

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Trabajo Fin de Grado
Titulación	Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	4º
ECTS	18
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	1 y 2
Curso académico	2022/2023
Docente coordinador	Guillermo Castilla Cebrián Marta del Valle Canencia, Guillermo Castilla, María Socorro Pascual, María Teresa Barranco, Luis Gutiérrez Tamurejo, Álvaro Daza, Verónica Rufo Baena, Gonzalo Mariscal Vivas, Sergio Vozmediano, Araceli Pineda, Luis Miguel Sánchez Millán, Antonio Barba, Jose Luis de Arteché

2. PRESENTACIÓN

El Trabajo Fin de Grado, de carácter obligatorio y al cual se atribuyen 18 ECTS, es un trabajo académico original, que constituirá la culminación académica del estudiante a través de la realización de un proyecto con un carácter netamente integrador de todos los conocimientos adquiridos, bajo la supervisión y dirección de los profesores/as y tutores/as implicados en el seguimiento de cada uno de los estudiantes.

El proyecto será presentado y defendido de manera oral y pública ante un Tribunal Universitario. Podrán invitarse profesores de otras áreas, titulaciones y escuelas de la misma universidad, o de otras universidades.

La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con la legislación vigente.

Aunque el Trabajo Fin de Grado tiene un carácter individual, en el caso de este título está permitida su realización en un equipo formado por varios alumnos, teniendo en cuenta que este tipo de profesión debe atender en el proyecto final a una cantidad de aspectos específicos según perfiles que se plantean presumiblemente ambiciosos para ser afrontados de manera individual sin alcanzar una profundidad adecuada a la respuesta que un trabajo final que este ámbito requiere.

Aquellos estudiantes que, forman parte de un equipo, deberán defender individualmente ante el tribunal tanto los aspectos generales comunes al equipo, como los específicos de su aportación individual al trabajo común, debiendo quedar su aportación individual claramente reflejada en todos los documentos entregados como Trabajo Fin de Grado.

La propuesta del equipo deberá ser planteada por parte de los alumnos a los profesores que actúen de tutores del trabajo final, quienes decidirán la viabilidad e idoneidad de su desarrollo o no en grupo, definiendo el nivel de exigencia al que debe responder una propuesta colectiva antes de comenzar el trabajo.

Estando debidamente justificado, el equipo podría ser transversal perteneciendo los alumnos a diferentes titulaciones para colaborar en un proyecto interdisciplinar común como Trabajo Fin de Grado para cada una de sus respectivas titulaciones. En este caso los directores de cada departamento al que pertenezcan las titulaciones deberán validar la propuesta colectiva del proyecto final y los respectivos tutores deberán aceptar su seguimiento antes de comenzar el trabajo.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- CT08: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- CT15: Responsabilidad: Capacidad para cumplir los compromisos que alcanza la persona consigo mismo y con los demás a la hora de realizar una tarea y tratar de alcanzar un conjunto de objetivos dentro del proceso de aprendizaje. Capacidad existente en todo sujeto para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE4: Capacidad para analizar un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital de videojuegos, en función del público objetivo y el modelo de negocio establecido.
- CE10: Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto interactivo.
- CE18: Capacidad para sintetizar proyectos de videojuegos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- CE23: Capacidad para utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos de videojuegos.
- CE25: Capacidad para realizar un documento gráfico interactivo, demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.
- CE36: Capacidad para diseñar y planificar un proyecto de diseño audiovisual o de new media interactivo completamente operativo.
- CE38: Capacidad para redactar y defender, ante un Tribunal Universitario, un trabajo académico original realizado individualmente relacionado con la disciplina cursada.

Resultados de aprendizaje:

- Capacidad para idear, representar y materializar visualmente un proyecto de videojuegos bajo las premisas de sus condicionantes físicos, programáticos y contextuales, atendiendo a los aspectos conceptuales, formales y tecnológicos.
- Capacidad de idear, representar y materializar un proyecto de videojuegos innovador.
- Capacidad para desarrollar un proyecto de videojuegos atendiendo a la realidad social, ambiental y temporal en el que se ubica, así como a los condicionantes éticos que afectan a una intervención, responsabilidad ambiental, ética y social
- Capacidad de explicar la naturaleza y el significado de su propio trabajo en relación con la disciplina y de situarlo en un contexto cultural e histórico más amplio.
- Capacidad de aplicar correctamente los elementos gráficos en el espacio y el modelo de presentación.
- Capacidad para enfrentarse de manera profesional a un proyecto.
- Capacidad de dirigir un equipo profesional multidisciplinar.
- Capacidad para manejar el software necesario para la redacción del proyecto.
- Capacidad de determinar la viabilidad económica y técnica de un proyecto, aplicando estrategias de coordinación entre aspectos creativos, productivos y comerciales del mismo.
- Capacidad para definir y gestionar la ejecución y/o producción de un proyecto.
- Capacidad de comunicar y expresar las ideas y conceptos resultantes del propio trabajo, en el lenguaje de la representación del proyecto.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad para idear, representar y materializar visualmente un proyecto de videojuegos bajo las premisas de sus condicionantes físicos, programáticos y contextuales, atendiendo a los aspectos conceptuales, formales y tecnológicos.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad de idear, representar y materializar un proyecto de videojuegos innovador.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad para desarrollar un proyecto de videojuegos atendiendo a la realidad social, ambiental y temporal en el que se ubica, así como a los condicionantes éticos que afectan a una intervención, responsabilidad ambiental, ética y social

CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad para integrar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos en trimestres anteriores y materializarlos en un proyecto que integre forma y función.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad para definir y desarrollar a nivel programático, los usos del proyecto, gestionando la información de manera coherente con el nivel solicitado.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad de explicar la naturaleza y el significado de su propio trabajo en relación con la disciplina y de situarlo en un contexto cultural e histórico más amplio.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad de aplicar correctamente los elementos gráficos en el espacio y el modelo de presentación.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad para enfrentarse de manera profesional a un proyecto.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad de dirigir un equipo profesional multidisciplinar.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad para manejar el software necesario para la redacción del proyecto.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad de determinar la viabilidad económica y técnica de un proyecto, aplicando estrategias de coordinación entre aspectos creativos, productivos y comerciales del mismo.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad para definir y gestionar la ejecución y/o producción de un proyecto.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT6, CT8, CT11, CT15, CT16, CT18, CE4, CE10, CE18, CE23, CE25, CE36, CE38	Capacidad de comunicar y expresar las ideas y conceptos resultantes del propio trabajo, en el lenguaje de la representación del proyecto.

4. CONTENIDOS

- Creación de un proyecto de videojuegos original.
- Desarrollo de un proyecto de videojuegos original respondiendo a los condicionantes y programa del enunciado.
- Aplicación de nuevas tecnologías y experiencias contemporáneas.
- Desarrollo de la representación, gestión y comunicación de la información del trabajo fin de grado.
- Gestión de la tecnología: Viabilidad técnica, económica y legal del trabajo fin de grado.

Integración (aspectos técnicos y formales): Desarrollo, definición y representación de los aspectos formales, conceptuales y técnicos del proyecto.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Aprendizaje Basado en Enseñanzas de Taller

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Tutoría y seguimiento académico	75
Elaboración de TFG	370
Exposición oral pública del TFG	5
TOTAL	450

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Tutoría y seguimiento académico	75
Elaboración de TFG	370
Exposición oral pública del TFG	5
TOTAL	450

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
-----------------------	------

Proyectos	10
Evaluación por tribunal	90

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Proyectos	10
Evaluación por tribunal	90

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Entrega de Anteproyecto	Diciembre - Enero
Entrega definitiva de memoria	Junio
Tribunal	Junio-Julio

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- AMERICAN PSYCOLOGICAL ASSOCIATION. ApaStyle.org. Style tips. APA, s.d. <http://www.apastyle.org/styletips.html> (Consulta: 21 enero 2004)

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- INTERNATIONAL STANDARIZATION ORGANIZATION. Documentation -Références bibliographiques- contenu, forme et structure. Norme internationale ISO 690:1987 (F). 2a ed. Genève: ISO, 1987, 11 p.
- INTERNATIONAL STANDARIZATION ORGANIZATION. Information –Références bibliographiques. Partie 2: Documents électroniques, documents ou parties de documents. Norme internationale ISO 690-2: 1997 (F). Genève: ISO, 1997, 18 p.
- INTERNATIONAL STANDARIZATION ORGANIZATION. Information and documentation Identification and description ISO TC 46/SC 9 <http://www.nlcnc.ca/iso/tc46sc9/#What%20is>
- AENOR. Documentación. Referencias bibliográficas. Contenido, formas y estructura. UNE 50 104 94. Madrid: AENOR, 1994.
- AENOR. Documentación: recopilación de normas UNE / AENOR. 2ª ed. Madrid: AENOR, 1997.
- ISBD(ER). International Standard Bibliographic Description for Electronic Resources <http://www.ifla.org/VII/s13/pubs/isbd2.htm#6>
- BARRIBEAU, Susan (comp.). Internet citation guides. Citing Electronic Sources in Research Papers and Bibliographies. University of Wisconsin. <http://www.library.wisc.edu/libraries/Memorial/citing.htm> (Consulta: 21 enero 2004)
- CALVO GARCIA, Manuel, Interpretación y argumentación jurídica. Trabajos del Seminario de Metodología Jurídica. Volumen I. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2000.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.