

Guía Docente: Producción y Marketing de Videojuegos

DATOS GENERALES	
Facultad	Facultad de Ciencias y Tecnología
Titulación	Grado en Ingeniería Informática
Plan de estudios	2012
Especialidad/Mención	Mención en Diseño y creación de videojuegos
Materia	Diseño y creación de videojuegos
Carácter	Optativo
Período de impartición	Tercer Trimestre
Curso	Cuarto
Nivel/Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6
Lengua en la que se imparte	Castellano
Prerrequisitos	Ninguno

DATOS DEL PROFESORADO			
Profesor Responsable	Elena Martín Guerra	Correo electrónico	elena.martin8943@ui1.es
Área		Facultad	Facultad de Ciencias y Tecnología
Perfil Profesional 2.0	LinkedIn		

CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<p>Asignaturas de la materia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Animación y Scripting • Diseño y Programación Gráfica • Guion y Diseño de Videojuegos • Infografía y Modelado 3D • Producción y Marketing de Videojuegos • Técnicas de IA Aplicadas a Videojuegos
<p>Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional</p>	<p>Introducción</p> <p>En el siguiente documento se trata de analizar los resultados de aprendizaje de la asignatura “<i>marketing y producción de videojuegos</i>”, asociando a estos determinadas competencias y creando para tal efecto un índice de contenidos que permita la consecución de los mismos.</p> <p>En esta asignatura aprenderás todos los pasos necesarios en el proceso de producción de un videojuego, desde el diseño hasta su materialización en los procesos de mastering y postmortem, pasando por la propia producción y por la dirección en la gestión de los equipos responsables. Además conocerás todos los procesos necesarios para vender, comercializar o promocional el mismo, un aspecto esencial para ver resultados en el mercado.</p> <p>Los consumidores cambian, la forma de llegar a ellos también. El sector del videojuego es de los más cambiantes. Igual que un jugador demanda mejoras en aspectos del juego como los gráficos, la interactividad o la sensación de inmersión las acciones de marketing que promocionan los mismos no han de quedarse atrás. Esto hace esencial conocer los nuevos canales, tendencias y uevas técnicas para llegar a los potenciales consumidores de una forma eficaz.</p>

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<p>Competencias de la asignatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CMV01: Capacidad para definir y trasladar el guión de un juego a una serie de entornos interactivos, haciendo uso para ello de las tareas y técnicas propias de este proceso. • CMV06: Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos de diseño y creación de videojuegos, haciendo especial hincapié en las parcelas de producción y marketing de los mismos. • CMV08: Conocimientos sobre dinámica de videojuegos que incluyan planificación, tendencias de lógica del juego y narrativa del juego. • CMV09: Conocimiento de las diferentes plataformas y entornos de desarrollo de videojuegos para dispositivos móviles. • CT02: Capacidad de organización y planificación así como capacidad de gestión de la Información • CT06: Capacidad de trabajo en equipo • CT10: Respeto a los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres
<p>Resultados de aprendizaje de la asignatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los aspectos relativos a la mecánica, géneros y niveles de los videojuegos existentes en el mercado • Conoce el proceso industrial de desarrollo de un videojuego. • Es capaz de planificar y organizar un equipo multidisciplinar que trabaje en videojuegos. • Es capaz de preparar el cierre, mastering y postmortem de videojuegos. • Posee capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos de diseño y creación de videojuegos, incluyendo la producción y el marketing del videojuego.

PROGRAMACION DE CONTENIDOS

Breve descripción de la asignatura	En esta asignatura se estudiará el proceso industrial de desarrollo de un videojuego, así como la organización del equipo y la planificación. Se verán los distintos tipos de entregables y herramientas, la localización y el QA (control de calidad). Se verán las distintas posibilidades de desarrollo multiplataforma y cómo realizar la preparación para el cierre, el cierre, el mastering y el postmortem.
Contenidos	<p>UNIDAD DIDÁCTICA 1.- LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origen del videojuego • Evolución del sector • El videojuego en la actualidad • Breve historia de la producción • Principales características y tareas de un (buen) productor • Etapas en el desarrollo de un videojuego • Desarrolladora vs publisher • Juego indie vs juego AAA <p>UNIDAD DIDÁCTICA 2.- EQUIPO, CONCEPTO Y PREPRODUCCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo y perfiles de un estudio de videojuegos • Tipos de documento en el proceso de producción • Documentación previa al inicio del videojuego • Etapa conceptual • Etapa de preproducción <p>UNIDAD DIDÁCTICA 3.- PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etapa de producción • Metodos de producción y gestión de proyectos • Herramientas y software para la producción • Etapa de posproducción <p>UNIDAD DIDÁCTICA 4.- CONOCER AL NUEVO CONSUMIDOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • La era digital como contexto • Características del nuevo consumidor: el nuevo prosumer • Formas de conocer y medir su comportamiento. <p>UNIDAD DIDÁCTICA 5.- NUEVOS FORMATOS EN EL MARKETING DE VIDEOJUEGOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación estratégica <ul style="list-style-type: none"> ◦ Modelos de planificación estratégica: modelo RACE ◦ Investigación (R) ◦ Acción (A) ◦ Comunicación (C) ◦ Evaluación (E) <p>UNIDAD DIDÁCTICA 6.- EVALUACIÓN Y MEDIACIÓN: EL ROI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias y medición • El ROI

METODOLOGÍA

Actividades formativas

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura se estructura en torno a 6 unidades didácticas. En cada una de ellas el alumno encuentra el material de estudio en formato interactivo que se complementa con material alternativo en forma de artículos, vídeos, páginas web, etc.

Con el fin de transformar los contenidos en aprendizajes se establecen una serie de actividades (siempre contando con la ayuda y tutorización del profesor de todo el proceso de trabajo), algunas de las cuales forman parte del sistema de calificación y otras no. Estas actividades formativas se agrupan en los siguientes bloques:

Tareas/Casos Prácticos:

En la asignatura se propone al alumno el desarrollo de ejercicios de aplicación práctica que sirven para promover un aprendizaje guiado por la resolución de un problema. Esta tarea no es ajena a los contenidos de las unidades en las cuales se presentan, sino que sirve para vertebrarlos, y dotarlos de significatividad. Al mismo tiempo obliga al alumno a adoptar el punto de vista y perspectiva del futuro profesor, y permite un aprendizaje focalizado y guiado por la resolución de tareas creativas en las que aplica y amplía sus conocimientos de forma proactiva.

Trabajo de investigación:

El alumno deberá realizar una búsqueda activa y recopilación de información con el objetivo de recabar datos que ayuden a perfilar un contexto de la temática planteada.

Foros de debate:

Los foros permiten tanto el canalizar y hacer visibles los aprendizajes personales de cada alumno como suscitar un enriquecimiento de puntos de vista, promover dialógicamente la discusión e interpretación sobre tipos de intervención educativa en la programación didáctica, etc. Además, cumplen una función metacognitiva: permiten al profesor analizar si el aprendizaje de conceptos está siendo adecuado, corregir posibles errores interpretativos, etc.

Se trata, por tanto, de actividades en las que se discutirá y argumentará acerca de diferentes temas relacionados con las asignaturas de cada materia y que servirán para guiar el proceso de descubrimiento inducido.

Cuestionarios:

Se plantearán cuestionarios evaluables que servirán para que el alumno autoevalúe su proceso de desarrollo de los contenidos de las unidades didácticas. Estos cuestionarios, además, están diseñados para ayudar al alumno a conocer y preparar el examen final de la asignatura, estableciéndose mediante preguntas objetivas (tipo test).

EVALUACIÓN

Sistema evaluativo

En caso de que la situación sanitaria impida la realización presencial de los exámenes con todas las garantías, la Universidad Isabel I celebrará dichas pruebas en modalidad online. Para la realización de dichos exámenes, la universidad incorporará la herramienta de proctoring a nuestra plataforma tecnopedagógica, con el objetivo de garantizar los procesos de autenticación del alumno, como el control del entorno durante el desarrollo

de las pruebas de evaluación. A su vez, la Universidad Isabel I pondrá a disposición del alumnado una Unidad de Exámenes Online específica para ofrecer apoyo técnico durante todo el proceso y así solventar todas las incidencias que se puedan presentar.

El sistema de evaluación se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional*).

El sistema de evaluación de la Universidad Isabel I queda configurado de la siguiente manera:

Sistema de evaluación convocatoria ordinaria

Opción 1. Evaluación continua

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar el **seguimiento de la evaluación continua (EC)** y podrán obtener hasta un **60 %** de la calificación final a través de las actividades que se plantean en la evaluación continua.

Además, deberán realizar un **examen final presencial (EX)** que supondrá el **40 %** restante. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del trabajo realizado durante la evaluación continua y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación continua.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de evaluación continua, siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

Opción 2. Prueba de evaluación de competencias

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar una **prueba de evaluación de competencias (PEC)** y un **examen final presencial (EX)**.

La **PEC** se propone como una prueba que el docente plantea con el objetivo de evaluar en qué medida el estudiante adquiere las competencias definidas en su asignatura. Dicha prueba podrá ser de diversa tipología, ajustándose a las características de la asignatura y garantizando la evaluación de los resultados de aprendizaje definidos. Esta prueba supone el 50 % de la calificación final.

El **examen final presencial**, supondrá el **50 %** de la calificación final. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del seguimiento de las actividades formativas desarrolladas en el aula virtual y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Al igual que con el sistema de evaluación anterior, para la aplicación de los porcentajes correspondientes el estudiante debe haber obtenido una puntuación mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta la opción de prueba de evaluación de competencias.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el

sistema de la prueba de evaluación de competencias siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

Sistema de evaluación convocatoria extraordinaria

Todos los estudiantes, independientemente de la opción seleccionada, que no superen las pruebas evaluativas en la convocatoria ordinaria tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria completa consistirá en la realización de una **prueba de evaluación de competencias** que supondrá el **50 %** de la calificación final y un **examen final presencial** cuya calificación será el **50 %** de la calificación final.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación de la convocatoria extraordinaria.

Los estudiantes que hayan suspendido todas las pruebas evaluativas en convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final) o no se hayan presentado deberán realizar la convocatoria extraordinaria completa, como se recoge en el párrafo anterior.

En caso de que hayan alcanzado una puntuación mínima de un 4 en alguna de las pruebas evaluativas de la convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final), se considerará su calificación para la convocatoria extraordinaria, debiendo el estudiante presentarse a la prueba que no haya alcanzado dicha puntuación o que no haya realizado.

En el caso de que el alumno obtenga una puntuación que oscile entre el 4 y el 4,9 en las dos partes de que se compone la convocatoria ordinaria (EC o PEC y examen), solo se considerará para la convocatoria extraordinaria la nota obtenida en la evaluación continua o prueba de evaluación de competencias ordinaria (en función del sistema de evaluación elegido), debiendo el alumno realizar el examen extraordinario para poder superar la asignatura.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, se entenderá que el alumno ha superado la materia en convocatoria extraordinaria si, aplicando los porcentajes correspondientes, se alcanza una calificación mínima de un 5.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

<p>Bibliografía básica</p>	<p>Irish, D. (2005). The Game Producer's Handbook. Boston: Thomson</p> <p>Manual muy utilizado por profesionales y estudiantes que quieren dedicarse a la producción de videojuegos. "The Game Producer's Handbook" permite descubrir el razonamiento detrás de algunos de los errores más comunes cometidos en el desarrollo de videojuegos y ofrece consejos sobre cómo los aspectos financieros de un proyecto gobiernan las decisiones de un productor.</p> <p>Daiger, K. (2009). The documents and assets created during the video game production process. Texas: University of Texas, School of information</p> <p>Manual que permite conocer toda la documentación y los archivos necesarios a tratar en un equipo de desarrollo de videojuegos. En este documento se estudian todos los registros generados durante la producción de videojuegos y propone una descripción general de por qué y cómo se crean esos registros.</p>
<p>Bibliografía complementaria</p>	<p>Loguidice, B., y Barton, M. (Productores) y Goldwegitch, R. (Director). (2013). Gameplay – La historia de los videojuegos [DVD]. EEUU: Lux Digital Pictures.</p>
<p>Otros recursos</p>	<p>Coronado, C. (16 abril, 2014). Crear Personajes para videojuegos Parte VI: La Animación. [Web blog post].</p> <p>Recuperado de http://www.zehngames.com/developers/crear-personajes-para-videojuegos-parte-vi-la-animacion/</p> <p>Parente, D. (18 diciembre, 2014). Roles en la creación de videojuegos. [Web blog post].</p> <p>Recuperado de https://www.devuego.es/blog/2014/12/18/roles-en-la-creacion-de-videojuegos-i-el-diseno/</p>