

FICHA DE ASIGNATURA

Título: Diseño de productos y gestión de proyectos

Descripción: la asignatura tiene como principal objetivo dotar al alumno de la metodología y herramientas necesarias para la planificación, creación y revisión de proyectos en el entorno de los deportes electrónicos. Se analizarán casos de éxito en el sector y repasaremos la gestión de los proyectos tanto desde un prisma teórico, con metodologías de organización y gestión ágil, a los procesos de diseño y creación con prácticas orientadas a la obtención de referencias, métodos de creatividad y análisis del mercado. Esta asignatura tiene también como objetivo asesorar y ayudar a los alumnos con proyectos ya arrancados, a fin de contestar y resolver dudas que engloben desde la gestión hasta el enfoque del producto.

Carácter: Obligatoria

Créditos ECTS: 6

Contextualización: poco a poco los deportes electrónicos se han consolidado una alternativa no solo de ocio, si no también como una buena oportunidad para que las marcas conecten con su público a través de proyectos y eventos. Frente a un público hiperconectado y con una demanda creciente, la necesidad de crear productos de calidad en un mercado que valora el valor de producción y una buena gestión, adaptándose a la realidad cambiante del sector, se hace cada vez más necesaria. Crear proyectos únicos que no solo sean un espacio de venta para las marcas y publishers, si no que conecten narrativamente con el público objetivo se ha convertido en una realidad dentro del mercado, con un lenguaje propio que se compone de elementos tan variados como la música o los deportes en directo.

Modalidad: Online

Temario:

1. Introducción. Diferencias entre producto y proyecto. ¿Dónde fallan los proyectos?
2. Proyecto. Definición. Objetivos. Análisis. Estrategias.
3. Producto. Definición. Target. Herramientas y análisis.
4. Organizando un proyecto. Sistemas de organización. Equipos y sistemas. Herramientas.
5. Presupuesto. Propuesta de valor. Control de costes. Casos prácticos.
6. Contenido e Innovación. Planes de contenido. Conociendo la narrativa.
Sistemas de organización. Herramientas.
7. Puesta en marcha. Control de proyecto y reuniones. Sistemas de fases y ciclos. Feedback.
Retrospectivas.
8. Presentación a cliente. Formas de financiación y casos de éxito. Definiendo al cliente. Propuesta de venta.

Competencias:

CB6: Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8: Que los estudiantes sean 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.

CB9: Que los estudiantes sepan 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.

CB10: Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CT1: Razonamiento crítico: capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.

CT2: Capacidad de análisis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.

CT3: Aplicación práctica de conocimientos adquiridos en el ámbito académico.

CT4: Autonomía: habilidad para elegir estrategias, herramientas y momentos que se consideren más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo aprendido.

CT5: Relaciones interpersonales: capacidad de relacionarse positivamente con otras personas por medios verbales y no verbales, a través de la comunicación asertiva, entendiéndose por ésta, la capacidad para expresar o transmitir lo que se quiere, lo que se piensa o se siente sin incomodar, agredir o herir los sentimientos de otra persona.

CT6: Emprendimiento e iniciativa: capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y preservar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.

CT7: Comunicación oral y escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción.

CT8: Resolución de problemas: capacidad para encontrar solución a una cuestión confusa o una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.

CT9: Utilización de TIC: capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

CE8 - Comprender la evolución de la industria de los *esports* y sus causas.

Actividades Formativas:

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
Clases expositivas y prácticas	18	100
Tutorías	15	100
Trabajo autónomo	115	0
Prueba de evaluación final	2	100

Metodologías docentes:

- Lección magistral
- Lección magistral participativa
- Trabajo cooperativo
- Estudios de caso
- Tutorías de seguimiento

Sistema de Evaluación:

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Portafolio de actividades	0.0	60.0
Prueba de evaluación	0.0	40.0

Bibliografía:

- Eric Ries (2011) The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses. Editorial: Crown Publishing Group, Division of Random House Inc. (New York – US)
- RTVE (2014) Realización de deportes en televisión. Editorial: IORTV (Madrid – España)
- Brown, L. Duthie, L (2019) TV Studio Production Handbook. Editorial: Bloomsbury Academic
- Owens, J (2015) Television Production. Editorial: Routledge (Londres-Reino Unido)
- Mitchell, L. ., (2009) Production Management for Television. Editorial: Routledge; N.º 1 (Londres-Reino Unido)
- Anderson, J.A (2013) Kanban. Editorial: Blue Hole Press Inc (United States)
- Tum, J (2005) Management of Event Operations Editorial: Routledge. (Londres-Reino Unido)