

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Producción de videojuegos

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos				
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)				
Departamento/Instituto:	Conocimientos transversales				
Materia:	Empresa y gestión				
Denominación de la asignatura:	Producción de videojuegos				
Código:	52040				
Curso:	Cuarto				
Semestre:	Primero				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria				
Créditos ECTS:	6				
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial				
Lengua vehicular:	Castellano				
Equipo docente:	Miguel Paniagua Rubio				
Profesor/a:	Miguel Paniagua Rubio				
Grupos:	4º DPIN				
Despacho:	Sala de Profesores				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	112	E-mail:	miguel.paniagua@live.u-tad.com
Página web:	http:// www.u-tad.com				

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura “Dirección y gestión de proyectos”.
Aconsejables:
Haber cursado la asignatura “Negocio y modelos digitales”.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al módulo Conocimientos Transversales dentro del área de Empresa y Gestión.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
Debido a su carácter genérico y transversal la asignatura Producción de videojuegos 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, haciendo especial hincapié en los procesos a seguir. Se relaciona sobre todo con la asignatura Dirección y gestión de proyectos.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
El Diseño de un Producto Interactivo es un proyecto en el cual intervienen diversos elementos procedentes de áreas de conocimiento / profesionales tan dispares como pueden ser la programación, el Arte o el márketing, entre otros. 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.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa • Trabajar en equipo • Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo • Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales • Desarrollar habilidades básicas para las relaciones interpersonales • Valorar el sentido ético en el trabajo • Comprender el trabajo en equipo multidisciplinar

<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar y organizar el trabajo • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes segmentos de mercado para la producción de un videojuego • Estimar los costes y los tiempos de desarrollo de un proyecto de videojuegos. • Gestionar las diferentes etapas de ejecución de la producción de un videojuego. • Especificar los requisitos que satisfacen el modelo de juego propuesto por el productor, generando soluciones aceptables en coste y tiempo.

5. CONTENIDOS

- Ciclo de vida de un videojuego. Preproducción, producción, pruebas y postproducción

- Preproducción: equipo, infraestructura, metodología, financiación y planificación
- Producción diseño, arte e ingeniería
- Aseguramiento de la calidad
- Posproducción: publicación, localización, marketing y PR
- Documentación
- Particularidades de proyectos multiplataforma, internet, móviles

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Ciclo de vida de un videojuego	Semanas 1-2-3
Preproducción	Semanas 4-5-6
Producción diseño, arte e ingeniería	Semanas 7-8-9-10
Aseguramiento de la calidad	Semanas 11
Posproducción	Semana 12
Documentación	Semana 13
Particularidades multiplataforma	Semanas 14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	27	0	27
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	7	0	7
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
	Actividades de evaluación	7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	48	48
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	48	48
Estudio y trabajo autónomo, individual		55	95	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	30%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	20%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica
J.Eduardo Caamaño, Project Management Práctico - Circulo Rojo
Bibliografía recomendada
Guía de los Fundamentos para la dirección de Proyectos (Guía del PMBOK) , GLOBAL STANDARD

González Sánchez, J. L. Jugabilidad y videojuegos

Chandler, The Game Production Handbook. Jones & Barlett learning

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

EL aula necesitará de ordenadores personales con conexión a internet.

MATERIALES:

No.

SOFTWARE:

No.