



# Guía Docente

## Curso Académico 2026/27

### 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: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Sin determinar.

Aula(s): 1.1, 2.9

### 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)<sup>1</sup>

|                   |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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,                                                                                                                                                                                                                                            |

<sup>1</sup> La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.

\* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

|  |    |                                                                                                                                        |
|--|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |    | 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 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<sup>2</sup>

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

|     |                    |
|-----|--------------------|
| MD1 | Método expositivo. |
|-----|--------------------|

<sup>2</sup> Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).

|     |                                  |
|-----|----------------------------------|
| MD2 | Estudios de caso.                |
| MD3 | Aprendizaje basado en problemas. |
| 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                |
| AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).                         | 10              | 100              |
| AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del o la estudiante. | 50              | 0                |
| AF6: Pruebas de evaluación.                                        | 6               | 100              |
| Total                                                              | <b>150</b>      | --               |

### Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

| Denominación                                                         | Pond. Mín | Pond. Máx |
|----------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|
| SE1 Evaluación de la asistencia y participación del o la estudiante. | 0         | 5         |

|                                         |    |     |
|-----------------------------------------|----|-----|
| SE2 Evaluación de trabajos.             | 0  | 30  |
| SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes. | 65 | 100 |

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

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con 2 convocatorias/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 estudiantado acogerse a la evaluación única.

No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.

El/la estudiante que desee acogerse a la modalidad de 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 de la misma.

Si el/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la 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).



# Guía Docente

## Curso Académico 2026/27

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.

Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortotipográficas 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/a para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del o la docente, no será evaluado.

### Recursos materiales e infraestructuras necesarias

| Tipo de recurso material y/o infraestructura |
|----------------------------------------------|
| Equipos informáticos                         |
| Programas Software                           |

### 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 Knibber como Lean from the trenches.
- Chandler, H. M. (2009). The game production handbook. Jones & Bartlett Publishers.



# Guía Docente

## Curso Académico 2026/27

### Bibliografía Complementaria

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

### Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados<sup>3</sup>

- <https://proyectosagiles.org/>

---

<sup>3</sup> Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.