



Guía docente

804256 - EIT - Emprededuría y Innovación Tecnológica

Última modificación: 29/04/2020

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 optativa).
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura optativa).

Curso: 2020 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Lluch-Ariet, Magí

Otros:

CAPACIDADES PREVIAS

Conocimientos generales de gestión de proyectos
Capacidades de organización y desarrollo de proyectos

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

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:

CT3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección, con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

CT5. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, preferentemente el inglés, con un nivel adecuado oral y escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán los titulados y tituladas.

METODOLOGÍAS DOCENTES

La metodología docente se divide en cuatro partes:

- Sesiones presenciales de exposición de los contenidos.
- Sesiones presenciales de trabajo práctico (aprendizaje en el uso de las herramientas, presentaciones y debate de casos).
- Desarrollo práctico de elementos de sistemas de innovación vinculados al plan estratégico de investigación e innovación europeo.
- Trabajo autónomo de estudio y realización de ejercicios y actividades.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Ser capaz de desarrollar un plan de negocio en el contexto de innovación tecnológica
- Dirigir y dinamizar grupos de trabajo, resolviendo posibles conflictos, valorando el trabajo hecho con las otras personas y evaluando la efectividad del equipo así como la presentación de los resultados generados.
- Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
- Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico (por ejemplo, para el trabajo de fin de grado) a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información utilizados
- Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas
- Aplicar los conocimientos alcanzados en la realización de una tarea en función de la pertinencia y la importancia, decidiendo la manera de llevarla a cabo y el tiempo que es necesario dedicarle y seleccionando las fuentes de información más adecuadas
- Mostrar comprensión lectora suficiente en la lectura de documentos escritos en inglés, vinculados a la materia, tales como apuntes, artículos científicos, artículos de divulgación, páginas web, etc.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

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

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

1. Presentación, metodología y evaluación

Descripción:

Presentación de la asignatura y criterios de evaluación
Qué es investigación? Qué es innovación? Qué es desarrollo?

Dedicación: 2h

Grupo pequeño/Laboratorio: 2h

2. Conceptos y estrategia para la actividad de investigación e innovación

Descripción:

- 2.1 Los niveles de Madurez Tecnológica (TRL)
- 2.2 El Plan de Negocios para la Innovación (Innovation Canvas)
- 2.3 Los derechos de propiedad intelectual (IPR)
- 2.4 Patentes: De la investigación al mercado

Actividades vinculadas:

Práctica 1: Consortium Agreement

Competencias relacionadas:

CEVJ 11. Identificar los modelos de negocio, financiación y monetización propios de la industria del videojuego, así como su distribución digital, seguimiento y marketing.

CT5. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, preferentemente el inglés, con un nivel adecuado oral y escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán los titulados y tituladas.

Dedicación: 14h

Grupo pequeño/Laboratorio: 6h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

3. Los documentos científicos y académicos

Descripción:

- 3.1. Cómo escribir un artículo científico
- 3.2 Indicadores: Factor de Impacto
- 3.3 Journals, Monográficos y Proceedings
- 3.4 El proceso de peer-review

Actividades vinculadas:

Práctica 2: EasyChair

Competencias relacionadas:

06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

CT5. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, preferentemente el inglés, con un nivel adecuado oral y escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán los titulados y tituladas.

Dedicación: 12h

Grupo pequeño/Laboratorio: 2h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

4. Estado de la I+D+i en Europa y en Cataluña

Descripción:

- 4.1 El ecosistema de I+D+i en Cataluña
- 4.2 El programa marco de la Unión Europea H2020
- 4.3 Estrategia de Investigación e Innovación en Europa y en Cataluña
- 4.4 European Enterprise Network

Actividades vinculadas:

Práctica 3: Oferta y demanda tecnológica

Competencias relacionadas:

06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

CT5. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, preferentemente el inglés, con un nivel adecuado oral y escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán los titulados y tituladas.

Dedicación: 18h

Grupo pequeño/Laboratorio: 6h

Actividades dirigidas: 6h

Aprendizaje autónomo: 6h

5. Los proyectos de investigación e innovación

Descripción:

- 5.1 Objetivos y Estado del Arte
- 5.2 Planificación y Gestión del Proyecto
- 5.3 Gestión del Riesgo
- 5.4 Impacto

Actividades vinculadas:

Práctica 4: EMDESK (Herramienta de Planificación y Gestión de proyector de I+D+i)

Competencias relacionadas:

- 06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
- 07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
- 04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
- CT5. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, preferentemente el inglés, con un nivel adecuado oral y escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán los titulados y tituladas.

CT3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección, con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

Dedicación: 36h

- Grupo pequeño/Laboratorio: 6h
- Actividades dirigidas: 6h
- Aprendizaje autónomo: 24h

6. La gestión y dirección de equipos de trabajo

Descripción:

La gestión y dirección de equipos de trabajo

Competencias relacionadas:

CT3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección, con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

Dedicación: 4h

- Grupo pequeño/Laboratorio: 2h
- Aprendizaje autónomo: 2h



7. Hands on: Agencias de desarrollo locales

Descripción:

Visita a la Oficina de Atención a la Empresa del Ayuntamiento de BCN
Visita a Orbital 40 y al Parc Audiovisual de Catalunya

Actividades vinculadas:

Práctica 5 - Seguimiento programa Barcelona Activa

Competencias relacionadas:

CEVJ 11. Identificar los modelos de negocio, financiación y monetización propios de la industria del videojuego, así como su distribución digital, seguimiento y marketing.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

Dedicación: 32h

Grupo pequeño/Laboratorio: 4h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 24h

8. Hands on: Instrumentos de la Comisión Europea

Descripción:

Seguimiento del Evento ICT Proposers' Day (H2020)

Actividades vinculadas:

Práctica 6 Análisis de proyectos H2020

Competencias relacionadas:

06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

CT5. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, preferentemente el inglés, con un nivel adecuado oral y escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán los titulados y tituladas.

CT3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección, con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

Dedicación: 32h

Grupo pequeño/Laboratorio: 2h

Actividades dirigidas: 6h

Aprendizaje autónomo: 24h



SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Práctica 1: 5%

Práctica 2: 10%

Práctica 3: 5%

Práctica 4: 10%

Práctica 5: 10%

Práctica 6: 10%

Examen parcial: 20%

Examen final: 20%

Participación y actitud de aprendizaje del estudiante: 10%

En caso de suspender la asignatura mediante la evaluación continua se tendrá la opción de realizar un examen de re-evaluación de la parte teórica i una parte de la práctica, correspondiente al 50% de la nota de la asignatura.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Las actividades de evaluación son individuales

Para las prácticas se puede consultar todo el material de estudio disponible y su entrega se ha de realizar en la fecha indicada sin posibilidad de extensión

Los exámenes se realizarán sin acceso a ningún material de aprendizaje

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- 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

Enlace web:

- RIS3CAT. Estratègia de recerca i innovació per a l'especialització intel·ligent de Catalunya
- Barcelona Emprenedoria. La web de Barcelona para las personas emprendedoras
- 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

Otros recursos:

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