



GUÍA DOCENTE 2023-2024
Gestión de proyectos

1. Denominación de la asignatura:

GESTIÓN DE PROYECTOS

Titulación

Grado en diseño de Videojuegos

Código

8364

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, geografía y comunicación

3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Por determinar

3.b Coordinador/a de la asignatura

Por determinar

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

3º curso, 1º semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6 ects



7. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los/as 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/as 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/as 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/as estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

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

COMPETENCIAS GENERALES

CG02 - Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

CG12 - Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG14 - Conocimiento y comprensión de 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.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender



argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16 - 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.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-COM 01 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de los sistemas de información.

CE-COM 02 - Conocer el marco cultural en el que se generan los videojuegos, dentro del panorama de los medios digitales contemporáneos.

CE-COM 08 - Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia aplicados a los videojuegos y medios digitales.

CE-COM 13 - Capacidad para diseñar y seleccionar formatos y sistemas informáticos conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

CE-COM 14 - Conocimiento adecuado del concepto, marco institucional y jurídico, organización y gestión de las empresas de videojuegos.



8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
• Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y difusión en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios hasta su comercialización. • Conocer la estructura empresarial de la industria de los videojuegos y sus modelos de negocio. • Comprender el funcionamiento del mercado y saber interactuar tanto con las empresas como con los usuarios. • Aprender los modos y formas de trabajo de la industria de los videojuegos. • Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y difusión en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios hasta su comercialización.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Gestión de proyectos 1. Concepto del juego 1.1. Idea inicial 1.2. Sinopsis 1.3. Diseño inicial del juego 1.4. Prototipo inicial 2. Preproducción 2.1. Análisis del mercado y benchmarking 2.2. Planes de producción 3. Producción 3.1. Diseño y gestión de workflow 3.2. Herramientas de gestión de proyectos 3.3. Design and Visual Thinking 3.4. Lean Starup 3.5. Testeo 4. Sistemas de calidad 4.1. Testeo final 4.2. Test Alpha y Beta 4.3. Corrección de errores 5. Versión final del formato 5.1. Master gold 5.2. Documento del videojuego 5.2.1. Manual de diseño y técnica del videojuego 5.2.2. Manual del desarrollador de videojuegos 5.2.3. Manual de requerimientos y especificaciones técnicas 5.3. Distribución



6. Publicación y Marketing de videojuegos

- 6.1. Preparación Kick Off del videojuego
- 6.2. Canales de comunicación digitales
- 6.3. Delivery, progreso y seguimiento del éxito

7. Metodologías ágiles aplicables a proyectos de videojuegos

8.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Chandler. H., (2019) The Game Production Toolbox, Routledge,
Fullerton , T., , (2014) Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, A K Peters/CRC Press,
Larios Rosillo, V. M. (coord), (2015) Producción de videojuegos serios, Universidad de Guadalajara,

Pérez Rufí, J. P., (2015) El modelo europeo de desarrollo de videojuegos , Síntesis,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Chandler H., M. , (2006) Game Production Handbook (Game Development Series), Charles River Media,
Fields, T., (2023) Game Development 2042 The Future of Game Design, Development, and Publishing , Routledge,
Limpach, O., , (2020) The Publishing Challenge for Independent Video Game Developers, Routledge,
Westley, D., Barczak, G., (2010) Innovation and Marketing in the Video Game Industry: Avoiding the Performance Trap, Routledge,

8.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8364&auth=SAML

9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Lecciones magistrales y exposición de dudas	CB1, CB2, CG05, CG09, CG17, CG18, CE-COM 01, CE-COM 02, CE-COM 14	36	0	36
Resolución de problemas. Análisis y	CG03, CG12, CG14, CE-COM 08, CE-	14	0	14



estudio de caso	COM 13			
Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CB3, CB5, CG15, CT02, CT08	0	96	96
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CB4, CG02, CG16, CT01, CT04, CT06, CT07	4	0	4
Total		54	96	150

10. Sistemas de evaluación:

La evaluación de esta asignatura consistirá en un examen teórico y varias actividades teórico prácticas individuales y grupales. Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (2º Convocatoria) :

El alumnado que no aprueben la asignatura en la convocatoria ordinaria, únicamente deberán realizar los procedimientos (trabajos y/o examen) que no hayan superado. Los trabajos grupales y las exposiciones en clase, si las hubiera, podrán ser modificados por un trabajo teórico-práctico individual.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	20 %	0 %
Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico	30 %	50 %
Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia	50 %	50 %
Total	100 %	100 %



Evaluación excepcional:

Los/as estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

La evaluación excepcional consistirá en la elaboración de un trabajo teórico (20%), otro teórico-práctico (20%), una prueba oral (20%) y una prueba final escrita (40%) a entregar/realizar en las fechas que se determinen. Será necesario obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las pruebas para superar la asignatura.

En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos). El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

11. Idioma en que se imparte:

Castellano