

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Proyectos profesionales de videojuegos de aplicación en la empresa
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Diseño De Videojuegos
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura, Ingeniería y Diseño
<b>Curso</b>	1
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Optativa
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	A distancia
<b>Semestre</b>	2
<b>Curso académico</b>	2023/2024
<b>Docente coordinador</b>	Xabier Adrados Garrido

## 2. PRESENTACIÓN

¿Por qué se habla de Scrum y metodología ágil? ¿Cuál es la realidad de la producción de la industria? Trabajando como diseñador, ¿Qué diferencias hay entre producir para móvil, pc o hacer un Serious Game? ¿Cómo afecta el target y objetivo del juego a lo que haces en tu día a día?

El objetivo de una buena producción es tener un equipo feliz y motivado, que a su vez hagan felices a sus jugadores. Parece obra de talento y magia, pero en esta asignatura hablaremos de los sistemas y conocimientos que ayudan a cumplir este objetivo.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB4. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan– a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

### Competencias transversales:

- CT2. Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.
- CT5. Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.
- CT7. Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

### Competencias específicas:

- CE15. Aplicar de forma práctica e integradora los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos en entornos profesionales relacionados con el diseño de videojuegos.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1: Elaborar el pipeline y timeline de trabajo en desarrollo de videojuegos.
- RA2: Distinguir y evaluar aptitudes en la organización de equipos humanos.
- RA3: Desarrollar sistemas gamificados de aplicación a otros ámbitos laborales.
- RA4: Diseñar mecánicas y sistemas orientados al mercado de los serious games.

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
CB4	RA1: Elaborar el pipeline y timeline de trabajo en desarrollo de videojuegos.
CB2,CT2,CT5,CT7	RA2: Distinguir y evaluar aptitudes en la organización de equipos humanos.
CB2,CE15	RA3: Desarrollar sistemas gamificados de aplicación a otros ámbitos laborales.
CB2,CE15	RA4: Diseñar mecánicas y sistemas orientados al mercado de los serious games.

## 4. CONTENIDOS

### Unidad 1: Metodologías Ágiles

- 1.1 Producción desde la base, Predictivas vs Ágiles.
- 1.2 SCRUM el ideal que cambió el mundo del desarrollo
- 1.3 Adaptación al mundo de los videojuegos, la realidad de la industria.
- 1.4 Team Building, motivación, coordinación y comunicación.

### Unidad 2: Fases de producción

- Objetivos, metas y prototipos
- Producción P2P para PC y Consolas
- Producción F2P para dispositivos móviles

### Unidad 3: Target y visión

- Gametización y Serious Games, cuando la finalidad no es solo entretener
- La relación entre el target y el diseño
- La relación entre el modelo de negocio y el diseño

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral/ web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje experiencial

## 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 online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	16h
Resolución de problemas	20h
Exposiciones orales de trabajos	4h
Elaboración de informes y escritos	10h
Investigaciones y proyectos	22h
Trabajo autónomo	50h
Debates y coloquios	8h
Tutoría	18h
Pruebas de conocimiento	2h
<b>TOTAL</b>	<b>150h</b>

## 7. EVALUACIÓN

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

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Prueba de conocimientos	60%
Road Map trabajo práctico	10%
Tablero y eventos de sprint trabajo práctico	10%
Desarrollo de soft skills trabajo práctico	10%
Product sheet, market research y business model trabajo práctico	10%

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.

**Comentado [1]:** Piensa que deberías crear 4 actividades, más lo que pienses para el examen (la prueba de conocimientos), q como te comenté, puede ser un trabajo final + cuestionario sobre ese mismo proyecto. ...

**Comentado [2R1]:** Que ves mal? esto es lo que os puse en la primera entrega. En vez de 4 tengo una mas pero lo permitia.

**Comentado [3R1]:** ¿te dijo Araceli que cinco actividades está bien? En ese caso, lo que está mal son los porcentajes. Si la pue ...

**Comentado [4R1]:** Se me había colado un uno. Pues si en la estructura no puso problema y de hecho tenia hasta 3 espacios por unidad para poner actividades, puse 1 en cada ...

**Comentado [5R1]:** Por mí está bien. Verificalo con ella, porque en grado nos dijeron que máximo 4, pero a mí me parece fabuloso que curren, que para eso es un máster jejeje

**Comentado [6]:** Piensa que deberías crear 4 actividades, más lo que pienses para el examen (la prueba de conocimientos), q como te comenté, puede ser un trabajo fi ...

**Comentado [7R6]:** Que ves mal? esto es lo que os puse en la primera entrega. En vez de 4 tengo una mas pero lo permitia.

**Comentado [8R6]:** ¿te dijo Araceli que cinco actividades está bien? En ese caso, lo que está mal son los porcentajes. Si la pue ...

**Comentado [9R6]:** Se me había colado un uno. Pues si en la estructura no puso problema y de hecho tenia hasta 3 espacios por unidad para poner actividades, puse 1 en cada ...

**Comentado [10R6]:** Por mí está bien. Verificalo con ella, porque en grado nos dijeron que máximo 4, pero a mí me parece fabuloso que curren, que para eso es un máster jejeje

**Comentado [11]:** Piensa que deberías crear 4 actividades, más lo que pienses para el examen (la prueba de conocimientos), q como te comenté, puede ser un trabajo fi ...

**Comentado [12R11]:** Que ves mal? esto es lo que os puse en la primera entrega. En vez de 4 tengo una mas pero lo permitia.

**Comentado [13R11]:** ¿te dijo Araceli que cinco actividades está bien? En ese caso, lo que está mal son los porcentajes. Si la pue ...

**Comentado [14R11]:** Se me había colado un uno. Pues si en la estructura no puso problema y de hecho tenia hasta 3 espacios por unidad para poner actividades, puse 1 en cada ...

**Comentado [15R11]:** Por mí está bien. Verificalo con ella, porque en grado nos dijeron que máximo 4, pero a mí me parece fabuloso que curren, que para eso es un máster jejeje

**Comentado [16]:** Piensa que deberías crear 4 actividades, más lo que pienses para el examen (la prueba de conocimientos), q como te comenté, puede ser un trabajo fi ...

**Comentado [17R16]:** Que ves mal? esto es lo que os puse en la primera entrega. En vez de 4 tengo una mas pero lo permitia.

**Comentado [18R16]:** ¿te dijo Araceli que cinco actividades está bien? En ese caso, lo que está mal son los porcentajes. Si la pue ...

**Comentado [19R16]:** Se me había colado un uno. Pues si en la estructura no puso problema y de hecho tenia hasta 3 espacios por unidad para poner actividades, puse 1 en cada ...

**Comentado [20R16]:** Por mí está bien. Verificalo con ella, porque en grado nos dijeron que máximo 4, pero a mí me parece fabuloso que curren, que para eso es un máster jejeje

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 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 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
Prueba de conocimientos	15-16/7/23
Road Map trabajo práctico	8/6/23
Tablero y eventos de sprint trabajo práctico	15/6/23
Desarrollo de soft skills trabajo práctico	28/6/23
Product sheet, market research y business model trabajo práctico	5/6/23

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

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- KEITH, Clinton (2009). Advanced scrum and agile development. In Game Developer Conference, Marzo
- AGUADO, Guadalupe; GALÁN, Javier; FERNÁNDEZ-BEAUMONT, José y GARCÍA, Luis José (2008): Organización y gestión de la empresa informativa, Síntesis, Madrid.
- CHECA GODOY, Antonio (2009): "Hacia una industria española del videojuego", en Comunicación, n.º 7, vol.1, pp. 177-188.
- COPPES, Ariel; MESA, Gustavo y otros (2009). "Una metodología para el desarrollo de videojuegos". Simposio Argentino de Ingeniería de Software. p.174

**Comentado [21]:** ahora mismo no tengo clara toda la bibliografía, añado algunas?

**Comentado [22R21]:** pon dos o tres artículos que tengas en mente, y listo, siempre podemos ampliar más adelante

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.

## 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.