

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

107512 - EMPRESSES: ESTUDI DE CASOS

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Cinquè
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Víctor Manuel Navarro Remesal <vnnavarro@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Anglès

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 dels 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.

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 demostren mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat

Específica

-

V5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.

- 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

- 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

No definides

Continguts

Tema 0. Introducció. Indústries culturals, estudis culturals, game production studies

Tema 1. Planificació laboral

Tema 2. Comunitats i participació. Fans, playbour.

Tema 3. Polèmica de continguts. Representació.

Tema 4. Polèmica (inter)cultural. Codis de regulació, mercats i circulació.

Tema 5. Qüestions legals. Loot boxes, streaming, e-sports.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures

Sistema d'avaluació i qualificació

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

A1. Treball grupal: Lectura i presentació d'articles de recerca 20%

A2. Examen parcial 1: Examen d'avaluació continua de l'alumne 20%

A3. Examen parcial 2: Examen d'avaluació continua de l'alumne 20 %

A4. Treball grupal: Estudi i presentació de casos 40%

Nota final = $A1 \times 0,2 + A2 \times 0,2 + A3 \times 0,2 + A4 \times 0,4$

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.

- En el cas de detectar un plagiat, copia o frau en qualsevol activitat o prova avaluable aquesta obtindrà automàticament una qualificació final de 0.

Adicionalment, en casos de còpia o frau, és responsable de la conducta tant qui copia com qui deixa copiar, i les conseqüències de la conducta afecten tots els estudiants implicats en l'actuació irregular. Independentment del suspens provocat pel plagiat, copia o frau, el professor comunicarà a la Direcció del Departament la situació per a que es prenguin les mesures aplicables en matèria de règim sancionador i la incoació del pertinent expedient disciplinari.

- Les faltes d'ortografia, les incorreccions en la redacció i els problemes formals i tècnics específics de l'assignatura es penalitzaran amb 0,10 punts, fins un màxim de 2 punts, en totes les activitats i proves avaluables.

- Tres de les cinc activitats amb NP impliquen que el curs no s'ha seguit i donen lloc a un NP.

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.