

# **Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado**

## **Máster Universitario en Desarrollo de Videojuegos**

**GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA (ESCENARIO 1):**

**Producción de Videojuegos  
(2021 - 2022)**

## 1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Producción de Videojuegos	Código: 835881102
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Centro: <b>Escuela de Doctorado y Estudios de Postgrado</b></li> <li>- Lugar de impartición: <b>Escuela de Superior de Ingeniería y Tecnología</b></li> <li>- Titulación: <b>Máster Universitario en Desarrollo de Videojuegos</b></li> <li>- Plan de Estudios: <b>2018 (Publicado en 2018-09-19)</b></li> <li>- Rama de conocimiento: <b>Ingeniería y Arquitectura</b></li> <li>- Itinerario / Intensificación:</li> <li>- Departamento/s:  <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Técnicas y Proyectos en Ingeniería y Arquitectura</b></li> </ul> </li> <li>- Área/s de conocimiento:  <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Expresión Gráfica en la Ingeniería</b></li> </ul> </li> <li>- Curso: <b>1</b></li> <li>- Carácter:</li> <li>- Duración: <b>Primer cuatrimestre</b></li> <li>- Créditos ECTS: <b>3,0</b></li> <li>- Modalidad de impartición: <b>Semipresencial</b></li> <li>- Horario: <b>Enlace al horario</b></li> <li>- Dirección web de la asignatura: <b><a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></b></li> <li>- Idioma: <b>Castellano e Inglés (0,15 ECTS en Inglés)</b></li> </ul>	

## 2. Requisitos para cursar la asignatura

## 3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: <b>JORGE MARTIN GUTIERREZ</b>
- Grupo:
<b>General</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombre: <b>JORGE</b></li> <li>- Apellido: <b>MARTIN GUTIERREZ</b></li> <li>- Departamento: <b>Técnicas y Proyectos en Ingeniería y Arquitectura</b></li> <li>- Área de conocimiento: <b>Expresión Gráfica en la Ingeniería</b></li> </ul>
<b>Contacto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teléfono 1: <b>922316502 Ext. 6210</b></li> <li>- Teléfono 2:</li> <li>- Correo electrónico: <b><a href="mailto:jmargu@ull.es">jmargu@ull.es</a></b></li> <li>- Correo alternativo:</li> <li>- Web: <b><a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></b></li> </ul>
<b>Tutorías primer cuatrimestre:</b>

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	12:00	14:00	Sección de Química - AN.3F	frente a cafetería
Todo el cuatrimestre		Martes	09:00	13:00	Sección de Química - AN.3F	frente a cafetería

Observaciones:

**Tutorías segundo cuatrimestre:**

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Miércoles	08:30	11:30	Sección de Química - AN.3F	frente a cafetería
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:00	13:00	Sección de Química - AN.3F	frente a cafetería

Observaciones:

#### 4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Diseño de Videojuegos**

Perfil profesional:

#### 5. Competencias

##### Generales

**CG3** - Manejar adecuadamente la información relativa al diseño y desarrollo de videojuegos atendiendo a la legislación vigente, estándares, certificaciones, documentos internos, etc.

**CG4** - Comprender el proceso de creación de un videojuego, conociendo el papel de los distintos agentes y actores implicados, tanto desde la perspectiva de la operativa concreta de un equipo multidisciplinar como desde una visión global de la industria del videojuego

**CG5** - Capacidad para abordar la planificación y la gestión de proyectos de creación de videojuegos, potenciando la investigación y la innovación en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos

##### Básicas

**CB6** - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

**CB7** - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en

entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

**CB8** - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

**CB9** - 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

#### Específicas

**DV1** - Capacidad para orientar la producción de un videojuego utilizando como marco de trabajo el diseño centrado en el jugador

## 6. Contenidos de la asignatura

### Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

Tema 1. Introducción a la industria del videojuego. Las fases de un desarrollo. Consideraciones legales y normativas.

Tema 2. Estructura organizativa: Actores y roles en la industria del videojuego.

Tema 3. Procesos de producción I: Metodología y pitches.

Tema 4. Procesos de producción II: Método ágil: Scrum.

Tema 5. Planificación y gestión de proyectos de videojuegos. Programas de gestión.

Tema 6. Investigación e innovación en los videojuegos.

Tema 7. El negocio de los videojuegos: Modelos de negocio, marketing y financiación de proyectos

Tema 8. Gestión del talento.

Tema 9. Comunicación efectiva.

### Actividades a desarrollar en otro idioma

Al menos el 5% de las actividades formativas requieren el conocimiento de la lengua inglesa. Parte del material didáctico realizado por el profesorado será en idioma inglés. En la medida de lo posible el material de trabajo será en idioma inglés. En la medida de lo posible, se programarán seminarios con especialistas del campo con el objeto de complementar la formación, en el marco de convenios y colaboraciones con empresas, profesionales y otros centros educativos.

## 7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

### Descripción

Aprovechando el carácter semipresencial de la titulación, la metodología docente se llevará a cabo mediante el aprendizaje invertido, donde el profesor proporcionará contenidos (apuntes y videos) a través del campus virtual sobre los temas de la asignatura y posteriormente se trabajará en clases prácticas de laboratorio dando forma a lo consultado previamente. Se programarán tareas reales involucradas en un proyecto de videojuego, que se realizará con la ayuda del profesor en las sesiones de prácticas y presenciales.

Se plantea además una metodología docente para los seminarios que consistirá en sesiones donde se llevará a cabo una explicación más detallada de determinados aspectos concretos de algunos temas teóricos o prácticos especialmente relevantes que serán debatidos en los foros del campus virtual. Se ofrecerán seminarios donde profesionales de esta materia harán charlas debates con el alumnado de los temas relacionados con el mundo profesional.

Se realizará como trabajo fin de asignatura una planificación de un proyecto de videojuego utilizando software Shotgun. El aforo del aula donde se impartirán las clases teóricas es superior a la previsión máxima de 20 estudiantes matriculados en la asignatura, siendo posible respetar las medidas de seguridad marcadas por las autoridades sanitarias, de modo que no se prevé establecer grupos rotatorios, no obstante se tendrá en cuenta la normativa que dicte la Universidad y el centro donde se imparten las clases presenciales.

Las tutorías corresponden a sesiones en las que se supervisará y orientará al alumno en la integración de los resultados obtenidos en las tareas reales del prototipo de videojuego en el que se haya trabajado.

**Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante**

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	10,00	0,00	10,0	[DV1], [CB8], [CB7], [CB6], [CG5], [CG4]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	2,00	0,00	2,0	[DV1], [CB9], [CB8], [CB6], [CG5]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	10,00	10,0	[DV1], [CB7], [CG5], [CG4], [CG3]
Estudio/preparación de clases prácticas	0,00	5,00	5,0	[DV1], [CB9], [CB8], [CG5], [CG4]
Realización de exámenes	3,00	0,00	3,0	[DV1], [CG5], [CG4], [CG3]
Realización de trabajos y proyectos	0,00	34,00	34,0	[DV1], [CB8], [CB7], [CB6], [CG5], [CG4], [CG3]
Elaboración y resolución de problemas, ejercicios y/o actividades online	0,00	6,00	6,0	[DV1], [CG5], [CG4], [CG3]
Foros de debate	0,00	3,00	3,0	[CG4]
Elaboración de portafolios digitales	0,00	2,00	2,0	[CB9]
Total horas	15,00	60,00	75,00	

Total ECTS	3,00	
------------	------	--

## 8. Bibliografía / Recursos

### Bibliografía Básica

Los textos necesarios para el estudio de la asignatura han sido elaborados por el profesor y están disponibles en formato digital para consulta, descarga e impresión en el aula virtual de la asignatura.

### Bibliografía Complementaria

Chandler, H. (2014). The Game Production Handbook. Jones & Bartlett Learning. ISBN: 978-1-4496-8809-7.  
Clinton, K. (2010). Agile Game Development with Scrum. Addison Wesley Professional. ISBN: 978-0321618528.  
Keith, K. (2015). Scrum and Long Term Project Planning for Video Games. UBM Tech.

### Otros Recursos

## 9. Sistema de evaluación y calificación

### Descripción

La Evaluación de la asignatura se rige por el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (BOC de 19 de enero de 2016), o el que la Universidad tenga vigente, además de por lo establecido en la Memoria de Verificación inicial o posteriores modificaciones. Las herramientas utilizadas en la evaluación continua se explican a continuación:

**Trabajos y proyectos: 60%.** Se realizarán y entregarán diversas actividades. De este porcentaje las actividades serán el 20% y el proyecto de asignatura el 40%.

**Participación en foros y seminarios: 5%.** La participación activa en foros y seminarios.

**Cuestionarios online: 10%.** Se elaborarán cuestionarios al final de cada uno de los temas teóricos tratados, que serán resueltos de modo autónomo para garantizar el estudio de cada tema.

**Portafolio digital del estudiante: 5%.** Elaboración de un portafolio que incluya el prototipo del proyecto y trabajos/actividades realizadas. El portafolio incluirá una entrada (cualquier formato: vídeo, texto, infografía...) en inglés en el que el alumno explicará su prototipo desde una perspectiva técnica.

**Examen: 20%.** Se realizará un examen basado en contenidos teóricos.

Es condición para que se aplique la ponderación y aprobar mediante evaluación continua, que la calificación tanto del conjunto de proyectos teóricos como del conjunto de proyectos prácticos sea de aprobado (5.0).

Aquellos estudiantes que no hayan superado el examen teórico tendrán derecho a una Evaluación alternativa en cada convocatoria donde tendrán que realizar un examen de los contenidos teóricos de la asignatura. De igual forma, aquellos estudiantes que no hayan superado el proyecto prácticos tendrán derecho a una evaluación alternativa en cada convocatoria donde tendrán que entregar y defender los proyectos no superados durante la evaluación continua.

**EVALUACIÓN ALTERNATIVA.** El estudiante que opta por evaluación alternativa sin acogerse a nada de evaluación continua realizará examen convocatoria que tendrá un peso del 60% sobre la calificación total, además deberá entregar el proyecto de asignatura definido a principio de curso que supondrá el 40% de la calificación.

### Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas objetivas	[DV1], [CB8], [CB7], [CG4]	- Adecuación a lo solicitado. - Nivel de conocimientos adquiridos. - Nivel de aplicabilidad.	20,00 %
Pruebas de respuesta corta	[DV1], [CB8], [CB7], [CG4]	- Nivel de conocimientos adquiridos.	10,00 %
Trabajos y proyectos	[DV1], [CB8], [CB7], [CB6], [CG5], [CG4], [CG3]	- Adecuación a lo solicitado. - Nivel de conocimientos adquiridos.	60,00 %
Portafolios	[CB9]	- Adecuación a lo solicitado. - Nivel de conocimientos adquiridos. - Nivel de aplicabilidad.	5,00 %
Participación en foros y seminarios	[CB9], [CB6], [CG4], [CG3]	- Adecuación a lo solicitado. - Nivel de conocimientos adquiridos. - Nivel de aplicabilidad.	5,00 %

### 10. Resultados de Aprendizaje

El estudiante será capaz de:

- Explicar cómo funciona la industria del videojuego a nivel global.
- Explicar y defender el ciclo de vida del desarrollo de un videojuego, la documentación y los resultados de cada una de las etapas y los agentes y actores implicados.
- Planificar y dirigir el proceso de creación de un videojuego y el trabajo en un estudio usando como marco de trabajo el diseño centrado en el jugador.
- Desarrollar prototipos para validar ideas, investigar tecnologías y probar mecánicas innovadoras.

### 11. Cronograma / calendario de la asignatura

#### Descripción

Debido al carácter semipresencial del máster, está previsto que las clases presenciales se desarrollen de la forma en las últimas semanas (11-14) del primer cuatrimestre. El cronograma que se presenta es a título estimativo, de modo que el profesorado puede modificar dicha planificación temporal si así lo demanda el desarrollo de la asignatura.

#### Primer cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total

Semana 11:	<p>Tema 1. Introducción a la industria del videojuego. Las fases de un desarrollo. Consideraciones legales y normativas.</p> <p>Tema 2. Estructura organizativa: Actores y roles en la industria del videojuego.</p>	Clases prácticas. Realización de trabajos y proyectos	3.00	8.00	11.00
Semana 12:	<p>Tema 3. Procesos de producción I: Metodología y pitches.</p> <p>Tema 4. Procesos de producción II: Método ágil: Scrum.</p>	Clases prácticas. Realización de trabajos y proyectos	3.00	8.00	11.00
Semana 13:	<p>Tema 5. Planificación y gestión de proyectos de videojuegos. Programas de gestión.</p> <p>Tema 6. Investigación e innovación en los videojuegos. Seminario 1. Gestión de proyectos</p>	Clases prácticas. Realización de trabajos y proyectos	3.00	8.00	11.00
Semana 14:	<p>Tema 7. El negocio de los videojuegos: Modelos de negocio, marketing y financiación de proyectos. Seminario online 2. Modelos de negocio en videojuegos.</p> <p>Tema 8. Gestión del talento.</p> <p>Tema 9. Comunicación efectiva.</p>	Clases prácticas. Realización de trabajos y proyectos	3.00	8.00	11.00
Semana 15:	Evaluación	Realización de trabajos y proyectos.	2.00	8.00	10.00
Semana 16 a 18:	Evaluación	Realización de trabajos y proyectos	1.00	20.00	21.00



	Total	15.00	60.00	75.00
--	-------	-------	-------	-------