

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106324 - LIDERATGE I GESTIÓ D'EQUIPS

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - David García Borrás <dggarcia@tecnocampus.cat>
 - Xavier Figueras García <xfigueras@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès.

Competències que es treballen

Específica

- E12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
- E14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Transversal

- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

Descripció

L'assignatura de Lideratge i Gestió d'equips té com a principal objectiu la formació de futurs professionals que hauran de treballar en equip i formar part d'una cultura d'empresa.

Profunditzarem en l'essència del concepte de lideratge, amb una vessant molt pràctica que els serveixi per descobrir-se a ells mateixos.

Pretenem que realment serveixi als alumnes per saber com comportar-se en un entorn laboral real i altament competitiu com són els videojocs.

Durant les sessions, es realitzarà un seguit d'activitats avaluatives a classe on es pretén assolir els coneixements d'aquell bloc o apartat.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per 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.

El Tecnocampus posarà a l'abast del professorat i l'alumnat les eines digitals necessàries per poder dur a terme l'assignatura, així com guies i recomanacions que facilitin l'adaptació a la modalitat no presencial.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura els estudiants han de ser capaços de:

- E12.2 Demostrar coneixements sobre la creació i posada en marxa de nous negocis o start-ups.
- E14.2 Exercir dotes de lideratge i gestió d'equips.
- E14.3 Contribuir a generar una cultura d'aprenentatge, gestió dels errors, feedback i gestió de les crítiques.

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe magistral, presentacions, càpsules de vídeo, debats i fòrums, aprenentatge col·laboratiu.

Continguts

LIDERATGE

1. Concepte de líder

- 1.1. Què és un líder?
- 1.2. Característiques d'un líder
- 1.3. Definició de lideratge
- 1.4. Les 4 estratègies de lideratge
- 1.5. Tipologies de líders
- 1.6. Estils i actituds de lideratge
- 1.7. Lideratge basat en resultats

2. Direcció a l'empresa

- 2.1. Funcions de direcció
- 2.2. Tres eixos de la direcció
- 2.3. Presa de decisions i negociacions

GESTIÓ D'EQUIPS

3. RRHH i cultura empresa

- 3.1. Evolució dels RRHH
- 3.2. Cultura d'empresa i clima laboral

3.3. Relacions interpersonals a l'empresa

3.4. Gestió i valoració del lloc de treball

3.5. Selecció de personal

4. Intel·ligència emocional i motivació

4.1. Tipologies de persones

4.2. Gestionar el Talent

4.3. Intel·ligència emocional per a influir en les persones

4.4. Motivació

5. Gestió del temps i estrès laboral

5.1. Gestió del temps

5.2. Estrès i salut laboral

5.3. Aportacions a la psicologia de les organitzacions

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: Dinàmiques i activitats de lideratge (Evidència del resultat d'aprenentatge E12.2 i E14.2)

A2. Treball en grup: Pla d'incentius, retributiu i de beneficis (Evidència del resultat d'aprenentatge E12.2 i E14.3)

A3. Examen final (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

Críteris generals de les activitats:

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els críteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informarà de les dates i format del lliurament de l'activitat.

Sistema d'avaluació

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

A1. Exercicis a classe: Dinàmiques i activitats de lideratge 25%

A2. Treball en grup: Pla d'incentius, retributiu i de beneficis 30%

A3. Examen final: 45%

Nota final = A1 0,25 + A2 0,30 + A3 0,45

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- 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, independentment del seu abast, en alguna activitat 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:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'A3.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

-

Irish, D. (2005). The game producer's handbook. Boston, MA: Thomson Course Technology.

- Keith, C. (2012). Agile game development with Scrum. Johannesov: TPB.