



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: TECNOLOGÍAS DE LA PRODUCTIVIDAD

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 1ER SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Ane Irizar Arrieta y Sandra Samper

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje avanzado de los procesos, metodologías y tecnologías de producción de software.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO6	Conocer la estructura de los agentes y actores implicados en la producción, distribución y comercialización de contenidos digitales interactivos así como demostrar la capacidad para identificar cambios relevantes en las tendencias fundamentales de los sectores vinculados a contenidos digitales.
Habilidades (COM)	C6	Realizar un proyecto en un grupo multidisciplinar en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y contenidos digitales interactivos en el que se sinteticen e integren los resultados de aprendizaje del estudio.
Destrezas (H)	H1	Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.
	H2	Colaborar con los demás para contribuir a un proyecto común, trabajando en equipos interdisciplinarios y en contextos multiculturales.
	H3	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.
	H5	Adaptarse al cambio y enfrentarse a nuevas situaciones de



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

		manera creativa y tenaz.
--	--	--------------------------

Contenido de la Asignatura*

1. Project Management
 - 1.1. Filosofía. Waterfall vs Agile (Product VS User-centered)
 - 1.2. Project Management Methods: Gantt, Roadmap, Critical Path Method, PERT, PSP, TSP, Kanban, Scrum
 - 1.3. Despiece, Gestión de Versiones, Documentación
 - 1.4. Gestión equipo (funciones) y reparto de roles, Rituales
2. Tecnologías para la gestión de proyectos y la colaboración internacional
 - 2.1. Jira, Hack'n'Plan
 - 2.2. Excel
 - 2.3. Trello, Miro
3. Gestión de equipos
 - 3.1. Exec.Producer, Producer, Associate
 - 3.2. Liderazgo, Comunicación y Feedback
 - 3.3. Técnicas gestión del cambio (staffing up, team building , retener personal clave)
4. Tecnologías para el trabajo de oficina.
 - 4.1. General (mailing, gestión documental, gestión de archivos, etc.)
 - 4.2. Códigos (código conducta, código ético, etc.)
 - 4.3. Principios de seguridad informática a nivel usuario.
 - 4.4. Gestión de Confidencialidades

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	0
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	5
SE2 Evaluación de trabajos	0	30



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	65	100
--	----	-----

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»

- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Manifiesto Agil, disponible en <http://www.agilemanifesto.org/iso/es/>
- Libros de Mike Cohn como Agile estimating and planning, Succeeding with agile, o user stories applied.
- Libros de Henrik Kniber como Lean from the trenches.
- Chandler, H. M. (2009). The game production handbook. Jones & Bartlett Publishers.

Bibliografía Complementaria

- Traducciones abiertas y gratuitas vía Ángel Medinilla, como Agile y XP desde las trincheras.
-

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- <https://proyectosagiles.org/>

¹ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.