

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	PRODUCCIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS		
Identificador:	32121		
Titulación:	GRADUADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. PLAN 2014 (BOE 15/10/2014)		
Módulo:	EXPERTO EN VIDEOJUEGOS		
Tipo:	OPTATIVA		
Curso:	4	Periodo lectivo:	
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	0	Trabajo Autónomo:	0
Idioma Principal:		Idioma Secundario:	
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

A través de la asignatura se pretende advertir y reflexionar sobre ciertas cuestiones que influyen en la venta y comercialización de los videojuegos, especialmente en su exportación. Así, la materia hará referencia a elementos como las cuestiones socio-culturales u estéticas que los creadores deben tener en cuenta a la hora de concebir la venta de su producto.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad de análisis y síntesis.
	G02	Resolución de problemas.
	G03	Capacidad de organización y planificación.
	G04	Uso de las tecnologías de la Información.
	G05	Trabajo en equipo.
	G06	Habilidades interpersonales.
	G07	Capacidad de asumir y demostrar un compromiso ético a nivel individual y a nivel social.
	G08	Capacidad de trabajar en un contexto internacional.
	G09	Capacidad de aplicar conocimientos.
	G10	Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).
	G11	Capacidad de investigación.
	G14	Capacidad para comprender los códigos y formas de expresión de los medios de comunicación de masas.
Competencias Específicas de la titulación	E01	Capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de un relato cinematográfico, videográfico y radiofónico.
	E03	Capacidad y habilidad para gestionar técnicas y procesos de producción, registro y difusión en la organización de la producción audiovisual.
	E04	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información.
	E08	Capacidad para analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
	E10	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.
	E18	Conocimientos sobre teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus lenguajes que sirvan de soporte para su actividad, en función de los requerimientos fijados como conocimientos disciplinares y competencias profesionales.
	E20	Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación. Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
E21	Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado.	
Resultados de	R01	Entender los condicionantes en la venta de videojuegos

Aprendizaje	R02	Identificar los elementos que deberán ser adaptados en la introducción del videojuego en ciertos mercados
	R03	Adecuar lo mejor posible todos los aspectos de un videojuego al mercado en el que se va a vender
	R04	Conocer los principales retos comerciales de los videojuegos
	R05	Valorar la importancia de los elementos socio-culturales en el éxito comercial de un videojuego.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía recomendada:

Bibliografía básica:

Páginas web recomendadas:

* Guía Docente sujeta a modificaciones