

## **FICHA DE ASIGNATURA**

**Título:** Producción

**Descripción:** Esta asignatura dotará al alumno de una perspectiva holística respecto a la producción de videojuegos.

**Carácter:** Obligatoria

**Créditos ECTS:** 6

**Contextualización:** El espíritu de esta asignatura está centrado en proporcionar al alumno una perspectiva holística respecto al desarrollo de videojuegos, ofreciendo un territorio común para dos campos tradicionalmente alejados como son los artistas y los programadores, obteniendo un lenguaje común con el que generar sinergias que beneficien el proceso de desarrollo.

**Modalidad:** Online

**Temario:**

- Introducción
- El rol del Productor
- Fases de desarrollo en un Videojuego
- Perfiles dentro de la industria
  - Perfiles especializados
  - Perfiles emergentes
- Los pilares de la producción de cualquier Videojuego
  - Producción en Diseño.
  - Producción en Arte.
  - Producción en Programación.
- Gestión de equipos multidisciplinares
  - Metodologías de desarrollo ágil
  - Herramientas y software para seguimiento de tareas

**Competencias:**

CB1. Capacidad para colaborar con otros profesionales de la industria y trabajar de forma efectiva en grupo.

CB3. Capacidad para presentar ideas de forma efectiva.

CE5. Comprensión de la naturaleza multidisciplinaria de la industria del videojuego.

**Actividades Formativas:**

<b>Actividad Formativa</b>	<b>Horas</b>	<b>Presencialidad</b>
Clases Magistrales		

Ejercicios prácticos		
Seminarios		
Estudio autónomo		
Tutoría		

**Metodologías docentes:**

**Sistema de Evaluación:**

<b>Sistemas de evaluación</b>	<b>Ponderación mínima</b>	<b>Ponderación máxima</b>
Exposiciones orales		
Portafolio		
Trabajos individuales dirigidos		
Pruebas de conocimiento		

**Normativa específica** (*en el caso de que haya prerequisites*):

**Bibliografía:** Autor. (Año de publicación.) Título en *itálicas* (edición). Lugar de publicación:  
Casa publicadora.