



VICERRECTORADO DE ESTUDIOS ESTUDIOS PROPIOS

12060 - I ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS (1 Edición)

Módulos

- 12061 - I CURSO NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS
- 12062 - I CURSO DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
- 12063 - I CURSO PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Área de conocimiento

- Artes y Humanidades

Áreas vinculadas a la actividad

- Artes y Humanidades
- Ingeniería y Arquitectura
- Ciencias Sociales y Jurídicas

Promotores UMU de la actividad

- FACULTAD DE BELLAS ARTES

Datos básicos ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Créditos

50 ects

Horas por ECTS

25 horas

Nº de ediciones consecutivas

4 ediciones

Porcentaje Presencialidad

22.56 %

Teléfonos de contacto

868884604

Email de contacto

ocytsim@um.es

Lugar de celebración

Facultad de Bellas Artes



Justificación del estudio propio, para publicidad

La razón del porqué presentar estos estudios, es debido, en primer lugar, a la emergente creación de empresas relacionadas con el campo de los videojuegos en general a nivel estatal, pero más aún, a nivel autonómico y regional; debido a que es una industria en continuo desarrollo. Para continuar, también se detecta una carencia de formación en cuanto a la formación en lo que se refiere concretamente a la venta y promoción de videojuegos. El último de los motivos por el cual es necesario poner en conocimiento de los estudiantes estas materias es porque en ninguna de las instituciones docentes que imparten estudios superiores se contempla la enseñanza de estas materias en particular.

Procedimiento de consulta interno y externo

Con el fin de realizar una propuesta formativa acorde con las necesidades y demandas del alumnado actual en la Región de Murcia, se ha realizado una consulta sobre los estudios de secundaria, estudios superiores universitarios y estudios privados.

Dentro de nuestra región, existe una oferta académica relacionada directamente con el diseño de videojuegos, concretamente el HND en Diseño y Desarrollo de Videojuegos impartido por la Escuela Superior Internacional de Murcia (ESI Murcia). Con respecto a esta oferta académica, nuestros estudios no se centran, en la programación de videojuegos, sino que se tratan otros aspectos artísticos y creativos que hace falta tener en cuenta para desarrollar productos videolúdicos y que en la ESI, en mayor o menor medida no reciben el enfoque que creemos necesario para satisfacer a los futuros profesionales a día de hoy.

Se han consultado tanto el libro blanco de animación como el libro blanco de videojuegos, así como el diseño de las materias específicas de los grados de Bellas Artes y de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas, además de los estudios de la facultad de economía y empresa; en los cuales se trata el tema publicitario a otro nivel y para otro perfil de estudiantes. Por lo tanto, no suponen en ningún caso incompatibilidad con el Art. 60 del Reglamento de E. P.

Número de alumnos en ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Número mínimo previsto

10 alumnos

Número Máximo Admisible

30 alumnos

Alumnos Actividad CURSO NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS

Número mínimo previsto

10 alumnos

Número Máximo Admisible

30 alumnos

Requisitos Específicos de acceso (destinatarios) CURSO NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS



Requisitos Específicos de acceso (destinatarios) CURSO NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS

Estudiantes con interés en el diseño de videojuegos

Resultados Previstos CURSO NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS

Tasa de abandono	Tasa de éxito	Tasa de rendimiento
10 %	80 %	80 %

Alumnos Actividad CURSO DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Número mínimo previsto	Número Máximo Admisible
10 alumnos	30 alumnos

Requisitos Específicos de acceso (destinatarios) CURSO DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Estudiantes con interés en el diseño de videojuegos

Resultados Previstos CURSO DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Tasa de abandono	Tasa de éxito	Tasa de rendimiento
10 %	80 %	80 %

Alumnos Actividad CURSO PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Número mínimo previsto	Número Máximo Admisible
10 alumnos	30 alumnos

Requisitos Específicos de acceso (destinatarios) CURSO PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Estudiantes con interés en el diseño de videojuegos

Resultados Previstos CURSO PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Tasa de abandono	Tasa de éxito	Tasa de rendimiento
10 %	80 %	80 %

Requisitos Específicos de acceso ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS



Requisitos Específicos de acceso ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Los exigidos en art. 8 del REP como regla general, estar en posesión de Título universitario.

Número de Profesionales en ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Número Máximo de Profesionales Admisible

0 profesionales

Páginas web de la actividad

- Plataforma Aprendizaje (<http://aulavirtual.um.es>)

Lugar de presentación de la documentación solicitada al alumno ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS

casiopea.um.es

Fechas destacadas a la actividad ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Periodo Lectivo

del 30/10/2019 al 15/05/2020

Periodo académico

del 30/10/2019 al 22/09/2020

Periodo previsto de matrícula

del 30/09/2019 al 17/10/2019

Periodo previsto de solicitud de beca

del 30/09/2019 al 17/10/2019

Fechas destacadas a la actividad CURSO NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS

Periodo Lectivo

del 30/10/2019 al 20/12/2019

Periodo académico

del 30/10/2019 al 22/09/2020

Periodo previsto de matrícula

del 28/09/2019 al 17/10/2019

Periodo previsto de solicitud de beca

del 28/09/2019 al 17/10/2019

Lugar de presentación de solicitudes de admisión y matrícula para la actividad CURSO NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS



Lugar de presentación de solicitudes de admisión y matrícula para la actividad CURSO NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS

casiopea.um.es

Fechas destacadas a la actividad CURSO DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Periodo Lectivo

del 30/10/2019 al 20/12/2019

Periodo académico

del 30/10/2019 al 22/09/2020

Periodo previsto de matrícula

del 30/09/2019 al 17/10/2019

Periodo previsto de solicitud de beca

del 30/09/2019 al 17/10/2019

Lugar de presentación de solicitudes de admisión y matrícula para la actividad CURSO DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

casiopea.um.es

Fechas destacadas a la actividad CURSO PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Periodo Lectivo

del 28/01/2020 al 15/05/2020

Periodo académico

del 28/01/2020 al 22/09/2020

Periodo previsto de matrícula

del 30/09/2019 al 17/10/2019

Periodo previsto de solicitud de beca

del 30/09/2019 al 17/10/2019

Lugar de presentación de solicitudes de admisión y matrícula para la actividad CURSO PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS

caswiopea.um.es

Competencias básicas

- CB1 - Saber aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el diseño de los videjuegos.
- CB2 - Ser capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB3 - Saber comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.



Competencias básicas

- CB4 - Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias generales

- CG1 - Capacitar para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad
- CG2 - Capacitar para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.
- CG3 - Capacitar para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los Videojuegos y los Medios Digitales.
- CG4 - Capacitar para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.
- CG5 - Conocer las materias que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- CG6 - Capacitar para adaptar la tecnología disponible a las posibilidades y necesidades de una comunicación estratégica eficaz, mediante la actitud crítica y reflexiva aprendida.
- CG7 - Capacitar para definir, evaluar y seleccionar software para el desarrollo de sistemas en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales, entendiendo las peculiaridades de las distintas plataformas de hardware en las que deberán ejecutarse dichos sistemas.
- CG8 - Capacitar para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- CG9 - Capacitar para trabajar en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.
- CG10 - Capacitar para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CG11 - Ser capaz de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CG12 - Capacitar para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional.
- CG13 - Dotar de conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos
- CG14 - Dotar de conocimientos para la comprensión de un área de estudio que partiendo de libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que proceden de la vanguardia de su campo de estudio.
- CG15 - Capacitar para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- CG16 - Capacitar para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CG17 - Capacitar para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- CG18 - Capacitar para discernir, desde una visión humanística, los límites de las acciones de comunicación, tomando en consideración las disposiciones de tipo legal y deontológico, y los condicionantes socio-culturales



Competencias específicas

- CE1 - Conocer los diferentes géneros y formatos del videojuego, así como el funcionamiento y estructura de los equipos de desarrollo, incluyendo las herramientas utilizadas.
- CE2 - Comprender y aplicar las distintas técnicas para generar ideas y depurarlas, aplicándolas al desarrollo del videojuego.
- CE3 - Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.
- CE4 - Ser capaz de organizar y dirigir sesiones de testeo con el fin de desarrollar prototipos de videojuegos.
- CE5 - Capacitar para el desarrollo de prototipos de videojuegos hasta un estado apto para llevarlo a producción y documentándolo adecuadamente.
- CE6 - Integrarse en el área funcional de marketing de una empresa u organización y desempeñar con soltura cualquier labor de gestión en ella encomendada.
- CE7 - Emitir informes de asesoramiento sobre situaciones concretas de empresas y mercados.
- CE8 - Ser capaz de presentar y defender un proyecto completo que integre las actividades de marketing o Plan de Marketing
- CE9 - Ser capaz de presentar y defender un proyecto completo que integre las actividades de marketing o Plan de Marketing.
- CE10 - Valorar y seleccionar los vehículos de difusión más adecuados en función de las estrategias de comunicación, tanto en medios convencionales como digitales.
- CE11 - Conocer el marco cultural en el que se generan los videojuegos, dentro del panorama de los medios digitales contemporáneos.
- CE12 - Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.
- CE13 - Conocer los diferentes géneros y formatos del videojuego, sus estructuras narrativas, funcionamiento, sus formas estéticas y sus ámbitos temáticos.
- CE14 - Comprender los principales contenidos narrativos que se presentan en los videojuegos, su relación con otros medios audiovisuales y su especificidad cultural.
- CE15 - Planificar, Concebir y Diseñar el contenido de un proyecto de videojuegos.
- CE16 - Capacitar para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar proyectos de videojuegos existentes, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
- CE17 - Capacitar para adaptar una idea de forma adecuada al mercado dentro del ámbito de los videojuegos

Materias y Dedicación



Materias y Dedicación

o MA1 - Diseño de videojuegos

	Total	Clases Magistrales	Evaluación	Prácticas Clínicas	Prácticas Externas	Otras Prácticas	Seminario	Tutorías
ECTS	15	1.5	0.2	0	0	0	11.8	1.5
Grupos		1	1	0	0	0	1	1
Nº alumnos grupo		10	10	0	0	0	10	10
Horas de Trabajo	375	37.5	5	0	0	0	295	37.5
Presencialidad (horas)	90	12	2	0	0	0	66	10
OREA MARTINEZ, ALBERTO (albertooreamartinez@gmail.com)	90	12	2	0	0	0	66	10
FLORES GUTIERREZ, MARIANO (ocysim@um.es) Coordinador de la materia	0	0	0	0	0	0	0	0
Totales	90	12	2	0	0	0	66	10

Objetivos Formativos

- * Aprender a reconocer los perfiles y áreas de trabajo de los equipos de desarrollo de videojuegos.
- * Desarrollar la documentación necesaria de un proyecto aplicado al diseño de videojuegos.
- * Clasificar los sistemas de juego dentro de los diferentes géneros de videojuegos.
- * Conocer los principios básicos creativos dentro del ámbito de los videojuegos.
- * Demostrar la capacidad para organizar y conducir sesiones de pruebas.
- * Reconocer el estado de un prototipo de videojuego para poder mejorarlo y equilibrarlo adecuadamente.

Contenidos Formativos

- T01. Introducción y conceptos fundamentales del diseño de videojuegos.
- T02. Estructura y herramientas de un equipo de desarrollo.
- T03. Documentación de un proyecto de diseño de un videojuego.
- T04. Elementos que formalizan un videojuego.
- T05. Elementos dramáticos de un videojuego.
- T06. Sistemas de juego.
- T07. Técnicas para idear un sistema de juego.
- T08. Prototipos de sistemas de juego.
- T09. Prototipos digitales de videojuegos.
- T10. Testeo y mejora de prototipos de videojuegos.
- T11. Funcionalidad y equilibrio del sistema de juego.
- T12. Diversión y accesibilidad del sistema de juego.

Metodología docente

- Lección magistral del tema. Seminarios de trabajo en grupo de cada tema.
- El alumno deberá entregar semanalmente las prácticas elaboradas en el aula, basadas en



Materias y Dedicación

el informe entregado por el docente. Estas pequeñas prácticas se encaminan a la comprensión de un método superior de creación de un proyecto de diseño de un videojuego. El alumno deberá entregar en formato pdf, las prácticas elaboradas semanalmente en el aula, basadas en un briefing previamente entregado por el docente.

Sistema de Evaluación

La evaluación de la materia está basada en un exhaustivo desarrollo del contenido práctico de la misma. El alumno deberá entregar en formato pdf, las prácticas elaboradas semanalmente en el aula, basadas en un briefing previamente entregado por el docente.

Se valorarán como factores positivos: la asistencia a las clases teóricas, el interés y el conocimiento demostrado por el alumno durante las tutorías, y la actitud emprendedora y creativa del alumnado.

Trabajo práctico de creación de un diseño de videojuego: 80% de la Nota Final. Nota mínima: 5.00 sobre 10. Revaluable.

Trabajo práctico mediante ejercicios periodicos de las diferentes partes de un guion de videojuego: 20% de la Nota Final. Nota minima: 5.00 sobre 10. Revaluable.

Competencias que cubre

CB1, CB2, CB3, CB4, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG7, CG10, CG11, CG12

Observaciones

*Puntualidad * Participación pro-activa * Por respeto al grupo y docente, no se permite el uso del teléfono en clase ni de ordenadores hasta orden expresa del docente en el aula. * Alguno de los libros de bibliografía básica están en la biblioteca.*



Materias y Dedicación

o MA2 - Narrativa de videojuegos

	Total	Clases Magistrales	Evaluación	Prácticas Clínicas	Prácticas Externas	Otras Prácticas	Seminario	Tutorías
ECTS	15	1.5	0.2	0	0	0	11.8	1.5
Grupos		1	1	0	0	0	1	1
Nº alumnos grupo		10	10	0	0	0	10	10
Horas de Trabajo	375	37.5	5	0	0	0	295	37.5
Presencialidad (horas)	90	12	2	0	0	0	66	10
PARDO LARROSA, ISRAEL (israel.pardo7@gmail.com)	90	12	2	0	0	0	66	10
FLORES GUTIERREZ, MARIANO (ocysim@um.es) Coordinador de la materia	0	0	0	0	0	0	0	0
Totales	90	12	2	0	0	0	66	10

Objetivos Formativos

- * Aprender a reconocer los elementos narrativos de ficción en un guion de videojuegos.
- * Clasificar los diferentes videojuegos según los géneros desde una perspectiva histórica.
- * Conocer los principios de la teoría en cuanto a la construcción de textos audiovisuales y su relación con la creación de proyectos video lúdicos.
- * Mostrar las posibilidades que la construcción de relatos de ficción audiovisual y sus características confieran a la narración videolúdica.
- * Reconocer los conceptos de un videojuego y su posterior aplicación en los proyectos realizados por los alumnos.
- * Elaborar un guion de videojuego asimilando la relación del equipo de guionistas con otros equipos creativos y técnicos de la aplicación final.

Contenidos Formativos

- T01. Ludología.
- T02. Introducción a los conceptos fundamentales del guion audiovisual.
- T03. La creatividad en los videojuegos.
- T04. Documentos de un guion de videojuegos.
- T05. Conceptos básicos de un guion de videojuegos
- T06. Géneros
- T07. Escenario
- T08. Personajes.
- T09. Cinemáticas
- T10. Guion de videojuegos
- T11. Diálogos
- T13. Creación de armas.
- T13. Narrativa de videojuegos.



Materias y Dedicación

Metodología docente

Lección magistral del tema. Seminarios de trabajo en grupo de cada tema. El alumno deberá entregar semanalmente las prácticas elaboradas en el aula, basadas en el informe entregado por el profesor. Estas pequeñas prácticas se encaminan a la comprensión de un método superior de creación de un proyecto de guion de un videojuego.

Sistema de Evaluación

La evaluación de la asignatura está basada en un exhaustivo desarrollo del contenido práctico de la misma. El alumno deberá entregar en formato pdf las prácticas elaboradas semanalmente en el aula, basadas en un briefing previamente entregado por el profesor.

Trabajo práctico de creación de guion de videojuego: 80% de la Nota Final. Nota mínima: 5.00 sobre 10. Revaluable.

Trabajo práctico mediante ejercicios periódicos de las diferentes partes de un guion de videojuego: 20% de la Nota Final. Nota mínima: 5.00 sobre 10. Revaluable.

Competencias que cubre

CB1, CB2, CB3, CB4, CE11, CE12, CE13, CE14, CG1, CG2, CG3, CG4, CG10, CG14, CG15, CG16, CG17

Observaciones

*Puntualidad * Participación pro-activa * Por respeto al grupo y docente, no se permite el uso del teléfono en clase ni de ordenadores hasta orden expresa del docente en el aula. * Alguno de los libros de bibliografía básica están en la biblioteca.*



Materias y Dedicación

o MA3 - Promoción de videojuegos

	Total	Clases Magistrales	Evaluación	Prácticas Clínicas	Prácticas Externas	Otras Prácticas	Seminario	Tutorías
ECTS	15	1.5	0.2	0	0	0	11.8	1.5
Grupos		1	1	0	0	0	1	1
Nº alumnos grupo		10	10	0	0	0	10	10
Horas de Trabajo	375	37.5	5	0	0	0	295	37.5
Presencialidad (horas)	90	12	2	0	0	0	66	10
CARRILLO VERA, JOSE AGUSTIN (joseagustin.carrillo@um.es)	45	6	1	0	0	0	33	5
PARDO LARROSA, ISRAEL (israel.pardo7@gmail.com)	45	6	1	0	0	0	33	5
FLORES GUTIERREZ, MARIANO (ocysim@um.es) Coordinador de la materia	0	0	0	0	0	0	0	0
Totales	90	12	2	0	0	0	66	10

Objetivos Formativos

- * Aprender a reconocer los perfiles y áreas de trabajo de los equipos de desarrollo de videojuegos.
- * Aprender las distintas vías de comercialización, distribución y exhibición de un videojuego.
- * Desarrollar la documentación necesaria de un proyecto aplicado a la estrategia de marketing de videojuegos.
- * Reconocer el estado de una campaña de videojuegos con el objetivo de poder mejorarla y aumentar sus posibilidades de éxito.

Contenidos Formativos

- T01. Introducción al Marketing.
- T02. Estrategias Creativas aplicadas a los videojuegos.
- T03. Promoción de Videojuegos.
- T04. El mercado General del Videojuego.
- T05. Marketing Indie.
- T06. Marketing para plataformas digitales.
- T07. Marketing para videoconsolas.
- T08. Creación de Cinemáticas Comerciales.
- T09. Marketing para móviles.
- T10. Comunicación Digital.
- T11. Modelo de Negocio.
- T12. Prescriptores.

Metodología docente

- Lección magistral del tema. Seminarios de trabajo en grupo de cada tema.
- El alumno deberá entregar semanalmente las prácticas elaboradas en el aula, basadas en



Materias y Dedicación

el informe entregado por el profesor. Estas pequeñas prácticas se encaminan a la comprensión de un método superior de creación de una campaña de marketing de videojuegos.

Sistema de Evaluación

La evaluación de la asignatura esta basada en un exhaustivo desarrollo del contenido práctico de la misma. El alumno deberá entregar en formato pdf, Se valorarán como factores positivos: la asistencia a las clases teóricas, el interés y el conocimiento demostrado por el alumno durante las tutorías, y la actitud emprendedora y creativa del alumnado.

Trabajo práctico de creación de un diseño de videojuego: 80% de la Nota Final. Nota mínima: 5.00 sobre 10. Revaluable.

Trabajo práctico mediante ejercicios periodicos de las diferentes partes de una campaña de marketing de videojuego: 20% de la Nota Final. Nota minima: 5.00 sobre 10. Revaluable.

Competencias que cubre

CB1, CB2, CB3, CB4, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG6, CG10, CG14, CG15, CG16, CG17, CG18

o MA4 - Proyecto final de videojuegos

	Total	Clases Magistrales	Evaluación	Prácticas Clínicas	Prácticas Externas	Otras Prácticas	Seminario	Tutorías
ECTS	5	0	0.2	0	0	0	0	4.8
Grupos		0	1	0	0	0	0	1
Nº alumnos grupo		0	10	0	0	0	0	10
Horas de Trabajo	125	0	5	0	0	0	0	120
Presencialidad (horas)	12	0	2	0	0	0	0	10
OREA MARTINEZ, ALBERTO (albertooreamartinez@gmail.com)	4	0	1	0	0	0	0	3
PARDO LARROSA, ISRAEL (israel.pardo7@gmail.com)	7	0	1	0	0	0	0	6
FLORES GUTIERREZ, MARIANO (ocysim@um.es) Coordinador de la materia	1	0	0	0	0	0	0	1
Totales	12	0	2	0	0	0	0	10

Objetivos Formativos

- * Planificar y gestionar un proyecto de videojuego desde su concepto inicial a un prototipo.
- * Documentar el proceso de creación y desarrollo de un proyecto de videojuego.
- * Exponer la información, ideas, y desarrollos realizados a un publico específico.



Materias y Dedicación

Contenidos Formativos

.Este proyecto se encamina a la realización de un método de creación de un proyecto de dirección de un producto de un videojuego.

Metodología docente

El estudiante deberá mantener de forma regular el contacto con el docente, a ser posible semanalmente, según las sesiones de tutorías establecidas para llevar a cabo el proyecto de videojuego. Estas pequeñas prácticas se encaminan a la comprensión de un método superior de creación de un proyecto de un videojuego.

Sistema de Evaluación

La evaluación de la asignatura esta basada en la presentación del proyecto desarrollado durante el periodo de tutoría. El alumno deberá entregar en formato pdf, el trabajo, basado en un briefing previamente entregado por el docente. Este proyecto se encamina a la realización de un método de creación de un proyecto de dirección de un producto de un videojuego. Se valorarán como factores positivos: la asistencia a las tutorías, el interés y el conocimiento demostrado por el alumno durante la presentación y el trabajo realizado, así como la actitud emprendedora y creativa del alumnado.

Trabajo práctico de creación de guion de videojuego: 100% de la Nota Final. Nota mínima: 5.00 sobre 10. Revaluable.

20% Documentación sobre marketing y venta del producto

20% Documentación sobre el diseño del juego.

20% Documentación sobre el aspecto narrativo del producto

20% Documentación sobre la planificación.

20% Elaboración de un prototipo.

Competencias que cubre

CB1, CB2, CB3, CB4, CE15, CE16, CE17, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG6, CG7, CG8, CG9, CG10, CG11, CG12, CG13, CG14, CG15, CG16, CG17

Observaciones

*Puntualidad * Participación pro-activa * Por respeto al grupo y docente, no se permite el uso del teléfono en clase ni de ordenadores hasta orden expresa del docente en el aula. * Alguno de los libros de bibliografía básica están en la biblioteca.*

Calendario y Horarios

o **MA1 - Diseño de videojuegos**

(15 ECTS - Presencialidad: 90h - 24%)

del 30 de Octubre de 2019 al 20 de Diciembre de 2019 (52 días naturales / 43 días hábiles)

Horario: 6 horas a la semana

o **MA2 - Narrativa de videojuegos**

(15 ECTS - Presencialidad: 90h - 24%)

del 30 de Octubre de 2019 al 20 de Diciembre de 2019 (52 días naturales / 43 días hábiles)

Horario: 6 horas a la semana



Calendario y Horarios

- **MA3 - Promoción de videojuegos**
(15 ECTS - Presencialidad: 90h - 24%)
del 28 de Enero de 2020 al 15 de Mayo de 2020 (109 días naturales / 89 días hábiles)
Horario: 6 horas a la semana
- **MA4 - Proyecto final de videojuegos**
(5 ECTS - Presencialidad: 12h - 9.6%)
del 28 de Enero de 2020 al 15 de Mayo de 2020 (109 días naturales / 89 días hábiles)
Horario: 6 horas a la semana

Propuesta de Calendario de Exámenes y Actas

- ¿La actividad se puede superar durante los periodos comprendidos en el calendario de las materias? Sí
- ¿La actividad generará Actas con calificaciones? Sí

Periodos de Exámenes

- **Primera convocatoria global**
del 23 de Septiembre de 2019 al 15 de Mayo de 2020 (236 días naturales / 188 días hábiles)
- **Segunda convocatoria global**
del 1 de Julio de 2020 al 10 de Julio de 2020 (10 días naturales / 9 días hábiles)

Infraestructuras y espacios

Aula teórica dotada de equipo multimedia y proyección (Aula teórica de la F.BB.AA disponible)
ADLA Bengalí.

Medios materiales y servicios

Ordenadores del ADLA
Equipo multimedia de la clase teórica Aula virtual

Contenidos educativos

Material elaborado por docente.
Videoclases
Videoapuntes.



Plataforma de aprendizaje y GESTIÓN

¿La Actividad utilizará una plataforma de aprendizaje? Sí
<http://aulavirtual.um.es>

Comunicación con los alumnos Repositorio de material docente Repositorio de entrega de trabajos
Evaluación continua

Resultados Previstos ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE

Tasa de abandono
10 %

Tasa de éxito
80 %

Tasa de rendimiento
80 %

Comisión de Calidad

- FLORES GUTIERREZ, MARIANO (ocytsim@um.es)

Comisión Académica

- FLORES GUTIERREZ, MARIANO (ocytsim@um.es)
Presidente de la Comisión · Secretario de la Comisión

Memoria Económica ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS



Memoria Económica ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS

o Precios Públicos

Precio fraccionado	3.000,00
Plazo 1º: del 01/09/2019 al 15/09/2019	750,00
Plazo 2º: del 01/10/2019 al 15/10/2019	750,00
Plazo 3º: del 01/11/2019 al 15/11/2019	750,00
Plazo 4º: del 01/12/2019 al 15/12/2019	750,00
Precio trabajo final	150,00
Precio único	3.000,00

o Número de Alumnos

Mínimo 10 alumnos / Máximo 30 alumnos

o Ayudas y Subvenciones

COMUNIDAD AUTONOMA	0,00
ENTIDADES BANCARIAS	0,00
CONVENIOS O CONTRATOS	0,00
CONVOCATORIAS PUBLICAS	0,00
UNIVERSIDAD	0,00
REMANENTES (ediciones anteriores)	0,00
Total Subvenciones	0,00

o % de becas y cánones de la actividad

% Becas	10
% Infraestructura	10
% Estudios Propios	5
Aula Virtual	0,00

o Ingresos de la actividad

Ayudas y Subvenciones	0,00
Matrículas (Precio Público mínimo * número de alumnos)	30.000,00
Total Ingresos	30.000,00

o Distribución de gastos de la actividad

Becas, Cánones y Pólizas	7.110,00
Becas	3.000,00
Canon Infraestructuras	2.700,00
Canon Estudios Propios	1.350,00



Memoria Económica ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Aula Virtual	0,00
Gastos Sociales (Seguros)	60,00
Gastos Personal	20.900,00
Dirección	1.500,00
Coordinación	900,00
Docente UMU	2.300,00
Docente NO UMU	15.750,00
Personal de Apoyo	450,00
Gastos de Inventariable utilizado por los alumnos de la actividad	500,00
Aplicaciones informáticas (licencias)	250,00
Equipos (requiere justificación expresa del vicerrector)	250,00
Gastos de Fungible	1.400,00
Material de oficina y fotocopias	400,00
Publicidad y divulgación	1.000,00
Protocolo (requiere autorización del Vic. de Economía)	0,00
Reuniones y conferencias	0,00
Indemnizaciones (alojamiento, manutención y desplazamiento)	0,00
Otros	90,00
Otros gastos otros gastos	90,00
Total Gastos	30.000,00

Memoria Económica CURSO NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS

○ Precios Públicos

Precio único	990,00
--------------	--------

○ Número de Alumnos

Mínimo 10 alumnos / Máximo 30 alumnos

○ Ayudas y Subvenciones

○ % de becas y cánones de la actividad

% Becas	10
% Infraestructura	10
% Estudios Propios	5
Aula Virtual	0,00

○ Ingresos de la actividad



Memoria Económica CURSO NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS

Ayudas y Subvenciones	0,00
Matrículas (Precio Público mínimo * número de alumnos)	9.900,00
Total Ingresos	9.900,00

o Distribución de gastos de la actividad

Becas, Canones y Pólizas	2.386,50
Becas	990,00
Canon Infraestructuras	891,00
Canon Estudios Propios	445,50
Aula Virtual	0,00
Gastos Sociales (Seguros)	60,00
Gastos Personal	2.578,17
Dirección	495,00
Coordinación	0,00
Docente UMU	0,00
Docente NO UMU	1.934,65
Gastos de Inventariable utilizado por los alumnos de la actividad	200,00
Aplicaciones informáticas (licencias)	100,00
Equipos (requiere justificación expresa del vicerrector)	100,00
Gastos de Fungible	350,00
Material de oficina y fotocopias	100,00
Publicidad y divulgación	250,00
Protocolo (requiere autorización del Vic. de Economía)	0,00
Reuniones y conferencias	0,00
Indemnizaciones (alojamiento, manutención y desplazamiento)	0,00
Otros	4.385,33
Otros gastos	302,66
otros gastos	
Coordinación y dirección	4.082,67
Coordinación y dirección	
Total Gastos	9.900,00

Memoria Económica CURSO DISEÑO DE VIDEOJUEGOS



Memoria Económica CURSO DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

o Precios Públicos

Pago único	990,00
------------	--------

o Número de Alumnos

Mínimo 10 alumnos / Máximo 30 alumnos

o Ayudas y Subvenciones

o % de becas y cánones de la actividad

% Becas	10
% Infraestructura	10
% Estudios Propios	5
Aula Virtual	0,00

o Ingresos de la actividad

Ayudas y Subvenciones	0,00
Matrículas (Precio Público mínimo * número de alumnos)	9.900,00
Total Ingresos	9.900,00

o Distribución de gastos de la actividad

Becas, Cánones y Pólizas	2.386,50
Becas	990,00
Canon Infraestructuras	891,00
Canon Estudios Propios	445,50
Aula Virtual	0,00
Gastos Sociales (Seguros)	60,00
Gastos Personal	2.697,23
Dirección	495,00
Coordinación	0,00
Docente UMU	0,00
Docente NO UMU	2.053,71
Gastos de Inventariable utilizado por los alumnos de la actividad	200,00
Aplicaciones informáticas (licencias)	100,00
Equipos (requiere justificación expresa del vicerrector)	100,00
Gastos de Fungible	350,00
Material de oficina y fotocopias	100,00
Publicidad y divulgación	250,00
Protocolo (requiere autorización del Vic. de Economía)	0,00



Memoria Económica CURSO DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Reuniones y conferencias	0,00
Indemnizaciones (alojamiento, manutención y desplazamiento)	0,00
Otros	4.266,27
Otros Gastos	182,15
Otros Gastos	4.084,12
Dirección y coordinación	
Dirección y coordinación	
Total Gastos	9.900,00

Memoria Económica CURSO PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS

○ Precios Públicos

Pago único	990,00
------------	--------

○ Número de Alumnos

Mínimo 10 alumnos / Máximo 30 alumnos

○ Ayudas y Subvenciones

○ % de becas y cánones de la actividad

% Becas	10
% Infraestructura	10
% Estudios Propios	5
Aula Virtual	0,00

○ Ingresos de la actividad

Ayudas y Subvenciones	0,00
Matrículas (Precio Público mínimo * número de alumnos)	9.900,00
Total Ingresos	9.900,00

○ Distribución de gastos de la actividad

Becas, Cánones y Pólizas	2.386,50
Becas	990,00
Canon Infraestructuras	891,00
Canon Estudios Propios	445,50
Aula Virtual	0,00
Gastos Sociales (Seguros)	60,00
Gastos Personal	2.353,39
Dirección	495,00



Memoria Económica CURSO PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Coordinación	0,00
Docente UMU	742,51
Docente NO UMU	967,36
Gastos de Inventariable utilizado por los alumnos de la actividad	200,00
Aplicaciones informáticas (licencias)	100,00
Equipos (requiere justificación expresa del vicerrector)	100,00
Gastos de Fungible	350,00
Material de oficina y fotocopias	100,00
Publicidad y divulgación	250,00
Protocolo (requiere autorización del Vic. de Economía)	0,00
Reuniones y conferencias	0,00
Indemnizaciones (alojamiento, manutención y desplazamiento)	0,00
Otros	4.610,11
Otros gastos	525,99
Otros Gastos	
Coordinación y dirección y pro	4.084,12
Coordinación y dirección y docencia	
Total Gastos	9.900,00

Pagos del Personal

- **CARRILLO VERA, JOSE AGUSTIN** (joseagustin.carrillo@um.es)
CONTRATADO PREDOCTORAL (FPU-MECD)
INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN (UNIVERSIDAD DE MURCIA)

DIRECCIÓN			COORDINACIÓN			DOCENCIA			APOYO			Total
€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	
0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	2.250,00	45	50,00	0,00	0	0,00	2.250,00 €

- **FLORES GUTIERREZ, MARIANO** (ocytisim@um.es)
PROFESORES TITULARES DE UNIVERSIDAD
BELLAS ARTES (UNIVERSIDAD DE MURCIA)

DIRECCIÓN			COORDINACIÓN			DOCENCIA			APOYO			Total
€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	
1.500,00	50	30,00	900,00	1250	0,72	50,00	1	50,00	150,00	50	3,00	2.600,00 €

Acciones de apoyo:

- Coordinación y dirección (50 horas)



Pagos del Personal

- **MARTINEZ SORIANO, JUAN IGNACIO** (jims@um.es)
ADMINISTRATIVA UNIVERSIDAD DE MURCIA
SEC. DE SEC. Y S.G. FACULTAD DE BELLAS ARTES (UNIVERSIDAD DE MURCIA)

DIRECCIÓN			COORDINACIÓN			DOCENCIA			APOYO			Total
€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	
0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	300,00	15	20,00	300,00 €

Acciones de apoyo:

- Secretaría económica (15 horas)
- **OREA MARTINEZ, ALBERTO** (albertooreamartinez@gmail.com)
PROGRAMADOR VIDEOJUEGOS
AUTONOMO (AUTONOMO)

DIRECCIÓN			COORDINACIÓN			DOCENCIA			APOYO			Total
€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	
0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	6.500,00	94	69,15	0,00	0	0,00	6.500,00 €

- **PARDO LARROSA, ISRAEL** (israel.pardo7@gmail.com)
DOCTOR EN CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN POR LA UMU
AUTONOMO (AUTONOMO)

DIRECCIÓN			COORDINACIÓN			DOCENCIA			APOYO			Total
€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	€	Horas	€/h	
0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	9.250,00	142	65,14	0,00	0	0,00	9.250,00 €

1.500,00	50	30,00	900,00	1250	0,72	18.050,00	282	64,01	450,00	65	6,92	20.900,00 €
----------	----	-------	--------	------	------	-----------	-----	-------	--------	----	------	-------------

Documentación adjunta

- **Compromiso Director** FLORES GUTIERREZ, MARIANO
- **Curriculum Extenso** PARDO LARROSA, ISRAEL
- **Curriculum Extenso** OREA MARTINEZ, ALBERTO
- **Informe aprobación Promotor** FACULTAD DE BELLAS ARTES
- **12060 INFORME DECANAL FAC. COMUNICACION**
- **12060 INFORME DECANAL INFORMÁTICA**
- **12060-SOLICITUD DE INFORME APROBACIÓN.**

Méritos

- **OREA MARTINEZ, ALBERTO** (albertooreamartinez@gmail.com)

Desarrollador de aplicaciones, web y videojuegos. programador y diseñador de juegos. Experiencia con diversos motores de desarrollo tales como Unity 3D, Blender Game Engine, Unreal y Blitz 3D.



Méritos

- **PARDO LARROSA, ISRAEL** (israel.pardo7@gmail.com)

Israel Pardo Larrosa es doctor en ciencias sociales y jurídicas por la Universidad Católica de Murcia especializado en la transmisión de valores a través del cine. Además, tiene una amplia formación como guionista de cine, televisión y en la actualidad en guion de videojuegos. Junto a su actividad formativa compagina su formación en el campo audiovisual con la impartición de clases sobre guion de videojuegos. Paralelamente al perfil académico, ha realizado trabajos de carácter audiovisual como guionista y realizador para empresas como Ikea Murcia, y Florhisteria, entre otros, como proyectos de carácter comercial. También ha realizado cortometrajes y documentales ocupándose de las fases de guion, realización y postproducción.



Anexo I - Distribución de materias

I ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DIRECCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Materias Obligatorias

	ECTS	Horas Trabajo	Horas Presenciales	Horas Docentes
MA1 - Diseño de videojuegos	15	375	90	90
MA2 - Narrativa de videojuegos	15	375	90	90
MA3 - Promoción de videojuegos	15	375	90	90
MA4 - Proyecto final de videojuegos	5	125	12	12
Total Materias Obligatorias (4)	50	1250	282	282



Anexo - Distribución de materias e itinerarios

CURSO NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS

Materias Obligatorias

	ECTS	Horas Trabajo	Horas Presenciales	Horas Docentes
MA2 - Narrativa de videojuegos	15	375	90	0
Total Materias Obligatorias (1)	15	375	90	0



Anexo - Distribución de materias e itinerarios

CURSO DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Materias Obligatorias

	ECTS	Horas Trabajo	Horas Presenciales	Horas Docentes
MA1 - Diseño de videojuegos	15	375	90	0
Total Materias Obligatorias (1)	15	375	90	0



Anexo - Distribución de materias e itinerarios

CURSO PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Materias Obligatorias

	ECTS	Horas Trabajo	Horas Presenciales	Horas Docentes
MA3 - Promoción de videojuegos	15	375	90	0
Total Materias Obligatorias (1)	15	375	90	0