

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106324 - LIDERATGE I GESTIÓ D'EQUIPS

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - David Del Río Angulo [<ddelrio@tecnocampus.cat>](mailto:ddelrio@tecnocampus.cat)
 - Oscar Sahun Reguant [<osahun@tecnocampus.cat>](mailto:osahun@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català
- Castellà

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

Presentació de l'assignatura

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.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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.

No definides

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

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

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

A1. Exercicis a classe relacionats amb dinàmiques i activitats realitzades (lliurables) = 10%

A2. Treball en equip: memòria descriptiva del disseny i execució del procés de producció del prototip = 30%

A3. Examen final = 60%

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

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 Direcció de Departament 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.

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Bibliografia i Recursos

- Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence. Bantam.
- Irish, D. (2005). The game producer's handbook. Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Keith, C. (2012). Agile game development with Scrum. Johannesburg: TPB.