

804256 - EIT - Emprededuría y Innovación Tecnológica

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2018
Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Optativa)
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Optativa)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Inglés

Profesorado

Responsable: Lluch-Ariet, Magí

Capacidades previas

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

Competencias de la titulación a las cuales 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

804256 - EIT - Emprededuría y 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

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	18h	12.00%
	Horas grupo mediano:	30h	20.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	12h	8.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804256 - EIT - Emprededuría y Innovación Tecnológica

Contenidos

<p>1. Presentación, metodología y evaluación</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h</p>
<p>Descripción: Presentación de la asignatura y criterios de evaluación Qué es investigación? Qué es innovación? Qué es desarrollo?</p>	
<p>2. Conceptos y estrategia para la actividad de investigación e innovación</p>	<p>Dedicación: 14h Grupo pequeño/Laboratorio: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 4h</p>
<p>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</p> <p>Actividades vinculadas: Práctica 1: Consortium Agreement</p>	
<p>3. Los documentos científicos y académicos</p>	<p>Dedicación: 12h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>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</p> <p>Actividades vinculadas: Práctica 2: EasyChair</p>	

804256 - EIT - Emprededuría y Innovación Tecnológica

<p>4. Estado de la I +D+i en Europa y en Cataluña</p>	<p>Dedicación: 18h</p> <p>Grupo pequeño/Laboratorio: 6h Actividades dirigidas: 6h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Práctica 3: Oferta y demanda tecnológica</p>	
<p>5. Los proyectos de investigación e innovación</p>	<p>Dedicación: 36h</p> <p>Grupo pequeño/Laboratorio: 6h Actividades dirigidas: 6h Aprendizaje autónomo: 24h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> 5.1 Objetivos y Estado del Arte 5.2 Planificación y Gestión del Proyecto 5.3 Gestión del Riesgo 5.4 Impacto <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Práctica 4: EMDESK (Herramienta de Planificación y Gestión de proyector de I+D+i)</p>	
<p>6. La gestión y dirección de equipos de trabajo</p>	<p>Dedicación: 4h</p> <p>Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción:</p> <p>La gestión y dirección de equipos de trabajo</p>	

804256 - EIT - Emprededuría y Innovación Tecnológica

7. Hands on: Agencias de desarrollo locales	<p>Dedicación: 32h</p> <p>Grupo pequeño/Laboratorio: 4h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 24h</p>
<p>Descripción: Visita a la Oficina de Atenció a la Empresa del Ayuntamiento de BCN Visita a Orbital 40 y al Parc Audiovisual de Catalunya</p> <p>Actividades vinculadas: Práctica 5 - Seguimiento programa Barcelona Activa</p>	
8. Hands on: Instrumentos de la Comisión Europea	<p>Dedicación: 32h</p> <p>Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Actividades dirigidas: 6h Aprendizaje autónomo: 24h</p>
<p>Descripción: Seguimiento del Evento ICT Proposers' Day (H2020)</p> <p>Actividades vinculadas: Práctica 6 Análisi de proyectos H2020</p>	

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 de realización de las actividades

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

804256 - EIT - Emprededuría y Innovación Tecnológica

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.

Otros recursos:

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

Enlace 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

La web de Barcelona para las personas emprendedoras

ACCIÓ

Agència per la Competitivitat de l'Empresa

Horizon 2020

Horizon 2020