

Guia docent

804256 - EIT - Empreneduria i Innovació Tecnològica

Última modificació: 25/04/2024

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.
Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura optativa).
Curs: 2024 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Anglès

PROFESSORAT

Professorat responsable: Lluch-Ariet, Magí

Altres:

CAPACITATS PRÈVIES

Coneixements generals de gestió de projectes
Capacitat d'organització i desenvolupament d'un projecte

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

CEVJ 11. Identificar els models de negoci, finançament i monetització propis de la indústria del videojoc, així com la seva distribució digital, seguiment i màrqueting.

Transversals:

CT3. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o duent a terme tasques de direcció, amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

06 URI N2. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ - Nivell 2: Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar-ne les referències bibliogràfiques, dissenyar-ne i executar-ne una bona estratègia de cerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant-hi la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

CT5. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, preferentment l'anglès, amb un nivell adequat oral i escrit i en consonància amb les necessitats que tindran els titulats i titulades.

METODOLOGIES DOCENTS

La metodologia docent es divideix en quatre parts:

- Sessions presencials d'exposició dels continguts
- Sessions presencials de treball pràctic (aprenentatge en l'ús de les eines, presentacions i debat de casos)
- Desenvolupament pràctic d'elements de sistemes d'innovació vinculats al pla estratègic de recerca i innovació Europeu
- Treball autònom d'estudi i realització d'exercicis i activitats

OBJECTIUS D'APRENENTATGE DE L'ASSIGNATURA

Com a continuació dels continguts de les assignatures de l'àrea de Gestió i Empresa en que s'han analitzat els Plans de Negoci propis de les empreses del sector de videojocs i els Plans de Màrqueting per a posar al mercat un videojoc a través de diferents canals (PC, Mòbil, Web, Nintendo, Sony i Microsoft), s'aprendrà a desenvolupar un Pla de Negoci amb les dimensions específiques d'un projecte d'innovació. Així mateix, dins els entorns de recerca propis dels projectes d'innovació per videojocs (intel·ligència artificial, xarxes socials, realitat virtual, interacció home-màquina, etc) s'aprendrà a analitzar l'activitat científica que hi està vinculada, es coneixeran els instruments i entitats nacionals i internacionals que donen suport als projectes empresarials innovadors i s'aprendrà a presentar propostes que ajudin al seu finançament. Així mateix, i amb l'objectiu de fer l'assignatura el més pràctica possible, es participarà de manera directa, tant presencialment com a distància, en esdeveniments d'Agències de Promoció Econòmica i del programa marc de recerca de la Comissió Europea.

Objectius específics:

- Ser capaç de desenvolupar un pla de negoci d'innovació tecnològica
- Dirigir i dinamitzar grups de treball, resolent possibles conflictes, valorant el treball fet amb les altres persones i avaluant l'efectivitat de l'equip, així com la presentació dels resultats generats
- Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar les referències bibliogràfiques, dissenyar i executar una bona estratègia de recerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat
- Planificar i utilitzar la informació necessària per un treball acadèmic (per exemple, pel treball de final de grau) a partir d'una reflexió crítica sobre els recursos d'informació utilitzats
- Dur a terme les tasques encomanades a partir d'orientacions bàsiques donades pel professorat, decidint el temps que es necessita utilitzar per a cada tasca, incloent aportacions personals i ampliant les fons d'informació aportades.
- Aplicar els coneixements assolits en la realització d'una tasca en funció de la pertinença i la importància, decidint la manera de dur-la a terme i el temps que és necessari dedicar-li, i seleccionant les fonts d'informació més adients
- Mostrar comprensió lectora suficient en la lectura de documents escrits en anglès, vinculats a la matèria, tals com apunts, articles científics, articles de divulgació, pàgines web, etc.

HORES TOTS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup mitjà	30,0	20.00
Hores activitats dirigides	12,0	8.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup gran	18,0	12.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

1. Presentació, metodologia i avaluació

Descripció:

Presentació de l'assignatura i criteris d'avaluació
Què és recerca? Què és innovació? Què és desenvolupament?

Dedicació: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

2. Conceptes i estratègia per l'activitat de recerca i innovació

Descripció:

- 2.1 Els nivells de Maduresa Tecnològica (TRL)
- 2.2 El Pla de Negocis per la Innovació (Innovation Canvas)
- 2.3 Els drets de propietat intel·lectual (IPR)
- 2.4 Patents: De la Recerca al Mercat

Activitats vinculades:

Pràctica 1: Consortium Agreement

Competències relacionades:

CEVJ 11. Identificar els models de negoci, finançament i monetització propis de la indústria del videojoc, així com la seva distribució digital, seguiment i màrqueting.

CT5. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, preferentment l'anglès, amb un nivell adequat oral i escrit i en consonància amb les necessitats que tindran els titulats i titulades.

Dedicació: 14h

Grup petit/Laboratori: 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

3. Els documents científics i acadèmics

Descripció:

- 3.1 Com escriure un article científic
- 3.2 Indicadors: Factor d'Impacte
- 3.3 Journals, Monogràfics i Proceedings
- 3.4 El procés de peer-review

Activitats vinculades:

Pràctica 2: EasyChair

Competències relacionades:

CT5. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, preferentment l'anglès, amb un nivell adequat oral i escrit i en consonància amb les necessitats que tindran els titulats i titulades.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

06 URI N2. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ - Nivell 2: Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar-ne les referències bibliogràfiques, dissenyar-ne i executar-ne una bona estratègia de cerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant-hi la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

Dedicació: 12h

Grup petit/Laboratori: 2h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

4. Estat de l'R+D+i a Europa i a Catalunya

Descripció:

- 4.1 L'ecosistema d'R+D+i a Catalunya
- 4.2 El programa marc de la Unió Europea H2020
- 4.3 Estratègia de Recerca i Innovació a Europa i Catalunya
- 4.4 European Enterprise Network

Activitats vinculades:

Pràctica 3: Oferta i demanda tecnològica

Competències relacionades:

CT5. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, preferentment l'anglès, amb un nivell adequat oral i escrit i en consonància amb les necessitats que tindran els titulats i titulades.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

06 URI N2. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ - Nivell 2: Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar-ne les referències bibliogràfiques, dissenyar-ne i executar-ne una bona estratègia de cerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant-hi la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

Dedicació: 18h

Grup petit/Laboratori: 6h

Activitats dirigides: 6h

Aprenentatge autònom: 6h

5. Els projectes de recerca i innovació

Descripció:

- 5.1 Objectius i Estat de l'Art
- 5.2 Planificació i Gestió del Projecte
- 5.3 Gestió del Risc
- 5.4 Impacte

Activitats vinculades:

Pràctica 4: EMDESK (Eina de Planificació i Gestió de projectes d'R+D+i)

Competències relacionades:

CT3. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o duent a terme tasques de direcció, amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

CT5. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, preferentment l'anglès, amb un nivell adequat oral i escrit i en consonància amb les necessitats que tindran els titulats i titulades.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

06 URI N2. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ - Nivell 2: Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar-ne les referències bibliogràfiques, dissenyar-ne i executar-ne una bona estratègia de cerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant-hi la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

Dedicació: 36h

Grup petit/Laboratori: 6h

Activitats dirigides: 6h

Aprenentatge autònom: 24h

6. La gestió i direcció d'equips de treball

Descripció:

La gestió i direcció d'equips de treball

Competències relacionades:

CT3. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o duent a terme tasques de direcció, amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

Dedicació: 4h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 2h

7. Hands on: Agències de desenvolupament locals

Descripció:

Visita a l'Oficina d'Atenció a l'Empresa de l'Ajuntament de BCN

Visita a Orbital 40 i al Parc Audiovisual de Catalunya

Activitats vinculades:

Pràctica 5 - Seguiment programa Barcelona Activa

Competències relacionades:

CEVJ 11. Identificar els models de negoci, finançament i monetització propis de la indústria del videojoc, així com la seva distribució digital, seguiment i màrqueting.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

Dedicació: 32h

Grup petit/Laboratori: 4h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 24h

8. Hands on: Instruments de la Comissió Europea

Descripció:

Seguiment de l'Esdeveniment ICT Proposers' Day (H2020)

Activitats vinculades:

Pràctica 6 Anàlisi de projectes H2020

Competències relacionades:

CT3. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o duent a terme tasques de direcció, amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

CT5. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, preferentment l'anglès, amb un nivell adequat oral i escrit i en consonància amb les necessitats que tindran els titulats i titulades.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

06 URI N2. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ - Nivell 2: Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar-ne les referències bibliogràfiques, dissenyar-ne i executar-ne una bona estratègia de cerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant-hi la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

Dedicació: 32h

Grup petit/Laboratori: 2h

Activitats dirigides: 6h

Aprenentatge autònom: 24h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Pràctica 1: 5%

Pràctica 2: 10%

Pràctica 3: 5%

Pràctica 4: 10%

Pràctica 5: 10%

Pràctica 6: 10%

Examen parcial: 20%

Examen final: 20%

Participació i actitud d'aprenentatge de l'estudiant: 10%

En cas de suspendre l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada es tindrà l'opció de realitzar un exàmen de re-avaluació de la part teòrica i una part de la pràctica, corresponent al 50% de la nota de l'assignatura.

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

Les activitats d'avaluació són individuals

Per les pràctiques es pot consultar tot el material d'estudi disponible i la seva entrega s'ha d'efectuar a la data indicada sense possibilitat d'extensió del termini previst

Els exàmens es realitzaran sense accés a cap material d'aprenentatge

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Kim, W. Chan. Blue ocean strategy: how to create uncontested market space and make the competition irrelevant. Expanded ed. Boston: Harvard Business School Press, 2015. ISBN 9781625274496.

RECURSOS

Enllaç web:

- IPR Helpdesk. IPR Helpdesk
- EU Research and Innovation. EU Research and Innovation
- Enterprise Europe Network. Enterprise Europe Network
- RIS3. Guide on Research and Innovation Strategies for Smart Specialisation
- RIS3CAT. Estratègia de recerca i innovació per a l'especialització intel·ligent de Catalunya
- Barcelona Emprenedoria. El web de Barcelona per a les persones emprenedores
- ACCIÓ. Agència per la Competitivitat de l'Empresa
- Horizon 2020. Horizon 2020

Altres recursos:

<https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/>