



Guía docente 804263 - LC - Laboratorio de Creación

Última modificación: 24/09/2020

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura optativa).
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura optativa).

Curso: 2020 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Sánchez Carreras, David

Otros:

CAPACIDADES PREVIAS

Todos los contenidos descritos en esta guía docente se desarrollan en la actividad CREATIVE Lab llevada a cabo en la ESEIAAT. De esta manera se expresa la estructura académica vinculada a esta actividad a partir de la descripción de competencias adquiridas, de contenidos y de actividades.

REQUISITOS

Podrá matricular esta asignatura el estudiantado que haya sido previamente aceptado en la actividad CREATIVE Lab del ESEIAAT.

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Transversales:

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

01 EIN. EMPRENDEDURÍA E INNOVACIÓN: Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que definen su actividad; capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

03 TLG. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán las tituladas y los titulados en cada enseñanza.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Asignatura basada en PBL (Project Based Learning). Se crearán grupos interdisciplinarios de 5 ó 6 alumnos y éstos desarrollarán una idea para solucionar el reto propuesto.

Se destinarán dos horas a la semana o cada quince días a realizar seminarios sobre:

- pensamiento creativo
- metodología de proyectos
- seminarios impartidos por los grupos de investigación del campus que estén desarrollando su investigación en el entorno de los proyectos propuestos.
- realización de pósteres y presentación de proyectos

Se realizarán 3 presentaciones en las diferentes fase del proyecto:

- Meeting. presentación ideas
- Meeting. Fase de desarrollo
- Meeting final.

Las presentaciones y la memoria final del proyecto se realizarán en inglés.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

El CREATIVE Lab es un laboratorio de ideas de ESEIAAT, donde los alumnos trabajarán de forma colaborativa con los profesores y los ingenieros del grupo Volkswagen en proyectos conjuntos, propuestos por la empresa.

Objetivos específicos:

- Trabajar en coworking con equipos multidisciplinares en colaboración con la empresa
- Generar ideas innovadoras y creativas en el entorno del proyecto propuesto
- Desarrollar la idea elegida.
- Evaluar la viabilidad técnica y económica de la idea.
- Desarrollar prototipo (si es posible)
- Presentar y defender la idea elegida (en inglés)

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo pequeño	30,0	20.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Módulo 1. Conceptos básicos

Descripción:

- Búsqueda de información
- Metodología de proyecto
- Meeting inicial

Objetivos específicos:

El alumno deberá ser capaz de:

- Conocer los principales tipos de documentos primarios y secundarios, científicos y las normas técnicas.
- Aprender a buscar y consultar las fuentes de información: buscadores, catálogos, bases de datos, Internet.
- Seleccionar la información de manera eficiente mediante programas de gestión.
- Identificar la estructura del trabajo técnico y científico.
- Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información del ámbito de especialidad
- Valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.
- Identificar en el proyecto desde el estado inicial como miembro de un grupo.
- Conocer los tutores de la empresa y establecer un primer contacto

Actividades vinculadas:

Seminario Metodología de proyectos
Seminario Búsqueda de información
Meeting inicial

Dedicación: 30h

Grupo grande/Teoría: 6h
Grupo pequeño/Laboratorio: 6h
Aprendizaje autónomo: 18h

Módulo 2. Generación de ideas

Descripción:

Generación y Definición de ideas
Presentación de producto
Meeting. presentación ideas

Objetivos específicos:

El alumno deberá ser capaz de:

- Aplicar técnicas para potenciar la creatividad.
- Aplicar técnicas de pensamiento creativo en diferentes situaciones.
- Identificar y aplicar las etapas del proceso creativo.
- Generar la batería de ideas innovadoras y creativas para cada proyecto.
- Contextualizar los problemas detectados y presentar las soluciones planteadas.
- Realizar y defender el póster resumen donde se exponen de forma esquemática las ideas sugeridas.

Actividades vinculadas:

Seminario Pensamiento Creativo
Seminario Presentación de producto
Meeting. Presentación de ideas

Dedicación: 45h

Grupo grande/Teoría: 9h
Grupo pequeño/Laboratorio: 9h
Aprendizaje autónomo: 27h



Módulo 3. Desarrollo de ideas

Descripción:

Se realizará el desarrollo de las ideas seleccionadas en el primer meeting. Los tutores ayudarán a los alumnos a definir las estrategias y solucionar dudas tanto del planteamiento como de las soluciones.

Seminarios tecnológicos a cargo de los grupos de investigación.

Se evaluará la viabilidad técnica de la idea.

Objetivos específicos:

El alumno deberá ser capaz de:

- Presentar el desarrollo de las ideas seleccionadas en el primer meeting.
- Contextualizar los problemas detectados y presentar las soluciones planteadas.
- Defender el póster resumen donde se exponen de forma esquemática las ideas sugeridas.

Actividades vinculadas:

Meeting. Fase de desarrollo

Dedicación: 45h

Grupo grande/Teoría: 9h

Grupo pequeño/Laboratorio: 9h

Aprendizaje autónomo: 27h

Módulo 4. Presentación Final

Descripción:

Los grupos deberán preparar la memoria explicando el desarrollo y la viabilidad del proyecto. También se pedirá la realización de un póster, una presentación y un video promocional.

Se realizará un encuentro con todos los participantes del CREATIVE Lab (estudiantes, profesores y tutores de empresa)

Los alumnos deberán presentar el resultado final del desarrollo de su proyecto. Deberán contextualizar los problemas detectados y presentar las soluciones aplicadas. En la fase de discusión, cada grupo debe defender un póster resumen donde se exponen de forma esquemática el resultado final.

Objetivos específicos:

El alumno deberá ser capaz de:

- Presentar el resultado final del desarrollo de su proyecto (memoria, presentación, póster y vídeo)
- Contextualizar los problemas detectados y presentar las soluciones aplicadas.
- Defender el póster resumen donde se exponen de forma esquemática el resultado final.

Actividades vinculadas:

Meeting final

Dedicación: 30h

Grupo grande/Teoría: 6h

Grupo pequeño/Laboratorio: 6h

Aprendizaje autónomo: 18h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Presentación. "Meeting. Presentación ideas": 25%

Presentación "Meeting. Fase de desarrollo": 25%

Presentación "Final meeting": 25%

Evaluación de la memoria final: 25%