Guía docente
804229 - IVJ - Industria de los Videojuegos

Última modificación: 15/09/2024

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Hurtado, Daniel

Otros:

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
CEVJ 10. Identificar el proceso de producción y las metodologías de desarrollo de un videojuego, así como el rol de cada uno de los perfiles implicados y sus funciones.
CEVJ 11. Identificar los modelos de negocio, financiación y monetización propios de la industria del videojuego, así como su distribución digital, seguimiento y marketing.

Transversales:
01 EIN N1. EMPRENDEDURÍA E INNOVACIÓN - Nivel 1: Tener iniciativas y adquirir conocimientos básicos sobre las organizaciones y familiarizarse con los instrumentos y técnicas, tanto de generación de ideas como de gestión, que permitan resolver problemas conocidos y generar oportunidades.
02 SCS N1. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL - Nivel 1: Analizar sistémica y críticamente la situación global, atendiendo la sostenibilidad de forma interdisciplinaria así como el desarrollo humano sostenible, y reconocer las implicaciones sociales y ambientales de la actividad profesional del mismo ámbito.
03 TLG. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán las tituladas y los titulados en cada enseñanza.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Método expositivo / lección magistral.
- Clase participativa.
- Estudio de casos.
- Aprendizaje basado en problemas y en exposiciones y defensas de prácticas o trabajos.
- Trabajo Autónomo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Conocer la historia y evolución de los videojuegos desde diferentes puntos de vista: épocas, estudios, plataformas, tecnologías, obras y autores destacados.
- Entender y ser capaz de clasificar e identificar un videojuego según diferentes criterios: género público, modelo, interacción, temática y apoyo.
- Conocer el proceso y cada una de las etapas que intervienen en el desarrollo de un videojuego: pre-producción, producción y post-producción.
- Conocer, entender y ser capaz de identificar las funciones de cada uno de los roles que pertenecen a un estudio de videojuego así como su estructura y organización.
- Identificar y conocer las diferentes herramientas de software y diseño, tecnologías, motores y plataformas con las que trabaja un estudio de videojuegos.
- Analizar y entender los diferentes modelos económicos ligados a la industria de los videojuegos desde sus inicios hasta la actualidad.
- Mostrar comprensión del concepto "industria del videojuego" y conocimiento de los diferentes agentes implicados y de la cadena de valor y conocimiento de la evolución y de la situación actual de la industria del videojuego, tanto a nivel nacional como internacional y de su relación con la evolución de la tecnología.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Introducción a la industria de los videojuegos

Descripción:
Industria del Videojuego: Concepto.
Agentes implicados y cadena de valor de la industria del videojuego.
Análisis de los datos más relevantes sobre la industria del videojuego en Catalunya y España.

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 8h
Aprendizaje autónomo: 2h

Historia de los videojuegos

Descripción:
Evolución de la Industria del Videojuego. Principales hitos.
Relación entre la evolución tecnológica y la evolución de la industria del videojuego.

Dedicación: 21h
Grupo grande/Teoría: 8h
Aprendizaje autónomo: 13h

El proceso de desarrollo

Descripción:
Proceso de creación de un videojuego: fases y tareas.

Dedicación: 23h
Grupo grande/Teoría: 8h
Aprendizaje autónomo: 15h

Modelo organizativo y perfiles profesionales

Descripción:
Organización y perfiles profesionales implicados en la creación de videojuegos.

Dedicación: 23h
Grupo grande/Teoría: 8h
Aprendizaje autónomo: 15h

Herramientas y tecnologías

Descripción:
Tecnologías y programas informáticos que se utilizan en la creación de videojuegos.

Dedicación: 23h
Grupo grande/Teoría: 8h
Aprendizaje autónomo: 15h

Clasificación de los videojuegos

Descripción:
Criterios de clasificación y géneros de videojuegos.

Dedicación: 23h
Grupo grande/Teoría: 8h
Aprendizaje autónomo: 15h

Modelos de negocio

Descripción:
Modelos de negocio y financiación en la industria del videojuego.

Dedicación: 27h
Grupo grande/Teoría: 12h
Aprendizaje autónomo: 15h

ACTIVIDADES

Práctica 1.Análisis de la evolución de un género de videojuegos

Descripción:
En la práctica 1 el estudiante deberá elaborar, en grupo, un documento sobre la evolución de un género de videojuegos. Será necesario analizar el origen y los principales momentos de evolución de su historia, por qué se produjeron esas evoluciones, por qué son relevantes y cómo se relacionan con la industria.

Dedicación: 12h
Actividades dirigidas: 6h
Aprendizaje autónomo: 6h

Práctica 2. Análisis reflexivo - Ponencias

Descripción:
Para la correcta evaluación de la práctica 2, el estudiante se personará y participará activamente en turno de Q&A en una serie de ponencias impartidas por distintos profesionales de la industria del videojuego. Ulteriormente, y como máximo después de la siguiente sesión, entregará un análisis grupal y reflexivo de cada ponencia que deberá responder, como mínimo, a una serie de preguntas estipuladas por el profesorado de la asignatura. Se valora la capacidad de relación del análisis de cada ponencia con el contenido del curso, así como la capacidad de análisis y comparación con el background y conocimientos previos de los estudiantes. La actividad responde a una dinámica de autoevaluación que será explicada en detalle durante la primera sesión del curso.

Dedicación: 50h
Actividades dirigidas: 10h
Aprendizaje autónomo: 40h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Prácticas y actividades:
- Práctica 1, con una ponderación del 10% de la nota final de la asignatura.
- Práctica 2, con una ponderación del 15% de la nota final de la asignatura.
- Porfolio de actividades, con una ponderación del 15% de la nota final de la asignatura.

Examen Parcial:
- 1 examen parcial con una ponderación del 25% de la nota final de la asignatura.

Examen Final:
- 1 examen final con una ponderación del 25% de la nota final de la asignatura.

Participación y actitud de aprendizaje, con una ponderación del 10% de la nota final de la asignatura.

Los estudiantes que hayan suspendido en la evaluación continua se pueden presentar en re-evaluación (siempre y cuando la nota sea diferente a NP). La calificación obtenida en la re-evaluación sustituye, en caso de ser superior, a las notas de los exámenes parcial y final. La nota final de la asignatura, calculada a partir del examen de re-evaluación, no podrá ser superior a 5.

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Una parte de las prácticas se pueden realizar durante las clases con profesor. Los estudiantes también deberán dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horas de clase), para realizar estas prácticas.

La evaluación de las prácticas no comporta sólo la resolución de las mismas, sino también la presentación que se haga de los resultados cuando el grupo sea requerido para ello durante las clases y la realización de los documentos correspondientes que deberán depositarse en el aula del campus virtual que se habilite a tal fin.

Los documentos deberán completar siguiendo las instrucciones que en ellos se dan, especialmente en cuanto a la rotulación de los nombres de archivo y la estructura del contenido. En ningún caso se modificará la maquetación del documento ni se guardará en un formato o versión que no sea el indicado. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir y es, por tanto, objeto de evaluación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- DeMaria, R.; Wilson, J.L. High score!: la historia ilustrada de los videojuegos. 3ª ed. Madrid: McGraw-Hill Interamericana, 2002. ISBN 9788448137045.
- Kent, Steven L.. The Ultimate History of Video Games (volume 1). Crown, 2001. ISBN 978-0761536437.
- Kent, Steven L.. The Ultimate History of Video Games (volume 2). Crown, 2021. ISBN 978-1984825438.
- Keith, Clinton. Agile Game Development whith Scrum. Addison Wesley, 2010. ISBN 0-321-61852-1.

Complementaria:

- Rabin, Steve. Introduction to game development. Hingham, Mass: Charles River Media, 2005. ISBN 9781584503774.

RECURSOS

Otros recursos:

Otros recursos:

Gama Sutra
http://www.gamasutra.com/ />
International Web Developers Association
http://www.igda.org />
Game Career Guide
http://www.gamecareerguide.com/