

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Guía Docente
Curso Académico 2020/2021

Trabajo Fin de Grado

Datos de Identificación de la asignatura

Título

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Trabajo Fin de Grado

Módulo

Módulo Proyecto-Taller

Créditos ECTS

12

Denominación de la Asignatura

Trabajo Fin de Grado

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Código

40042

Profesor

Daniel Sánchez Mateos, Hugo Ruíz Quintana, Renato Seixas, Ángel Rodríguez Ballesteros, Manuel Martínez Tenorio, Juan Pablo Ordoñez Ortega, Eduardo Cueto Sola, Luis Rubio Martínez

Curso

Cuarto

Semestre

Anual

Lengua vehicular

Español

Profesorado de la Asignatura

Profesor

Daniel Sánchez Mateos, Hugo Ruíz Quintana, Renato Seixas, Ángel Rodríguez Ballesteros, Manuel

Martínez Tenorio, Juan Pablo Ordoñez Ortega, Eduardo Cueto Sola, Luis Rubio Martínez

Datos de Contacto

daniel.sanchez@esne.es

hugo.ruiz@esne.es

renato.seixas@esne.es

angel.rodriguez@esne.es

manuel.martineztenorio@esne.es

juanpablo.ordonez@esne.es

eduardo.cueto@esne.es

luis.rubio@esne.es

Tutorías Académicas

Consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

Requisitos previos

Esenciales

El alumno de trabajo de fin de grado es un estudiante que al estar en su último año de carrera posee las herramientas teóricas y prácticas necesarias para emprender un trabajo de investigación y demostración de lo aprendido a lo largo de sus años de formación. Bajo estas premisas, los requisitos son haber cursado los tres primeros años de la carrera y tener superados los créditos suficientes a la hora de presentar un proyecto para su evaluación.

Aconsejables

El Trabajo de Fin de Grado es un proyecto que evalúa tanto el nivel técnico como intelectual del alumno. Es aconsejable desarrollarlo de forma individual o en grupos pequeños que permitan demostrar de forma clara y precisa el grado de inquietud y disposición para emprender un trabajo de largo recorrido (todo el año). Esto exige tener experiencia en la planificación de las tareas y en la anticipación de posibles imprevistos, capacidad que sólo se consigue con la práctica y con el trabajo realizado en cursos anteriores.

Sentido y aportaciones de la asignatura al plan de estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la rama de Ingeniería y Arquitectura y es una materia de Expresión Gráfica.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Dada la condición sintética de la asignatura, ésta se relaciona con la totalidad de las disciplinas curriculares ofertadas por el grado

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

El Trabajo Fin de Grado, debe permitir a los alumnos compartir la experiencia de trabajar en grupo bajo una estructura “empresarial” de asignación de tareas y reparto de responsabilidades, colaborando en la realización de un prototipo con capacidad comercial y posibilidades de ser presentado a concursos, *publishers* u otros agentes de la industria.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias generales y específicas

Todas las transferibles.

El Trabajo Fin de Grado supone la concepción y correcto desarrollo de un proyecto propio o investigación relacionada con el ámbito profesional del videojuego.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

- El alumno establecerá las bases del aprendizaje proyectual, entendiendo el proyecto como el resultado de un proceso lógico de respuesta a necesidades y estímulos externos.
- El alumno conocerá la aplicación real de su formación integral y su capacitación para el ejercicio de la práctica profesional. Será capaz de desarrollar aspectos concretos de un proyecto de desarrollo de software de videojuegos.
- Podrá desarrollar el programa requerido por un proyecto de ingeniería, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.
- Tendrá capacidad para la creación y el desarrollo de proyectos que tienen como objetivo un ámbito específico, así como su descripción para la interpretación por otras personas.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Temario desarrollado

1. Introducción al Trabajo Fin de Grado

2. Elección del proyecto.

- Investigación previa relativa al contexto social, cultural y económico.
- Metodología y desarrollo de la investigación.
- Justificación de la utilidad del proyecto y su carácter innovador.

3. Desarrollo del proyecto.

- Aplicación de los conocimientos adquiridos durante el grado.
- Planificación y dirección.
- Gestión de la documentación.
- Gestión empresarial del proyecto: elaboración de planes de negocio y de marketing, análisis de mercado, gestión de recursos económicos y financieros, hojas de producto, etc.

4. Comunicación de los resultados del proyecto.

- Preparación de recursos visuales.
- Presentaciones.
- Exposiciones orales.

5. Redacción de la memoria del proyecto.

- Uso de las normativas adecuadas (APA).
- Objetivos.
- Marco conceptual y contextual.
- Metodología y organización.
- Desarrollo.
- Conclusiones finales: resultados y líneas de futuro.

- Bibliografía.

6. Aspectos fundamentales para proyectos de arte.

- Reproducción visual.
- Creación de personajes, escenarios y props.
- Creación de elementos de identidad visual del proyecto.

7. Aspectos fundamentales para proyectos de diseño.

- HCI, usabilidad y accesibilidad.
- Proyecto y economía.
- Gestión de la producción.
- Diseño de juego y niveles.

8. Aspectos fundamentales para proyectos de programación.

- Análisis.
- Diagramas de componentes y de clases.
- Librerías.
- Manuales.
- Archivos: fuentes, ejecutables y documentación.

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Periodo Temporal
1. Introducción al Trabajo Fin de Grado.	Septiembre
2. Elección del proyecto.	Octubre
3. Desarrollo del proyecto.	Octubre-Mayo
4. Comunicación de los resultados del proyecto	Octubre-Mayo
5. Redacción de la memoria del proyecto	Junio-Julio
6. Aspectos fundamentales para proyectos de arte	Noviembre-Mayo
7. Aspectos fundamentales para proyectos de diseño	Noviembre-Mayo
8. Aspectos fundamentales para proyectos de programación	Noviembre-Mayo

Modalidades organizativas y métodos de enseñanza

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<p>Clases teóricas. Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.</p>	<p>Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía.</p> <p>Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.</p>	Todas las transferibles	40	--	40
<p>Clases prácticas. Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos o artísticos.</p>	<p>Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas.</p> <p>Presentaciones. Pruebas de evaluación.</p>	Todas las transferibles	80	--	80

<p>Tutorías. Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.</p>	<p>Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.</p>	Todas las transferibles	50	--	50
<p>Trabajo personal del alumno. Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.</p>	<p>Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.</p>	Todas las transferibles	-	150	150

Sistema de evaluación

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Memoria grupal/individual (*). Informe final del trabajo y tareas realizadas	<ul style="list-style-type: none">- Entrega del trabajo grupal, así como la elaboración de toda la documentación y material de apoyo del proyecto. Se tendrán en cuenta aspectos de la calidad del trabajo presentado, contenido y defensa del mismo, etc.	40%
Memoria individual / Pruebas objetivas	<ul style="list-style-type: none">- Entregas del trabajo individual, donde se considerará de manera especial la participación en el proyecto que le haya correspondido a cada uno de los integrantes del equipo, la calidad del trabajo presentado, contenido y defensa del mismo, etc.- Se valorará la correcta planificación, resolución de conflictos, y una adecuada gestión, además de las pruebas objetivas que se realicen a lo largo de la asignatura.	40%
Actitud, asistencia y participación	<ul style="list-style-type: none">- Participación en clase y presentaciones de grupo.- Actitud frente a los contenidos y dinámicas de la asignatura.- Presentaciones de los hitos alcanzados.- Adecuado cumplimiento de las tareas asignadas en tiempo y forma.	20%

(*) En el caso de que el TFG sea realizado de forma individual por completo, el estudiante deberá entregar únicamente una memoria individual, que servirá para valorar también esta actividad de evaluación.

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Esta asignatura se rige bajo los parámetros establecidos en la normativa para la elaboración y defensa del Trabajo Fin de Grado, publicada en el Campus Virtual.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica.

- Material Didáctico de la asignatura.
- ACOSTA HOYO, LUIS. (1998). Guía práctica de investigación y redacción de informes. Buenos Aires: Paidós.
- DE COS CASTILLO, M. (1997). Teoría General del Proyecto I: Dirección de Proyectos. Ed. Síntesis, Madrid.
- DE COS CASTILLO, M. (1997). Teoría General del Proyecto II: Ingeniería del Proyecto. Ed. Síntesis, Madrid.

Bibliografía complementaria – webgrafía

- ACOSTA HOYO, LUIS. (1998). "Guía práctica de investigación y redacción de informes". Buenos Aires: Paidós.
- DE COS CASTILLO, M. (1997). "Teoría General del Proyecto I: Dirección de Proyectos". Ed. Síntesis, Madrid.
- DE COS CASTILLO, M. (1997). "Teoría General del Proyecto II: Ingeniería del Proyecto". Ed. Síntesis, Madrid.

Observaciones

Esta asignatura se rige bajo los parámetros establecidos en la normativa para la elaboración y defensa del Trabajo Fin de Grado, publicada en el Campus Virtual.