

804256 - EIT - Emprenedoria i Innovació Tecnològica

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Curs: 2019
Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJocs (Pla 2014). (Unitat docent Optativa)
GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJocs (Pla 2014). (Unitat docent Optativa)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Anglès

Professorat

Responsable: Lluch-Ariet, Magí

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. 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.

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

804256 - EIT - Emprenedoria i Innovació Tecnològica

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 pertinència 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 totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	18h	12.00%
	Hores grup mitjà:	30h	20.00%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	12h	8.00%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

804256 - EIT - Emprenedoria i Innovació Tecnològica

Continguts

<p>1. Presentació, metodologia i avaluació</p>	<p>Dedicació: 2h Grup petit/Laboratori: 2h</p>
<p>Descripció: Presentació de l'assignatura i criteris d'avaluació Què és recerca? Què és innovació? Què és desenvolupament?</p>	
<p>2. Conceptes i estratègia per l'activitat de recerca i innovació</p>	<p>Dedicació: 14h Grup petit/Laboratori: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 4h</p>
<p>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</p> <p>Activitats vinculades: Pràctica 1: Consortium Agreement</p>	
<p>3. Els documents científics i acadèmics</p>	<p>Dedicació: 12h Grup petit/Laboratori: 2h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>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</p> <p>Activitats vinculades: Pràctica 2: EasyChair</p>	

804256 - EIT - Empreneduria i Innovació Tecnològica

<p>4. Estat de l'R+D+i a Europa i a Catalunya</p>	<p>Dedicació: 18h Grup petit/Laboratori: 6h Activitats dirigides: 6h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>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</p> <p>Activitats vinculades: Pràctica 3: Oferta i demanda tecnològica</p>	
<p>5. Els projectes de recerca i innovació</p>	<p>Dedicació: 36h Grup petit/Laboratori: 6h Activitats dirigides: 6h Aprentatge autònom: 24h</p>
<p>Descripció: 5.1 Objectius i Estat de l'Art 5.2 Planificació i Gestió del Projecte 5.3 Gestió del Risc 5.4 Impacte</p> <p>Activitats vinculades: Pràctica 4: EMDESK (Eina de Planificació i Gestió de projectes d'R+D+i)</p>	
<p>6. La gestió i direcció d'equips de treball</p>	<p>Dedicació: 4h Grup petit/Laboratori: 2h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció: La gestió i direcció d'equips de treball</p>	

804256 - EIT - Emprenedoria i Innovació Tecnològica

7. Hands on: Agències de desenvolupament locals	<p>Dedicació: 32h</p> <p>Grup petit/Laboratori: 4h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 24h</p>
<p>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</p> <p>Activitats vinculades: Pràctica 5 - Seguiment programa Barcelona Activa</p>	
8. Hands on: Instruments de la Comissió Europea	<p>Dedicació: 32h</p> <p>Grup petit/Laboratori: 2h Activitats dirigides: 6h Aprentatge autònom: 24h</p>
<p>Descripció: Seguiment de l'Esdeveniment ICT Proposers' Day (H2020)</p> <p>Activitats vinculades: Pràctica 6 Anàlisi de projectes H2020</p>	

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 examen de re-avaluació de la part teòrica i una part de la pràctica, corresponent al 50% de la nota de l'assignatura.

Normes de realització de les activitats

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

804256 - EIT - Emprenedoria i Innovació Tecnològica

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.

Altres recursos:

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

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