

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

106413 - EMPRESES: ESTUDI DE CASOS

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Quart
- 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 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

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homofòbes, transfòbes 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.
- E13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.
- 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.

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

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
- 13 - Acció climàtica
- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures

Activitats i Sistema d'avaluació

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

A1. Examen parcial 1: Examen d'avaluació continua de l'alumne 10%

A2. Examen parcial 2: Examen d'avaluació continua de l'alumne 10%

A3. Examen final 30%

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

A5. Treball grupal: Seminari grupal de recerca i informe 10%

Nota final = $A1 \times 0,1 + A2 \times 0,1 + A3 \times 0,3 + A4 \times 0,4 + A5 \times 0,1$

Consideracions:

- 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, còpia o frau en qualsevol activitat o prova avaluable aquesta obtindrà automàticament una qualificació final de 0. Addicionalment, 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, còpia 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.
- 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.
- 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.
- Seguint la normativa, l'ús del mòbil i l'ordinador només està permès quan sigui necessari per a les activitats formatives i, de base, queda fora del moment a moment de l'aula.

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 substitueix la dels dos examens parcials.

Bibliografia i Recursos

- Abraham, Benjamin J. Digital games after climate change. Gewerbestrasse: Palgrave Macmillan, 2022.
- Anthropy, Anna. Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form. Seven Stories Press, 2012.
- Lee, Seungcheol Austin, Pulos, Alexis (Eds.). "Transnational Contexts of Development History, Sociality, and Society of Play. Video Games in East Asia". Palgrave, 2016.
- Lemarchand, Richard (2021) A Playful Production Process: For Game Designers (and Everyone). MIT Press
- Navarro Remesal, Víctor. "Pensar el juego. 25 caminos para los game studies". Shangrila, 2020.
- Pérez-Latorre, Óliver, and Víctor Navarro-Remesal. Perspectives on the European Videogame (2021). Amsterdam University Press.
- Schreier, Jason. Play Nice: The Rise, Fall, and Future of Blizzard Entertainment. Grand Central Publishing, 2024.
- Schreier, Jason. Press Reset: Ruin and recovery in the video game industry. Hachette UK, 2021.
- Watson, Jeff (2021). Infrastructures of Play: Labor, Materiality, and Videogame Education <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/120>
- Webster, James G. "The marketplace of attention. How audiences take shape in a digital age". MIT Press, 2014.
- Werning, Stefan (2021) Making Games. The Politics and Poetics of Game Creation Tools. MIT Press
- op de Beke, Laura; Raessens, Joost; Werning, Stefan; Farca, Gerald. Ecogames. Playful Perspectives on the Climate Crisis. Amsterdam University Press, 2024.
- Keogh, B. (2023). The videogame industry does not exist: Why we should think beyond commercial game production. MIT Press.
- Olli Sotamaa, Jan Svelch (eds) (2021) Game Production Studies. Amsterdam University Press
- Schreier, Jason. Blood, sweat, and pixels: The triumphant, turbulent stories behind how video games are made. New York: Harper, 2017.