

# Guia docent

## 804256 - EIT - Emprenedoria i Innovació Tecnològica

Última modificació: 29/04/2020

**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).  
GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura optativa).

**Curs:** 2020      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Anglès

### PROFESSORAT

---

**Professorat responsable:** Lluçh-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 EFICACIÓ 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'APRENTATGE 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 TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

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

**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 Negoci 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:

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.

### 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:

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.

##### 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:

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.  
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.  
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.

CT3. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o d'ent 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: 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. 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.

### 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:

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.

CT3. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o d'ent 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: 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:

- 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
- Horizon 2020. Horizon 2020
- EU Research and Innovation. EU Research and Innovation
- ACCIÓ. Agència per la Competitivitat de l'Empresa
- IPR Helpdesk. IPR Helpdesk
- Enterprise Europe Network. Enterprise Europe Network
- RIS3. Guide on Research and Innovation Strategies for Smart Specialisation

### Altres recursos:

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