

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

107512 - EMPRESSES: ESTUDI DE CASOS

Informació general

- Curs acadèmic 2022/23
- Curs: Cinquè
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Víctor Manuel Navarro Remesal <vnavarro@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Castellà
- Català

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

Presentació de l'assignatura

L'assignatura "Empreses: Estudi de casos" pertany al Grau en Disseny i Producció de Videojocs i forma part de les assignatures vinculades a l'àrea d'empresa. L'assignatura contribueix a que l'estudiant desenvolupi unes capacitats analítiques per ajudar a prendre decisions econòmiques i de gestió en un projecte de videojocs, considerant especialment l'encaix de la producció al mercat en termes socials i culturals. Es treballa el mercat dels videojocs tant des de la perspectiva de productors (indústria dels videojocs) com la perspectiva del clients (sector dels videojocs), sempre des de la vessant de negoci de producte o servei competitiu i analitzant el discurs, la participació i la recepció. Es vol que l'estudiant sigui capaç d'entendre el producte o servei com un projecte sobre el qual cal prendre no només decisions tècniques sinó també decisions de negoci (estratègia, canal distribució, inversió i retorn de la inversió, competència i posicionament, activitats de marketing del llançament, etc), així com que sigui capaç d'ubicar les produccions de la indústria dins un marc social i cultural.

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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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 sàpiguin 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

Específica

- V12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
- V13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.
- V14. 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.

Transversal

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres 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 tenint en compte els recursos disponibles

No definides

Continguts

Tema 0. Introducció als estudis culturals i les indústries culturals

Tema 1. Planificació laboral

Tema 2 Polèmica de continguts

Tema 3. Polèmica legal

3.1 Loot Boxes

3.2 E-Sports

Tema 4. Polèmica Cultural

4.1 Jocs japonesos a occident

4.2 Vendre a la Xina

Tema 5. Comunitats de fans

Objectius de Desenvolupament Sostenible

No definides

Sistema d'avaluació i qualificació

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

A1. Treball en grup: Vídeo resum 20%

A2. Treball individual: Redacció d'un assaig teòric 10%

A3. Treball individual: Lectura i comentari d'articles de recerca 20%

A4. Examen parcial: Examen d'avaluació continua de l'alumne 20%

A5. Examen final: Examen d'avaluació final de l'assignatura 30%

Nota final = $A1 \times 0,2 + A2 \times 0,1 + A3 \times 0,2 + A4 \times 0,2 + A5 \times 0,3$

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 equivaldrà a la nota final.
- En cas de superar la recuperació, la nota final màxima de l'assignatura serà de 7.