

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Producción de Videojuegos
Titulación	Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Arquitectura, ingeniería y diseño - Campus Creativo
Curso	2º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial/Online
Semestre	2
Curso académico	2023/2024
Docente coordinador	Raquel Echeandía Sánchez

2. PRESENTACIÓN

Definición de los actores y de los mercados digitales. Los videojuegos como producto de las bases principales de creación: desde su producción hasta el consumidor. Agentes que intervienen en el proceso. Fases del proceso creativo. Recursos de financiación. Gestión del talento humano.

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.
- CB3: 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.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un

público tanto especializado como no especializado.

- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- 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.
- 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.
- CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

Competencias específicas:

- CE5: Poseer conocimientos básicos de economía, marketing y comercialización para la gestión de proyectos de videojuegos.
- CE6: Conocimiento de los principios de la narrativa en relación con de videojuegos y su especificidad cultural.

- CE7: Entender las interrelaciones existentes entre las diferentes representaciones artísticas, como los videojuegos, y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.
- CE10: Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto interactivo..
- CE19: Capacidad para plasmar de manera escrita y representativa emociones concretas a través de un proyecto de videojuegos.
- CE25: Capacidad para realizar un documento gráfico interactivo, demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.
- CE33: Capacidad para aplicar las técnicas de juego a un entorno específico, no necesariamente lúdico, en el ámbito de los productos interactivos.
- CE34: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales interactivos.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.
- RA2: Conocer las diferentes fases del proceso de producción.
- RA3: Capacidad de comercializar y publicitar un producto de videojuegos.

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
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2,CT3, CT5, CT6,CT12, CT6, CE5, CE6, CE7, CE9, CE19, CE25, CE33, CE34	RA1: Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2,CT3, CT5, CT6,CT12, CT6, CE5, CE6, CE7, CE9, CE19, CE25, CE33, CE34	RA2: Conocer las diferentes fases del proceso de producción.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2,CT3, CT5, CT6,CT12, CT6, CE5, CE6, CE7, CE9, CE19, CE25, CE33, CE34	RA3: Capacidad de comercializar y publicitar un producto de videojuegos.

4. CONTENIDOS

La materia está dividida en cuatro unidades de aprendizaje (UA), las cuales, a su vez, se dividen en distintos

puntos. Además, el conjunto de los objetivos que se plantearon globalmente para el módulo se vincula específicamente con el desarrollo de cada unidad.

UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

- Introducción a la producción de videojuegos
- Fases de la producción de software
- Fases de la producción en videojuegos

UNIDAD 2: EL ESTUDIO DE VIDEOJUEGOS

- Roles de un estudio de desarrollo de videojuegos
- Jerarquía empresarial y organigramas

UNIDAD 3: APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS

- Metodologías de producción
- Definición y planificación de un proyecto

UNIDAD 4: PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS

- Gestión de entregables
- Estimación de tiempos y calendario
- Reuniones y gestión de comunicación

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

Modalidad presencial

- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Problemas

Modalidad a distancia

- Clase Magistral a través de Web Conference
- Aprendizaje Basado en Problemas

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad Presencial y a distancia:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	30 h.
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	18 h.
Exposición oral de trabajos	4 h.
Investigaciones y proyectos	4 h.
Informes y escritos	10 h.
Actividades en talleres y laboratorios	6 h.
Trabajo autónomo	50 h.
Debates y coloquios	8 h.

Tutoría y seguimiento académico	18 h.
Pruebas de conocimiento	2 h.
TOTAL	150 h.

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	60 %
Entrega de y/o presentación de trabajos	20 %
Proyectos (mediante evaluación continua)	20 %

Modalidad a distancia:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	60 %
Entrega de y/o presentación de trabajos	20 %
Proyectos (mediante evaluación continua)	20 %

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

7.1. 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.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

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.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

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

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividades asociadas a la Unidad 01	Semanas 1 y 3
Actividades asociadas a la Unidad 02	Semanas 4 y 6
Actividades asociadas a la Unidad 03	Semanas 7 y 9
Actividades asociadas a la Unidad 04	Semanas 10 y 12

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

Iwata, S. (2017). Ask Iwata. Tokio: Hobonichi.

Kent, S. L. (2016). La Gran Historia de los Videojuegos. Madrid: Nova.

Méndez González, R. (2016). Los videojuegos como puente entre culturas: adaptación ideológica del producto a distintos mercados. . Editorial Comares., 79-219.

Merino, A. (2019). Un Pasado Mejor: La Edad Dorada del Software Español. Madrid : GamePress.

Raso, D. G. (2018). Esto no estaba en mi libro de historia de los videojuegos. Madrid: Almuzara. Rogers, S. (2016). Level Up! . Madrid : Parramon.

Williams, K. (2020). Not All Fairy Tales Have Happy Endings: The rise and fall of Sierra On-Line . Los Angeles: Ken Williams.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.

4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.