



Guia docent

804251 - FMN - Finançament i Models de Negoci

Última modificació: 11/09/2024

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOC (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2024 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Anglès

PROFESSORAT

Professorat responsable: Mas, Eudald

Altres: Bañó, Joan-Francesc

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

CEVJ 10. Identificar el procés de producció i les metodologies de desenvolupament d'un videojoc, així com el paper de cada un dels perfils implicats i les funcions.

CEVJ 11. Identificar els models de negoci, finançament i monetització propis de la indústria del videojoc, així com la seva distribució digital, seguiment i màrqueting.

Transversals:

CT5. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, preferentment l'anglès, amb un nivell adequat oral i escrit i en consonància amb les necessitats que tindran els titulats i titulades.

CT1a. EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ: Conèixer i comprendre l'organització d'una empresa i les ciències que en regeixen l'activitat; tenir capacitat per comprendre les regles laborals i les relacions entre la planificació, les estratègies industrials i comercials, la qualitat i el benefici.

CT2. SOSTENIBILITAT I COMPROMÍS SOCIAL: Conèixer i comprendre la complexitat dels fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar; tenir capacitat per relacionar el benestar amb la globalització i la sostenibilitat; assolir habilitats per usar de forma equilibrada i compatible la tècnica, la tecnologia, l'economia i la sostenibilitat.

METODOLOGIES DOCENTS

- El professor explicarà els nous continguts amb referències i exercicis als alumnes que hauran d'estudiar i preparar durant els dies següents per a practicar i aprofundir en els continguts.
- El curs, a part de la teoria específica requerida, pretén ser pràctic, centrant-se en l'"aprendre fent" i entenent les eines per avaluar el funcionament d'una empresa. També la necessitat de rendibilitat que cada videojoc (o producte) necessita impulsar i les nocions de finances que els seran útils en el futur.
- Els estudiants participaran comentant casos reals a l'aula.
- També aprendran quins i com es requereixen els informes financers per gestionar i dirigir una empresa.
- Serà important que els estudiants participin durant el curs en l'elaboració de plans de negoci, propostes a inversors i control de pressupostos.
- Hi haurà com a mínim 2 casos pràctics per a l'alumnat, on el professor exposarà el cas i els alumnes l'hauran de desenvolupar, explicar-lo a la resta de l'aula, mentre els altres comenten.
- Les exposicions orals seran importants, ja que això pot allunyar els estudiants de la seva zona de confort i obligar-los a sintetitzar i resumir informació, molt rellevant també per al seu futur com a empresaris o treballadors individuals.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Mostrar comprensió dels conceptes "model de negoci" i "finançament" i de les seves possibilitats en el sector dels videojocs.
- Comprendre com crear un pressupost per al desenvolupament i la comercialització d'un videojoc i finançar una empresa.
- Ser capaç d'entendre un pressupost i la seva desviació.
- Comprendre els fonaments del control financer, com els comptes anuals, les pèrdues i guanys, el balanç i com circula l'efectiu en una empresa.
- Reconèixer els indicadors clau de l'empresa.
- Utilitzar Microsoft Excel.
- Comprendre una empresa a través de dades numèriques per a planificar el seu rendiment per al següent període de temps (mes, any, anys).
- Ser capaç de buscar les millors opcions possibles per a preveure costos i vendes, i diferenciar costos variables i fixos per a preveure'ls al llarg del temps.
- Desenvolupar la comprensió necessària per a qüestionar les previsions d'altres departaments.
- Ser capaç d'aplicar diferents models de negoci dins de la indústria, buscant fonts d'ingressos com a estudi, com a empresa unipersonal (freelance) o com a consultor, i entenent què necessita el mercat, així com models de negoci dins del joc que aportin diners a l'empresa per part dels usuaris finals.
- Ser conscient de les diferents necessitats dels inversors en funció de les etapes de l'empresa.
- Crear pitches dirigits a inversors per a aconseguir finançament en un negoci altament competitiu i saturat com és la indústria dels videojocs.



HORES TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

| Tipus | Hores | Percentatge |
|----------------------------|-------|-------------|
| Hores grup gran | 30,0 | 20.00 |
| Hores grup mitjà | 18,0 | 12.00 |
| Hores aprenentatge autònom | 90,0 | 60.00 |
| Hores activitats dirigides | 12,0 | 8.00 |

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

STARTUPS

Descripció:

What are the different stages for funding a (startup) company?

- Seed
- Series A
- Series B / Series C
- Exit

Dedicació: 14h 20m

Grup gran/Teoria: 2h

Aprenentatge autònom: 12h 20m

VIDEOGAME CREATION PROCESS OVERVIEW

Descripció:

- a. Life-cycle milestones
- b. Roles
- c. Approval processes

Dedicació: 16h 20m

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

Aprenentatge autònom: 12h 20m

BUDGETING

Descripció:

- a. How do I create a budget for my videogame?
- b. How do I control my budget?
 - i. Roles and organization chart inside the studio
 - ii. Producer and Business Controller roles coordination to input Costs
 - iii. One Cost Centre or more Cost Centers / Analytics Accounting
 - iv. Fixed and variable costs
 - v. Forecasting
 - vi. Create your spread sheet: Budget / Actual / Deviation. Managing deviation
 - vii. Most important KPI to control
- c. Class practical case

Dedicació: 22h 20m

Grup mitjà/Pràctiques: 10h

Aprenentatge autònom: 12h 20m



FINANCE AND FINANCING

Descripció:

- a. FINANCE: Introduction to Finance
 - i. The three financials reports (6h)
 1. Balance Sheet
 2. Income Statement: P&L
 3. Cashflow
 - b. FINANCING: How do I finance my videogame?
 - i. Overview
 - ii. Private Funding
 - iii. Public administration
 - iv. Role Playing

Dedicació: 34h 20m

Grup mitjà/Pràctiques: 22h

Aprentatge autònom: 12h 20m

BUSINESS MODELS

Descripció:

- a. What are the different models for earning money in the videogame industry?
 - i. B2B
 - ii. B2C
- b. THE BUSINESS PLAN

Dedicació: 26h 20m

Grup mitjà/Pràctiques: 14h

Aprentatge autònom: 12h 20m

ENTREPRENEURSHIP

Descripció:

- a. What is means to be an entrepreneur
- b. What makes a successful entrepreneur
- c. Finding help for early entrepreneurs: Catalonia incubators and accelerators

Dedicació: 16h 20m

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

Aprentatge autònom: 12h 20m

INVESTOR PITCH

Descripció:

Practical exercise; elevator pitch

Dedicació: 20h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

Aprentatge autònom: 16h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

- 30% de la nota final: examen parcial 1.
- 30% de la nota final: examen parcial 2.
- 30% de la nota final: examen final.
- 10% de la nota final: Implicació i actitud de l'estudiant (execució de tot el curs). Aquesta avaluació d'habilitats suaus valorarà el treball en equip i les presentacions de l'estudiant. L'estudiant haurà de crear diferents casos reals i presentar-los a la resta de la classe.

Els alumnes suspesos per l'avaluació curricular tindran l'opció de presentar-se a l'examen de reavaluació. La nota d'aquest examen substituirà la nota dels exàmens parcial i final. En cas d'aprovar l'assignatura, la nota màxima final serà un 5.

Les accions irregulars que poden conduir a una variació significativa de la qualificació d'un o més estudiants constitueixen una realització fraudulenta d'un acte d'avaluació. Aquesta acció comporta la qualificació descriptiva de suspens i numèrica de 0 de l'acte d'avaluació ordinària global de l'assignatura, sense dret a reavaluació.

Si els docents tenen indicis de la utilització d'eines d'IA no permeses en les proves d'avaluació, podran convocar els estudiants implicats a una prova oral o a una reunió per verificar-ne l'autoria.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Tennent, John. Guide to financial management: understand and improve the bottom line. 3rd ed. The Economist, 2018. ISBN 9781610399999.
- Ross, S.; Westerfield, R.; Jordan, B. Fundamentals of corporate finance. 10th ed. McGraw-Hill/Irwin, 2012. ISBN 9780078034633.
- Barr, M.J.; McClellan, G.S. Budgets and financial management in higher education. 3rd ed. Jossey-Bass, 2018. ISBN 9781119287735.
- Marriott, P.; Edwards, J.R.; Mellet, H.J. Introduction to accounting. 3rd ed. Sage Publications, 2002. ISBN 9780761970378.
- Andersen, E.; Schiano, B. Teaching with cases: a practical guide. Harvard Business Review Press, 2014. ISBN 9781625276261.
- Tracy, John A.; Tracy, Tage. How to read a financial report. 8th ed. Wiley, 2014. ISBN 9781118735848.
- Jury, Timothy. Cash flow analysis and forecasting: the definitive guide to understanding and using published cash flow data. Wiley, 2012. ISBN 9781119962656.
- Rivera Butzbach, Eric. Crowdfunding: la eclosión de la financiación colectiva, un cambio tecnológico, social y económico. Microtemas.com - Bubok - QVE, ISBN 9788415546405.
- Feld, B.; Mendelson, J. Cómo cerrar rondas de financiación con éxito. Libros de cabecera, 2015. ISBN 9788494374265.

Complementària:

- Argenti, Paul A. The fast forward MBA: pocket reference. 2nd ed. Wiley, 2002. ISBN 9780471222828.

RECURSOS

Material audiovisual:

- <http://www.enisa.es/es/financiacion>. Ministerio de Economía, Industria y Competitividad
- <https://www.cdti.es>. Centro para el Desarrollo Tecnológico Industrial

Enllaç web:

- <http://xarxaempren.gencat.cat/ca/crea-el-teu-negoci/com-obtenir-financament/guia-de-financament/>. Guia de Finançament de la Generalitat