

Contingut

Dades generals.....	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge.....	2
Continguts.....	3
Descripció	3
Índex.....	3
Metodologia docent.....	3
Activitats formatives.....	3
Avaluació i qualificació	4
Avaluació Continuada.....	4
Revaluació	5
Avaluació única.....	6
Revaluació	7
Criteris específics de la nota No Presentat:	7
Bibliografia	8
Assignatures recomanades.....	8
Altres	8

METODOLOGIES ÀGILS DE GESTIÓ

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 102815
- **Estudis:** Grau en Continguts Digitals Interactius
- **Curs acadèmic:** 2017-2018
- **Descripció breu:** gestió de projectes en Videojocs fonamentat en metodologies àgils. Aplicació al desenvolupament d'un joc en web
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** català/castellà amb algunes sessions en anglès
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** si
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** si
- **Durada:** semestral
- **Curs:** tercer
- **Semestre:** 1S
- **Professorat:** Richard Hebert Cuello i Dr. Oscar García Pañella

Competències

Bàsiques i generals

[CG1] Capacidad crítica y autocrítica y capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.

[CG4] Capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos y de buscar e integrar nuevos conocimientos y aptitudes.

[CG5] Capacidad para valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones de la ingeniería, y para perseguir objetivos de calidad en el desarrollo de su actividad profesional.

Específiques

[CE11] Conocimiento y comprensión de los procesos involucrados en el desarrollo conceptual del diseño de un videojuego para una plataforma concreta, incluyendo los principios estructurales, estéticos y formales que caracterizan una experiencia de juego satisfactoria.

[CE12] Capacidad para realizar en un grupo multidisciplinar un proyecto de naturaleza profesional en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y contenidos digitales interactivos en el que se sintetizen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprender los principios generales de las metodologías de desarrollo de software.

[RA2] Conocer y aplicar diferentes técnicas ágiles de desarrollo de software.

[RA3] Comprender el rol de los diferentes actores involucrados en el desarrollo de videojuegos.

[RA4] Diseñar el plan de producción de contenidos digitales interactivos.

[RA5] Evaluar la desviación de una producción con respecto a un plan de producción y conocer y aplicar técnicas para replanificar la producción.

[RA6] Conocer y aplicar herramientas informáticas para la planificación y seguimiento de la producción de contenidos digitales.

Continguts

Descripció

Els continguts de l'assignatura connecten poderosament amb la gestió de projectes i la seva vessant àgil, especialment palesa en projectes multidisciplinaris com els relatius als Videojocs i Serious Games. Aquests es fonamenten en disciplines diferents com són la Narrativa, l'Art, la Tecnologia, el Disseny i la Gestió que, sens dubte, contribueix a fer d'un projecte tant complexe quelcom real i aplicable.

Índex

1. Metodologies àgils
 - 1.1. Gestió de versions i de configuracions.
 - 1.2. Gestió de la qualitat del software
 - 1.3. Documentació i proves
 - 1.4. Avaluació i gestió de riscos
 - 1.5. Metodologies de desenvolupament de software.
 - 1.6. Estudi detallat d'una metodologia àgil de desenvolupament de videojocs.
2. Desenvolupament d'aplicacions web
 - 2.1. HTML+ Javascript
 - 2.2. HTML5
 - 2.3. Frameworks
 - 2.4. Bases de dades (BBDD)
 - 2.5. SQL vs NoSQL
3. Desenvolupament de jocs en web seguint metodologies àgils
 - 3.1. Configuració d'entorns
 - 3.2. Disseny de jocs
 - 3.3. Disseny de base de dades
 - 3.4. Planificació de sprints
 - 3.5. Execució de sprints
 - 3.6. Follow ups i tancament

Metodologia docent

No hi ha exàmens. Es treballa essencialment en grup i amb un enfoc totalment pràctic, realitzant projectes amb aplicabilitat real. Es presenten càpsules de coneixement en forma de conferències a classe i s'avalua en base a treball pràctic.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classe magistral	Presencial	16	0	16
Classe pràctica	Presencial	44	0	44
Pràctiques guiades	Treball dirigit	0	90	90
		60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CG1, CG4, CE11, CE12	Set. 8	Treball Pràctic	L'alumnat realitza un treball pràctic (implementació) a partir de la posada en pràctica dels conceptes teòrics.
AA2	CG4, CG5, CE11, CE12	Set. 10	Treball Pràctic	L'alumnat realitza un treball pràctic (implementació) a partir de la posada en pràctica dels conceptes teòrics.
AA3	CG4, CE11, CE12	Set. 12	Treball Pràctic	L'alumnat realitza un treball pràctic (implementació) a partir de la posada en pràctica dels conceptes teòrics.
AA4	CG4, CE11, CE12	Set. 14	Treball Pràctic	L'alumnat realitza un treball pràctic (implementació) a partir de la posada en pràctica dels conceptes teòrics.
AA5	CG1, CE11	Set. 16	Presentació Oral	L'alumnat defensa oralment el global del seu treball pràctic davant la resta de companys/es.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.75 \cdot [\text{Nota_pràctica}] + 0.25 \cdot [\text{Nova_presentació}]$$

$$\text{Nota_pràctica} = (0.15 \cdot [\text{AA1}] + 0.20 \cdot [\text{AA2}] + 0.20 \cdot [\text{AA3}] + 0.20 \cdot [\text{AA4}]) / 0.75$$

$$\text{Nota_presentació} = [\text{AA5}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, aquesta es comptabilitzarà com a nota igual a 0
- Si [Nota_pràctica] < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà, com a molt, un 4
- Si [Nota_presentació] < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà, com a molt, un 4

Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1, AA2, AA3, AA4	Treball Pràctic	AR1	Revaluació	Treball Pràctic	Nou treball pràctic amb nova data de lliurament
AA5	Presentació Oral	AR5	Revaluació	Presentació Oral	Nova exposició oral amb nova data

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.75 \cdot [\text{AR1}] + 0.25 \cdot [\text{AR5}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si $[\text{AR1}] < 5$, la Nota final [revaluació] màxima serà, com a molt, un 4
- Si $[\text{AR2}] < 5$, la Nota final [revaluació] màxima serà, com a molt, un 4

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CG1, CG4, CG5, CE11, CE12	Avaluació Final	Treball Pràctic	L'alumnat realitza un treball pràctic (implementació) a partir de la posada en pràctica dels conceptes teòrics.
AA5	CG1, CE11	Avaluació Final	Presentació Oral	L'alumnat defensa oralment el global del seu treball pràctic. Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.75 * [\text{AA1}] + 0.25 * [\text{AA5}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si [AA1] < 5, la Nota final [avaluació] serà, com a màxim, un 4
- Si [AA5] < 5, la Nota final [avaluació] serà, com a màxim, un 4

Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball Pràctic	AR1	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data d'entrega
AA5	Presentació Oral	AR5	Revaluació	Presentació Oral	Nova data de presentació Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.75 \cdot [\text{AR1}] + 0.25 \cdot [\text{AR5}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- Si $[\text{AR1}] < 5$, la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4
- Si $[\text{AR5}] < 5$, la Nota final [revaluació] serà, com a màxim, un 4

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat si no entrega el treball pràctic AA4.

Bibliografia

Bàsica:

- Manifest àgil, disponible a <http://www.agilemanifesto.org/iso/es/>
- Llibres de Mike Cohn com *Agile estimating and planning*, *Succeeding with agile*, o *user stories applied*.
- Llibres de Henrik Knibber com *Lean from the trenches*.

Complementària:

- Web de <http://proyectosagiles.org/>

Altres recursos:

- Traduccions obertes i gratuïtes via Ángel Medinilla, com *Agile y XP desde las trincheras*.

Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- Cap

Assignatures recomanades de cursar alhora:

- Cap

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient