

DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

107511 - EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Cinquè
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Jaume Teodoro Sadurní <jteodoro@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Durant l'assignatura es fan servir materials (articles, vídeos, guies, etc.) en anglès i castellà.

Competències que es treballen

Bàsica

- B1_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que tingui la seva base en l'educació secundària general, i s'acostumi a trobar a un nivell que, tot i que amb el suport de llibre de text avançats, inclogui també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- B2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que demostrin mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científica o ètica
- B4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat
- B5_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

Específica

- V12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
-

Transversal

- T1_ Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats a cada titulació
- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membres més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

Descripció

L'assignatura de "Emprenedoria i Innovació" del Grau en Disseny i Producció de Videojocs forma part de les assignatures vinculades a l'àrea d'empresa que conjuntament amb "Administració d'Empreses", "Models de negoci", "Màrqueting" i altres assignatures, pretenen potenciar l'actitud emprenedora entre els alumnes i dotar-los d'eines que puguin ser d'utilitat si decideixen vincular-se a l'emprenedoria en el camí a la incorporació al món laboral. En aquest cas, aquesta assignatura és posterior a la de "Administració d'Empreses" (1r curs) i prèvia a "Models de negoci" i "Màrqueting" que s'imparteixen en els següents trimestres del 2n curs. Cal destacar, per tant, que aquesta assignatura segueix un fil conductor sobre els coneixements empresarials que han adquirit els alumnes en el 1r curs i no aprofundeix en els conceptes de "Models de negoci" i "Màrqueting" atès que s'entra en detall en els següents trimestres del mateix curs.

Els continguts d'aquesta assignatura s'han dissenyat per a donar una visió general a l'alumnat sobre l'emprenedoria, des del coneixement de la situació de la indústria del videojoc i la generació d'idees fins a l'execució de les mateixes de manera viable i sostenible. Atès la necessitat de projectes empresarials diferenciadors en un entorn altament competitiu amb empreses d'alta cultura innovadora, l'assignatura dona un alt protagonisme a la creativitat i les eines pràctiques que avui dia s'utilitzen en empreses d'èxit.

L'assignatura compta amb sessions teòriques, sessions de treball en equip, discussions grupals, exercicis de recerca, ponències de professionals de la indústria, etc. Per tal d'assolir la base fonamental de l'assignatura es premia el treball en equip per una banda, i per l'altra, l'adquisició del coneixement teòric de forma individual.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per a fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19. D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura l'alumne ha de ser capaç de:

- E12.1. Generar idees innovadores de productes de videojocs i analitzar-les com a oportunitat de negoci.
- E12.2. Demostrar coneixements sobre la creació i posada en marxa de nous negocis o start-ups.
- E12.3. Descriure referents d'estudis independents de videojocs.
- E12.4. Testejar prototips de start-ups i analitzar el feedback dels usuaris.
- E12.5. Desenvolupar projectes emprenedors, tenint en compte el model de negoci, la viabilitat del mateix, el pla de màrqueting i vendes i el client.
- E13.1. Demostrar coneixements sobre l'estructura i organització d'una empresa.
- E13.2. Utilitzar eines de previsió i planificació empresarial.
- E13.3. Descriure els fonaments de màrqueting i investigació de mercats.
- E13.4. Dissenyar una estratègia de màrqueting d'un videojoc.
- E13.5. Descriure els models de negoci referents a la indústria de videojocs.
- E13.6. Dissenyar un model de negoci i monetització d'un videojoc.
- E13.7. Analitzar la viabilitat econòmica d'un negoci o línia de negoci.

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe magistral, Conferències, Presentacions, Càpsules de vídeo, Debats i fòrums, Estudi de casos, Jocs de rol, Aprenentatge col·laboratiu, Resolució de problemes, Recerca i lectura crítica d'articles i Aprenentatge basat en preguntes, i Tutories presencials i no presencials.

Continguts

1. CONTEXTUALITZACIÓ

1.1 Indústries creatives i culturals

- 1.2 Demografia de l'ecosistema industrial del videojoc
- 1.3 Empreses de desenvolupament de videojocs. El panorama nacional.

2. EMPRENDRE AMB ÈXIT

- 2.1 La mesura de l'Èxit
- 2.2 Born Globals i la indústria del videojoc
- 2.3 Anatomia d'un emprenedor
- 2.4 Lean Startups, Hacking Growth i iteracions de mercat

3. FINANÇAMENT

- 3.1 Empresa vs Projectes
- 3.2 Fonts de Finançament
- 3.3 La recerca de finançament
 - 3.3.1 Què busquen els inversors?
 - 3.3.2 El Pla de Negocis vs el Deck
- 3.4 Fases: startup, creixement, expansió

4. DIRECCIÓ ESTRATÈGICA DE L'EMPRESA

- 4.1 Què és estratègia?
- 4.2 Missió, Visió, Valors i la Teoria dels Stakeholders
- 4.3 Anàlisi estratègic: Intern i Extern
 - 4.3.1 Recursos i Capacitats. Anàlisi VRIO
 - 4.3.2 El macroentorn. PESTEL.
 - 4.3.3 El microentorn. El Diamant de Porter.
 - 4.3.4 Anàlisi Intern-Extern. DAFO
 - 4.3.4 Estratègies de mercat: Diferenciació, Costos i Segmentació

5. INNOVACIÓ

- 5.1 Tipus d'innovació: Empresa / Producte, Procés i Paradigma
- 5.2 Motius proactius i reactius. Per què innovar?
- 5.3 El procés creatiu. Com innovar?
 - 5.3.1 Design thinking: raonament inductiu, deductiu i abductiu
 - 5.3.2 Open innovation
- 5.4 Barres a la innovació
- 5.5 Ethics in Video Game Design

6. CONSTITUCIÓ DE STARTUPS - PANORAMA NACIONAL

- 6.1 Tipus d'empresa. La forma jurídica.
- 6.2 Necessitats prèvies. Aspectes legals.
- 6.3 Recursos, tràmits fiscals, costos i temps de constitució

7. CREIXEMENT I EXPANSIÓ

- 7.1 Motius proactius i reactius. Per què expandir-se?
- 7.2 Creixement: amateur, indie i empresa de desenvolupament
- 7.3 Prendre-li el pols a la qualitat: veterania, projectes, awards i fons propis
- 7.4 Mètodes d'expansió: Creixement Orgànic, Adquisicions i Fusions, Aliances Estratègiques, Cooperative Networks, etc.
- 7.5 L'empresa internacional, global, multinacional, transnacional
- 7.6 L'empresa intel·ligent i l'empresa virtual

Activitats d'aprenentatge

Amb l'objectiu de recollir evidència de l'assoliment dels resultats d'aprenentatge esperats es realitzaran les següents activitats de caràcter avaluatiu (relacionades amb totes les competències comunes):

A1. Exercicis a classe o a casa: Exercicis (Evidència dels resultats d'aprenentatge E12.2, E12.3, E12.4, E13.2 i E13.5)

Exercicis pràctics d'anàlisi, algú d'ells basats en casos reals, protagonitzats per empreses de videojocs a nivell nacional i internacional, que tracten sobre decisions estratègiques o que acaben en èxit o fracàs. Normalment recolzats per textos, visionats a classe: vídeos o presentacions en PWP. Les activitats dirigides serveixen per a avaluar l'actitud vers l'aprenentatge. En finalitzar les activitats l'estudiant ha de tenir discurs per a comentar decisions sobre creació i disseny de productes i idees de negoci. Tanmateix, l'alumne hauria de ser capaç d'analitzar nous casos de forma independent amb una visió més tècnica i científica.

A2. Treball en grup: Disseny de Startup i Ronda d'inversió (Evidència dels resultats d'aprenentatge E12.1, E12.4, E12.5, E13.2, E13.4 i E13.6)

Finalitat de l'exercici: Dissenyar i documentar el procés de creació d'una *startup* i presentar davant d'un inversor.

A3. Examen final: Examen (Evidència dels resultats d'aprenentatge E12.2, E13.1, E13.2, E13.3, E13.5 i E13.7)

Críters generals de les activitats:

- El professorat presentarà un enunciat per cada activitat i els criteris d'avaluació i/o rúbriques, a classe i a través del campus virtual.
- El professorat informarà de les dates i especificacions de lliurament de les activitats, tot i que és responsabilitat de l'alumnat atendre a qualsevol modificació de dates o formats de lliurament.

Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

- A1. Exercicis a realitzar a classe o a casa 10%

- A2. Treball en grup: Disseny de Startup i ronda d'inversió 40%
- A3. Examen final 50%

Nota final = $A1 \times 0,1 + A2 \times 0,4 + A3 \times 0,5$

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'activitat A2, i una nota superior a 4 a l'activitat A3 per a aprovar l'assignatura. En cas contrari, caldrà realitzar la recuperació.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi en alguna activitat, independentment del seu abast, correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a la Cap d'Estudis la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recuperació:

- Els alumnes amb una qualificació inferior a cinc (5) en la nota final de primera convocatòria, podran recuperar l'assignatura mitjançant la realització d'un únic examen que recollirà tot el contingut de la mateixa.
- La qualificació màxima que es pot assolir en convocatòria extraordinària és un cinc (5).

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Bies, B. (2017). Indie Gaming: Finding Entrepreneurial Success in Video Games. New Degree Press
- Chesbrough, H. W. (2003). Open innovation: The new imperative for creating and profiting from technology. Harvard Business Press.
- Porter, M. E. (2008). Competitive strategy: Techniques for analyzing industries and competitors. Simon and Schuster.
- RIES, E. (2011). The Lean Startup. NY: Crown Publishing Group.

Complementaris

Bibliografies

- Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard business review, 86(6), 84.
- Gabriëlsson, M., & Kirpalani, V. M. (2004). Born globals: how to reach new business space rapidly. International Business Review, 13(5), 555-571.
- Grant, R. M. (1991). The resource-based theory of competitive advantage: implications for strategy formulation. California management review, 33(3), 114-135.
- Lewis, J. D. (2002). Partnerships for profit: Structuring and managing strategic alliances. Simon and Schuster.
- Porter, M. E., & Advantage, C. (1985). Creating and sustaining superior performance. Competitive Advantage, 167.
- Sean, E. & Brown, M. (2017) Hacking Growth: How Today's Fastest-Growing Companies Drive Breakout Success. NY: Currency.
- URBANO, D. & RODRIGUEZ, L. (2010): Guía para la elaboración de un plan de empresa. Departament de Treball. Generalitat de Catalunya.
- URBANO, D. (2005): La creación de empresas en Catalunya: organismos de apoyo y actitudes hacia la actividad emprendedora. Col·lecció d'estudis CIDEM. Centre d'Innovació i Desenvolupament Empresarial.
- Welch, D. E., & Welch, L. S. (1996). The internationalization process and networks: A strategic management perspective. Journal of international marketing, 11-28.

Enllaços web

- DEV. Las 3D de la Financiación de Videojuegos. Link: <http://www.dev.org.es/es/3dfinanciacion>
- DEV. Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos. <http://www.dev.org.es/es/publicaciones>