de monetización. Comprende las distintas particularidades de un proceso de producción.	35%
Actividad 3	Prueba de conocimiento con relación a los conceptos adquiridos durante la asignatura para acometer con garantías el proceso de producción de un videojuego, desde el concepto hasta la comercialización	30%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

4.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

4.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

5. Bibliografía

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- Game Development Essentials: Game Project Management, John Hight, 2007.
- The Game Production Handbook, Heather Maxwell Chandler, 2013.
- Innovation and Marketing in the Video Game Industry: Avoiding the Performance Trap, David Wesley, 2010.
- Developer's Dilemma: The Secret World of Videogame Creators, Casey O'Donnell, 2014.

6. Cómo comunicarte con tu profesor

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

7. Recomendaciones de estudio

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Leer los mensajes enviados por el profesor.

Se considera de especial interés y valor académico la participación en las actividades del aula. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.