

“Programación Gráfica – Práctica Technical Speech”

Asignatura	Programación Gráfica – Rama de Programación
Profesor:	Manuel Martínez Tenorio
Tipo de actividad:	Práctica Obligatoria
Título de la actividad:	Práctica Technical Speech

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

El objetivo de la presente actividad es la realización de una charla sobre la investigación del TFG y sobre los avances en el proyecto en formato Technical Speech. Esta charla será un simulacro de la defensa que tendrán realizar los alumnos en formato virtual o presencial sobre su TFG.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

PRÁCTICA ARTÍCULO

INTRODUCCIÓN

Entre las actividades de un programador, está la tarea de realizar Technical Speech sobre el proyecto, técnicas de programación que se están usando en el mismo o técnicas que han salido recientemente y que pueden suponer un avance muy grande en el mundo de la programación y del desarrollo de videojuegos.

OBJETIVO DEL CASO PRÁCTICO

El objetivo del caso práctico es la realización de una charla acerca de la investigación y del proyecto del TFG. Dicha charla supondrá un simulacro de la defensa que se tendrá que realizar de forma virtual o presencial sobre su participación en el TFG.

ENUNCIADO

A cada uno los estudiantes del grupo 4.3 de Postproducción Digital, la empresa “Insomniac Manu” les ha pedido realizar una Technical Speech sobre su investigación y avances en el proyecto por el cual han sido contratados.

Los requisitos que obliga la empresa para la charla son los siguientes:

1. Duración mínima 15 minutos.
2. Presentación visual que ayude a la comprensión de la charla.
3. Uso de otros recursos como proyectos de Unity.

“Insomniac Manu” anima a los programadores a prepararse correctamente la charla porque supone una prueba tanto para la defensa del TFG como futuras presentaciones que realizarán en empresas.

Estas presentaciones suponen también un gran punto de interés y de ayuda al tener feedback de otros programadores para intercambiar conocimientos y resolver dudas.

CALIFICACIÓN

Apartado	Valoración
Technical Speech	6
Presentación visual	2
Ejemplos aplicados / Recursos gráficos	2

MATERIAL A ENTREGAR

El resultado final del trabajo consistirá en un único fichero comprimido denominado:

“PG_PTS_NombreAlumnoApellidoAlumno.rar”

Contendrá:

- Presentación de la Technical Speech.
- Recursos utilizados (Unity, etc).

CONDICIONES DE REALIZACIÓN

- El trabajo se realizará de manera individual.
- Cualquier trabajo que no siga las indicaciones de entrega referenciadas será rechazado.
- En caso de ser necesario, el profesor contactará con el alumno para solicitar aclaraciones referentes a la práctica.

INSTRUCCIONES PARA LA REALIZACIÓN Y ENTREGA DE LA ACTIVIDAD

- La fecha prevista para la realización de esta actividad se encuentra publicada en el Campus Virtual.
- La actividad cumplimentada se envía al profesor a través del Buzón de entrega del Campus Virtual.
- La calificación obtenida, previa corrección y calificación por parte del profesor, se podrá consultar con carácter permanente en el apartado Calificaciones del Campus Virtual.