



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS I

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Módulo:	Módulo de Ciencias Aplicadas y Tecnología
Denominación de la asignatura:	Producción de Videojuegos I
Código:	40031
Curso:	Tercero
Semestre:	Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	4
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Juan Pablo Ordoñez Ortega
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Juan Pablo Ordoñez Ortega

Datos de contacto:

juanpablo.ordonez@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Los propios del título.

Aconsejables:

Predisposición a la lectura. Nociones básicas de gestión y dinámicas de grupos.

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

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama Ingeniería y Arquitectura y es materia de Informática.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Esta asignatura se relaciona con:

- Tecnología del Videojuego.
- Introducción al Proceso Creativo
- Sociología y Marketing.
- Legislación Aplicada
- Desarrollo para dispositivos móviles
- Diseño de videojuegos: Niveles

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

La asignatura se centra en la gestión de proyectos y permite al estudiante entender y abordar todos los elementos que afectan el éxito de un proyecto de diseño y desarrollo de un videojuego. Así mismo, el manejo de metodologías de diseño, así como de herramientas de planificación y modelado de proyectos de software permite al estudiante abordar en grupo un proyecto completo de ingeniería del *software*. El alumno conocerá el proceso de

desarrollo de un videojuego profesional viable tanto en términos de producción, como económicamente.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENERALES

CG9. Podrá abordar la planificación y la gestión de un proyecto multimedia entendiéndolo como un compendio de diversas disciplinas, identificando la importancia de cada uno de sus aspectos, y enfocando su diseño para una perfecta integración entre sus distintos componentes.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE15. Podrá gestionar y concebir de forma completa proyectos de software y manejará metodologías y herramientas de planificación, diseño y modelado.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- El estudiante abordará de forma grupal un proyecto completo de desarrollo de un videojuego profesional, incluyendo procesos y fases del desarrollo.
- El alumno desarrollará el estudio de viabilidad del proyecto, plan de negocio, estudio de competencia, etc.
- El alumno llevará a cabo el diseño, gestión y planificará de forma organizada un proyecto específico de *software*, teniendo en cuenta todos sus componentes y procesos de desarrollo, utilizando estándares y herramientas profesionales.
- El estudiante desarrollará el estudio de costes asociados al desarrollo y publicación del proyecto.
- El alumno elaborará documentación que le permita establecer mecanismos de gestión de proyectos profesionales, así como la gestión de la toma de decisiones a nivel corporativo por parte del equipo de desarrollo.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Conceptos fundamentales del desarrollo de un videojuego profesional.
- Formación y gestión de equipos.
- Procesos de desarrollo de videojuegos. *Prototype oriented design* (POD).
- Diseño de producto: transmedia, merchandising, exportación de modelo, propiedad intelectual, etc.
- Introducción al agilismo.
- *Pitching* de proyectos.
- Análisis de competencia y estudios de mercado.
- Estudio de viabilidad y costes del proyecto.
- Pipelines de los departamentos que componen una empresa de desarrollo de videojuegos.
- Estrategias de comunicación y relación profesional con prensa orientadas a la promoción de producto.
- Introducción a las analíticas y *data mining*.
- Ingeniería de sistemas. Análisis de requisitos. Identificación de las necesidades del cliente. Documentación.
- Estimaciones. Estimación de recursos de desarrollo. Técnicas de estimación de coste y esfuerzo.
- Inversores y tipos de financiación.
- Análisis y gestión de riesgos. Identificación de los riesgos del proyecto. Priorización de los riesgos.
- Planificación temporal y seguimiento de proyectos. Normas básicas de la planificación temporal. Una estrategia para la creación del plan temporal. Ejemplos y prácticas de planificación de proyectos.

Temario detallado

Tema 1. Introducción a la producción de videojuegos.

Conceptos fundamentales de la producción del software y los videojuegos.
Diferencias entre producción y producción ejecutiva.
Responsabilidades del departamento de producción.

Tema 2. Procesos, tareas y pipelines.

Proceso y tarea. Diferencias.
Pipelines. Caminos y desarrollo de la producción.
Preproducción
Producción
Postproducción

Tema 3. Estudio de la viabilidad de un proyecto.

Análisis de requisitos.
Identificación de las necesidades.
Estudio de viabilidad económica y de desarrollo.
Estudio de la competencia.
Estrategia y modelo de negocio.

Concepto de juego y desarrollo de ideas.
Identificación de los riesgos del proyecto.
Priorización de los riesgos.
Introducción al diseño de producto.

Tema 4. Estimaciones.

Elaboración de listas de tareas.
Evaluación de tareas.
Técnicas de estimación.
Análisis del porcentaje de desviación.
Estimación de trabajo con terceros.

Tema 5. Técnicas de producción y gestión.

Gestión de proyectos.
Gestión de equipos.
Gestión de terceros
Establecimiento de hitos y entregables.
Factores no controlables.

Tema 6. El equipo y la empresa.

Elaboración del equipo.
Búsqueda, gestión y potenciación del talento.
Identificación de perfiles de alto riesgo.
Preparación de plan de formación para perfiles de baja experiencia.
Pacto de socios y diagrama de decisión y responsabilidades en la empresa.
Financiación pública y privada.
Tipos de inversores.
Aproximación a inversores.
Elaboración de pitch mediante narrativa.
Pitching de proyectos.
Los tres perfiles en la audiencia: numérico, auditivo y visual.
Técnicas de devaluación y aumento del valor del proyecto en el pitch.

Tema 7. Comunicación.

Gestión de campañas de comunicación.
Gestión de contactos y establecimiento de *key partnerships*.
Elaboración y gestión de notas de prensa.
Estrategias de gestión de alfa y beta para público (abierto y cerrado).

Tema 8. Creación y gestión de IP.

Introducción al diseño de producto.
Desarrollo de producto.
Creación de IP.
Gestión de IP.
Cesión de derechos de explotación VS venta de producto.



7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Introducción a la producción de videojuegos.	Septiembre.
Tema 2. Procesos, tareas y pipelines.	Septiembre-Octubre
Tema 3. Estudio de la viabilidad de un proyecto.	Octubre-Noviembre
Tema 4. Estimaciones.	Noviembre
Tema 5. Técnicas de producción y gestión.	Diciembre
Tema 6. El equipo y la empresa.	Enero
Tema 7. Comunicación.	Enero-Febrero
Tema 8. Creación y gestión de IP	Febrero

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG9, CE15	20	15	35
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas	CG9, CE15	20	15	35

	de evaluación.				
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG9, CE15	10	-	10
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG9, CE15	-	45	45

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Trabajo final de la asignatura	-Práctica final al finalizar el cuatrimestre, basado en el PFG.	70%
Ejercicio de tutorización de alumnos / Examen	-Elaboración del plan de tutorización de alumnos de segundo curso -Examen presencial al finalizar el cuatrimestre.	20%
Asistencia Participativa	-Formal: claridad estructuración (2.5%) -Contenidos: nivel de comprensión de lo trabajado (2.5%) -Participación en clase y actitud frente a los contenidos de la asignatura (5 %)	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas y horas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será grupal para los alumnos, aunque puede existir una nota individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden llegar a tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.
- En el caso de la entrega final de la asignatura, los alumnos deberán basarse en el PFG. Aquellos alumnos o grupos que no tengan proyecto final de grado o no formen parte de ningún equipo, deberán ponerse en contacto con el profesor, ofreciéndole un plan alternativo. Dicha entrega deberá ser equivalente en esfuerzo, tamaño y dificultad a la elaboración de la práctica final del PFG.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Chandler, H. M., (2013), *The game production book*. Burlington, MA: Jones & Bartlett Learning.

Vallés, M., (1997), *Técnicas cualitativas de investigación social*. Madrid: Alianza.

Castells, M., (2005), *La era de la información. Vol 1. La Sociedad Red*. Madrid: Alianza

11. OBSERVACIONES

La asistencia es absolutamente obligatoria. Sin una asistencia demostrada de, al menos un 80%, los exámenes y trabajo no serán evaluados, debiendo acudir a la siguiente convocatoria.

La exposición de las prácticas en clase es igualmente obligatoria.