

Diseño Tarea 01



CFGS Animación 3D, juegos y entornos interactivos.

Competencia general Ciclo



La competencia general de este título consiste en generar animaciones 2D y 3D para producciones audiovisuales y **desarrollar productos audiovisuales multimedia interactivos, integrando los elementos y fuentes que intervienen en su creación y teniendo en cuenta sus relaciones, dependencias y criterios de interactividad, a partir de parámetros previamente definidos.**

Módulo (2º curso)



**DESARROLLO DE ENTORNOS INTERACTIVOS
MULTIDISPOSITIVO.**

• 210
horas

**REALIZACIÓN DEL MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN DE
AUDIOVISUALES**

• 147
horas

PROYECTOS DE ANIMACIÓN 3D

• 63
horas

PROYECTOS DE VIDEOJUEGOS

• 63
horas

HLC

• 63
horas

Perfil profesional



Desarrollador de aplicaciones y productos audiovisuales multimedia.

Integrador multimedia audiovisual.

Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos.

Técnico en sistemas y realización en multimedia

Unidad de competencia



- **UC0945_3: Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición.**
- **UC0946_3: Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo.**

Competencias PPS/Objetivos Gen.



Qué

Cómo

**Para
qué**

Competencias Personales/sociales.



- k) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- l) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
- n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

Competencias Prof./Objetivos Gen.



g) Generar y adaptar los contenidos del proyecto multimedia interactivo, creando las fuentes y maquetas, evaluando su calidad y comprobando la adecuación de las mismas, tanto las propias como las provenientes de colaboradores externos.

h) Integrar los elementos y las fuentes con herramientas de autor y de edición, llevando a cabo su composición, la generación y sincronización de sus movimientos, la creación de sus elementos interactivos y la dotación de interactividad según los requerimientos del proyecto multimedia interactivo.

i) Realizar la evaluación **del prototipo** y la documentación del proyecto, asegurando el cumplimiento de las normas de calidad y la configuración de los parámetros de publicación.

g) Valorar las posibilidades de creación de fuentes y maquetas propias o importadas, teniendo en cuenta la adecuación de las mismas y su calidad, analizando sus ventajas e inconvenientes y justificando las decisiones adoptadas en el proceso de generación y adaptación de los contenidos de proyectos multimedia interactivos.

h) Distinguir las características funcionales de los elementos y fuentes que intervienen en un proyecto multimedia interactivo, teniendo en cuenta su composición, la generación y sincronización de sus movimientos, la creación de sus elementos interactivos y la dotación de interactividad, a partir de la interpretación de los requerimientos de su documentación técnica, para su integración con herramientas de autor y de edición.

i) Valorar los elementos que intervienen en el cumplimiento de las normas de calidad y en la configuración de los parámetros de publicación de proyectos multimedia interactivos, según los procedimientos establecidos y la normativa existente, para su aplicación en la evaluación del prototipo y en la documentación del proyecto.

RA y Criterios módulo



RA	Valor
1. Genera las aplicaciones de proyectos multimedia interactivos hasta su compilación final, relacionando las consecuencias de las decisiones tomadas en esta fase con la posibilidad de ulteriores desarrollos y actualizaciones de los proyectos.	20%
2. Implementa proyectos multimedia multidispositivo, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas de cada tipo de dispositivo con el que se va a acceder al proyecto multimedia.	30%
3. Desarrolla aplicaciones interactivas de entretenimiento, permitiendo la interacción con los elementos 3D y la participación de varios usuarios finales simultáneamente.	20%
4. Implementa proyectos multimedia interactivos con comunicación con distintos dispositivos físicos externos que actúan como fuentes de información.	15%
5. Implementa un entorno de simulación y prueba para la revisión y verificación de las aplicaciones realizadas con un enfoque hacia un diseño para todos y una orientación multiplataforma y multidispositivos, garantizando el correcto funcionamiento bajo las condiciones iniciales especificadas para el proyecto antes para el de la puesta en producción.	15%

RA/contenidos/criterios evaluación

RA

2. Implementa proyectos multimedia multidisp., teniendo en cuenta las especificaciones técnicas de cada tipo de dispositivo con el que se va a acceder al proyecto multimedia. (h,o,i)

CONTENIDOS

1. Desarrollo de app multidispositivo.
2. Programación de app para multimedia.
3. Simulación de entornos multidispositivo.

CRITERIOS EVALUACIÓN

- a) Se han adecuado los diseños de los elementos multimedia a las especificaciones técnicas de almacenamiento, conectividad, interactividad y visualización propias de cada tipo de dispositivo.
- c) Se han desarrollado las aplicaciones interactivas para entornos multidispositivo, utilizando lenguajes orientados a objetos y buscando su optimización.
- e) Se han verificado y validado los desarrollos en los distintos entornos multidispositivos.

Logro

Objeto

Acción/
contexto

Ponderación criterios de evaluación



CE	Valor
a) Se han adecuado los diseños de los elementos multimedia a las especificaciones técnicas de almacenamiento, conectividad interactividad y visualización propias de cada tipo de dispositivo (ordenadores personales, dispositivos móviles y superficies táctiles, entre otros) de las aplicaciones multimedia específicas para cada tipo de dispositivo.	20%
b) Se ha realizado un diseño con patrones y capas de las aplicaciones multimedia interactivas para su adecuación a los distintos dispositivos, buscando la optimización de los desarrollos y su reutilización.	15%
c) Se han desarrollado las aplicaciones interactivas para entornos multidispositivo, utilizando lenguajes orientados a objetos y buscando su optimización.	30%
d) Se han desarrollado aplicaciones interactivas que incorporan las funciones y características de hardware propias de los distintos dispositivos.	10%
e) Se han verificado y validado los desarrollos en los distintos entornos multidispositivos.	15%
f) Se han implementado soluciones para la difusión de aplicaciones multidispositivo, garantizando la correcta emisión de los contenidos.	10%

Competencias clave



Competencia en comunicación lingüística CCL

Descripción tarea



- **Título:** Rediseño interfaz.
- **Duración:** 15 horas.
- **Grupal:** 6 miembros.
- **Roles:** Un coordinador reparte el trabajo entre los miembros del equipo.
- **Descripción:** Los alumnos deberán buscar un portar en internet que consideren que debe mejorar su interfaz por cuestiones de diseño, usabilidad y accesibilidad. Planificarán y desarrollarán la interfaz de esa mejora. Finalmente, la presentarán oralmente en clase ante sus compañeros, justificando las decisiones adoptadas, todos los miembros del grupo realizarán una intervención oral.

Secuencia actividades



1. Distribución de roles
2. Búsqueda y selección de la interfaz a remodelar.
3. Distribución de tareas.
4. Diseño wireframe y mockup.
5. Optimización de fuentes y desarrollo.
6. Testeo.
7. Presentación y defensa oral.

Relación actividades/competencias/RA...



Distribución de
roles

Distribución de
tareas.

Competencia PPS

n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

Relación actividades/competencias/RA...



Búsqueda y selección de la interfaz a remodelar.



Competencia PPS

I) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.

Relación actividades/competencias/RA...



Presentación y defensa oral.



Competencia Clave

Competencia en
comunicación lingüística

Relación actividades/competencias/RA...



RA

Implementa proyectos multimedia multidispositivo, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas de cada tipo de dispositivo con el que se va a acceder al proyecto multimedia.

CONTENIDOS

- * Desarrollo de app multidispositivo.
- * Programación de app para multimedia.

CONTENIDOS

- * Programación de app para multimedia

CONTENIDOS

- Simulación de entornos multidispositivo.

CE

- a) Se han adecuado los diseños de los elementos multimedia a las especificaciones técnicas de almacenamiento, conectividad, interactividad y visualización propias de cada tipo de dispositivo.

CE

- c) Se han desarrollado las aplicaciones interactivas para entornos multidispositivo, utilizando lenguajes orientados a objetos y buscando su optimización.

CE

- e) Se han verificado y validado los desarrollos en los distintos entornos multidispositivos.

Diseño wireframe y mockup.

Optimización de fuentes.

Desarrollo.

Testeo

Evaluación



¿Qué evaluamos?	Cuánto lo valoramos	Cómo lo trabajamos	Cómo lo evaluamos(items)
<p>Competencia PPS n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.</p>	<p><i>No lo evaluamos pero lo trabajamos</i></p> <p><i>No lo evaluamos pero lo trabajamos</i></p>	<p>Distribución de roles</p> <p>Distribución de tareas.</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Establece los roles necesarios/ Acepta las instrucciones del coordinador.▪ Correcta dinámica grupal.▪ Cuestionario autoevaluación (coordinador/equipo).▪ Distribuyen equitativa las tareas.▪ Distribuyen correctamente el tiempo de ejecución/ Cumplimiento de plazos.▪ Colaboran entre miembros del equipo.

Evaluación



¿Qué evaluamos?	Cuánto lo valoramos	Cómo lo trabajamos	Cómo lo evaluamos(items)
<p>Competencia PPS</p> <p>I) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.</p>	<p><i>No lo evaluamos pero lo trabajamos</i></p>	<p>Búsqueda y selección de la interfaz a remodelar.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Analizan la app web elegida (contenidos, público...)• Realizan una investigación previa antes del proceso de diseño.• Eligen el método óptimo de desarrollo.

Evaluación



¿Qué evaluamos?	Cuánto lo valoramos	Cómo lo trabajamos	Cómo lo evaluamos(items)
Competencia Clave Competencia en comunicación lingüística	Lo trabajo pero no lo evalúo	Presentación y defensa oral.	Individual <ul style="list-style-type: none">• Conoce el área asignada.• Se expresa con corrección y fluidez.
	Lo trabajo pero no lo evalúo		Grupal <ul style="list-style-type: none">• Estructuran la exposición de forma equilibrada.• Justifican las decisiones adoptadas.• Atienden y resuelven las dudas del resto de la clase.

Evaluación



¿Qué evaluamos?	CE	Cuánto lo valoramos	Cómo lo trabajamos	Cómo lo evaluamos(items)
RA2 Implementa proyectos multimedia multidispositivo, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas de cada tipo de dispositivo con el que se va a acceder al proyecto multimedia.	a)Se han adecuado los diseños de los elementos multimedia ...	100%	Diseño wireframe y mockup.	<ul style="list-style-type: none">• Reestructuran el contenido de la web elegida optimizándolo.• Diseñan un wireframe responsive .• Establecen el flujo(virtual) de su app web (Mock-up).• Optimizan el flujo de la app elegida respetando sus contenidos(no duplicación de contenidos...).
	c) Se han desarrollado las aplicaciones interactivas para entornos multidispositivo, utilizando lenguajes orientados a objetos y buscando su optimización.	100%	Desarrollo.	<ul style="list-style-type: none">• Optimiza los recursos usados (imágenes..).• Desarrollan usando html semántico.• Usan el CSS de manera correcta.• Integran elementos interactivos• Desarrollan para multidispositivo.• Incluyen medidas de accesibilidad y accesibilidad.
	e) Se han verificado y validado ...	100%	Testeo	<ul style="list-style-type: none">• Testean su diseño en simuladores multidispositivo.• Diseñan la interactividad en base al diseño multidispositivo.

Resumen ficha evaluación

C	ITEMS	E	%	C		E	%
Pps n)	Establece los roles necesarios/ Acepta las instrucciones del coordinador.		NE	RA2 a)	Reestructuran el contenido de la web elegida optimizándolo.		100%
	Correcta dinámica grupal.				Diseñan un wireframe responsive .		
	Cuestionario autoevaluación (coordinador/equipo).				Establecen el flujo(virtual) de su app web (Mock-up).		
	Distribuyen equitativa las tareas.		NE		Optimizan el flujo de la app elegida respetando sus contenidos(no duplicación de contenidos...).		
	Distribuyen correctamente el tiempo de ejecución/ Cumplimiento de plazos.				Optimiza los recursos usados (imágenes, etc).		
	Colaboran entre miembros del equipo.				RA2 c)	Desarrollan usando html semántico.	
Pps j)	Analizan la app web elegida (contenidos, público...)		NE	Usan el CSS de manera correcta.			
	Realizan una investigación previa antes del proceso de diseño.			Integran elementos interactivos			
	Eligen el método óptimo de desarrollo.			Desarrollan para multidispositivo.			
CL	Conoce el área asignada.		NE	RA2 e)		Incluyen medidas de accesibilidad y accesibilidad.	
	Se expresa con corrección y fluidez.				Testean su diseño en simuladores multidispositivo.		
	Estructuran la exposición de forma equilibrada.		NE		Diseñan la interactividad en base al diseño multidispositivo.		
	Justifican las decisiones adoptadas.						
	Atienden y resuelven las dudas del resto de la clase.						

Modelo cuestionarios alumnos



CUESTIONARIO COORDINADORES

¿Cómo valorarías del 1 al 10 el trabajo que habéis hecho?

¿Crees que todos los miembros de tu equipo han cumplido con la función que se les asignó?

Razona la respuesta anterior:

Evalúa del 0 al 1 a cada uno de los miembros de tu equipo:

¿Estás satisfecho con tu trabajo? ¿Cómo valorarías tu trabajo como coordinador del 1 al 10? Razona tu respuesta.

¿Hay algún miembro del equipo que haya destacado positivamente? Razona tu respuesta

¿Ha cumplido tus expectativas el trabajo realizado?

¿Hay algún miembro del equipo que haya destacado negativamente? Razona tu respuesta.

Si volvieras a empezar, ¿Qué cambiarías o mejorarías sobre tu papel como coordinador?

¿Qué destacaría como punto débil de tu equipo?

¿Crees que el resto del equipo ha respetado tus indicaciones como coordinador del grupo?

¿Crees que la relación horas trabajadas- resultado obtenido ha sido positiva? Razona tu respuesta.

¿Te ha resultado muy complicada la labor de coordinación?

¿Crees que la experiencia ha sido gratificante?

¿Qué destacarías como punto fuerte de tu equipo?

¿Crees que este aprendizaje ha contribuido a tu formación? ¿En qué?

Comentarios/Observaciones.

Modelo cuestionarios alumnos



CUESTIONARIO EQUIPO

¿Cómo valorarías del 1 al 10 el trabajo que habéis hecho? Razona la respuesta anterior:

¿Crees que las indicaciones que ha dado el coordinador han sido adecuadas y clarificadoras? En caso negativo, razona tu respuesta.

¿Cómo valorarías del 1 al 10 el trabajo que habéis hecho? Razona la nota que te hayas puesto:

¿Crees que el papel que se te asignado en el equipo ha sido el más adecuado?

¿Qué crees que podrías haber mejorado.?

Califica al resto de los miembros de tu equipo del 0 al 10:

¿Qué hubieras mejorado en tu equipo?

¿Hay algún miembro del equipo que haya destacado positivamente? Razona tu respuesta

¿Cómo valorarías el trabajo de tu coordinador del 1 al 10? Razona la respuesta anterior.

¿Hay algún miembro del equipo que haya destacado negativamente? Razona tu respuesta.

¿Crees que el coordinador ha repartido las tareas equitativamente?

¿Crees que la experiencia ha sido gratificante?

¿Crees que la planificación del trabajo a realizar ha sido la adecuada?

¿Crees que este aprendizaje ha contribuido a tu formación? ¿En qué?

Si hubieran existido, ¿Crees que el coordinador ha sabido resolver los problemas que han ido surgiendo durante el desarrollo?

Comentarios/Observaciones.

Conclusiones/Experiencia



1. Incremento del interés del alumnado los módulos.
2. Mejora de la asistencia a clase de alumnos que comenzaron de forma irregular en este ámbito.
3. Mejora notable de la expresión oral (exposiciones).
4. Mejora notable de la expresión escrita.
5. Potenciación de la creatividad.
6. Mejora de la interacción entre el grupo.
7. Mejora notablemente la asimilación de los contenidos del módulo.
8. Profundización en los contenidos de los módulos.
9. Fomento de la autonomía e investigación en las áreas del ciclo.
10. Generación de material para el portfolio del alumno: Necesario para la FCT y elemento que mejorará su futura empleabilidad.



1. En algunos casos se observa un exceso de competitividad entre los alumnos.
2. Algunos alumnos no colaboran suficiente con sus grupos de trabajo, lo que da como resultado que otros incrementen su carga de trabajo y que se produzca un desnivel en cuanto a la adquisición de competencias.