



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

PROYECTO FINAL DE CARRERA

**TÍTULO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN DISEÑO DE
VIDEOJUEGOS
PRESENCIAL**

CURSO ACADÉMICO 2022-2023

ÍNDICE

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
METODOLOGÍAS	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS	7
SISTEMA DE EVALUACIÓN	7
BIBLIOGRAFÍA	12

RESUMEN

Centro	FACULTAD DE COMUNICACIÓN
Titulación	TÍTULO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
Asignatura	Proyecto final de carrera
Materia	Proyecto final de carrera
Carácter	Obligatoria
Curso	Tercero
Semestre	1º
Créditos ECTS	9
Lengua de impartición	Castellano
Curso académico	2022-2023

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Guillermo Díaz Rodríguez
Correo electrónico	guillermo.diaz@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	822 019 019
Tutorías	<p>Consultar horario de tutorías en el campus virtual. El horario de atención al estudiante se publicará al inicio de curso en el Campus Virtual. En caso de incompatibilidad con las franjas horarias establecidas pueden ponerse en contacto a través del <i>mail</i> para concertar una tutoría fuera de este horario.</p> <p>Se ruega que se solicite la tutoría a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.</p> <p>Los profesores-tutores de los estudiantes serán designados de entre los siguientes, dependiendo de la temática del trabajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guillermo Díaz Rodríguez - Ayose Lomba Pérez - José María De La Portilla De La Nuez - Iván Martín Rodríguez - Guillermo Santana Padrón

REQUISITOS PREVIOS

El Trabajo Fin de Título o Proyecto Final de Carrera consistirá en la realización a título individual por parte del alumno de un proyecto cuyo objetivo final es demostrar la suficiencia académica para la obtención del título. El estudiante deberá utilizar para ello el conjunto de habilidades, destrezas y aptitudes adquiridas a lo largo del título, valorándose el progreso y resultado del aprendizaje a lo largo de la misma. Asimismo, se valorará la defensa pública ante un Tribunal cualificado. En esta exposición pública, el alumno demuestra sus capacidades en la expresión oral, en la argumentación y capacidad de respuesta a las cuestiones planteadas por el tribunal evaluador.

Respecto a la producción y realización de un proyecto de videojuegos se deberá entregar en la Facultad una copia de la obra (soporte DVD, Blu-Ray, etc.) y una copia en papel de la memoria y la documentación complementaria.

COMPETENCIAS

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 generales:

- CG1: Proveer a los alumnos de una visión global sobre los procedimientos, herramientas y etapas de producción del diseño y desarrollo de videojuegos.
- CG2: Permitir que los alumnos tengan conocimiento del estado actual de la industria del videojuego, así como de su evolución tecnológica y organizativa a lo largo del tiempo de manera que esto les facilite adaptarse a cualquier contexto.
- CG6: Fomentar en el alumno la actitud de pensamiento crítico dentro de los procesos de evaluación tanto de productos propios como ajenos de manera que le permitan establecer unos criterios de calidad adecuados al contexto.
- CG7: Fomentar tanto el desarrollo individual como la capacidad de trabajar en equipo mejorando las habilidades de cooperación y liderazgo.

Competencias transversales:

No existen datos

Competencias específicas:

- CE1: Conocimiento y comprensión de las habilidades y teorías requeridas para el diseño y desarrollo de videojuegos.
- CE3: Capacidad de generar propuestas basadas en una hipótesis de partida, de forma independiente o en equipo, así como la producción de elementos técnicos y artísticos para dicha propuesta.
- CE4: Identificación del propio proceso y nivel de conocimiento y capacidad de emprender un posterior aprendizaje independiente en otras áreas.
- CE7: Capacidad de organizar y gestionar proyectos individuales o en grupo para cumplir con las expectativas, en términos de longitud, formato y fechas de entrega.
- CG8: Desarrollar tanto las habilidades académicas, como las capacidades técnicas e intelectuales que permitan a los alumnos crear productos interactivos.
- CE16: Conocer las técnicas y herramientas que nos permiten elaborar propuestas de diseño y modelado, dentro del desarrollo de un proyecto multimedia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Aprende a trabajar en equipo.
- Comprende todos los procesos implicados en un proyecto.
- Es capaz de gestionar las tareas y encargarse de aquellas que son viables para sus capacidades.
- Aprende a redactar un GDD.
- Es resolutivo y capaz de solucionar problemas o inconvenientes que puedan surgir durante el desarrollo.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

El Proyecto de fin de carrera o Trabajo de Fin de Título en el Título Universitario Superior en Diseño de videojuegos los alumnos deberán realizar el proyecto de un videojuego funcional que permita el desarrollo de al menos 20 minutos de juego que transcurran de forma ininterrumpida. Cabe remarcar que, de acuerdo con la normativa de Trabajo de Fin de Título de la Universidad de Atlántico Medio, el trabajo deberá ser aceptado previamente por el tutor/a antes de ser presentado para su defensa.

La autoría del trabajo corresponderá al alumno que lo desarrolle. El trabajo presentado incluirá en la portada el nombre del alumno/a, la titulación, la asignatura, el grupo, tutor, logo y nombre de la Universidad del Atlántico Medio, además del mes y el año de presentación. Los alumnos deberán firmar los documentos **“ANEXO: ACUERDO DE RESPONSABILIDAD PARA LA REALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS DE LA UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO MEDIO”** y **“NORMATIVA DE PRODUCCIÓN DE TRABAJOS DE FIN DE TÍTULO (TFT) DEL TÍTULO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS”** para la presentación del trabajo y su defensa.

La memoria correspondiente al proyecto realizado deberá mantener lo estipulado en las **“Normas básicas de estructura, estilo y redacción del TFT”** de la Universidad del Atlántico Medio. El desarrollo debe constar de un GDD, Guion y anexos en caso de requerirlos. La Comisión del TFT es quien establece los instrumentos de evaluación, con los aspectos que estimen oportunos a ser evaluados, manteniendo en la medida de lo posible un alto nivel de homogeneidad con respecto al resto de titulaciones de la Universidad de Atlántico Medio.

El alumnado podrá acogerse a dos modalidades para desarrollar el TFT:

- A) La planificación e implementación de forma individual de un proyecto original en el ámbito de los videojuegos. En esta modalidad el proyecto deberá tener una naturaleza profesional y deben plasmarse las competencias adquiridas en las enseñanzas.
- B) El estudio de un proyecto de investigación que aporte un conocimiento relacionado con el videojuego. Esta modalidad se acoge a una investigación en la que se utilizaran las competencias adquiridas durante la titulación para

desarrollar un videojuego que sirva como base para la investigación de un tema de interés.

En ambas modalidades, se ha de redactar, presentar y defender el proyecto de forma oral ante un tribunal universitario, tal y como se recoge en la normativa de la Universidad del Atlántico Medio.

METODOLOGÍA

Método expositivo. Lección magistral

Estudio individual

Resolución de problemas

Metodología por proyectos

Tutoría presencial (individual y/o grupal)

Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Trabajo autónomo del alumno	180
Tutoría y seguimiento individual	20
Evaluación	5
Clases de orientación en búsqueda bibliográfica, bases de datos y elaboración de documentos científicos	20

"Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo Autónomo del Alumno."

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Evaluación del tutor académico	10%
Defensa del Trabajo de Fin de Título	20%
Memoria del Trabajo de Fin de Título	70%

Sistemas de evaluación

De acuerdo con el artículo 12.7 del RD 1393/2007, el Proyecto de fin de carrera debe realizarse en la fase final del plan de estudios y estar orientado a la evaluación de competencias asociadas al título.

- **Convocatoria ordinaria**

El Trabajo de Fin de Título consistirá en la realización a título individual por parte del alumno de un proyecto cuyo objetivo final es demostrar la suficiencia académica para la obtención del título de grado. El estudiante deberá utilizar para ello el conjunto de habilidades, destrezas y actitudes adquiridas a lo largo del grado, valorándose el progreso y resultado del aprendizaje de dos aspectos igualmente importantes: de un lado, la orientación científica referida a los contenidos y, de otro, el aprendizaje de las técnicas de investigación (búsqueda de información, selección de lecturas, sistema de fichas, citas a pie de página, etc.). Asimismo, se valorará la defensa pública ante un Tribunal cualificado

En esta exposición pública, el alumno demuestra sus capacidades en la expresión oral, en la argumentación y capacidad de respuesta a las cuestiones planteadas por el tribunal evaluador.

- **Convocatoria extraordinaria y siguientes:**

Si un alumno/a no supera el PFC en la convocatoria ordinaria, la evaluación en la convocatoria extraordinaria será igual que en la convocatoria ordinaria (Evaluación del tutor académico/Defensa del PFC y Memoria del PFC).

Si un alumno/a no supera la asignatura de PFC ni en convocatoria ordinaria ni en la convocatoria extraordinaria, el alumno/a debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

BIBLIOGRAFÍA

- **Básica**

- A Scrum Book: The Spirit of the Game. Autor: Jeff Sutherland James Coplie.

- The Game Producer's Handbook. Autor: Dan Irish

- **Complementaria**

- Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time. Autor: Walt Stanchfield.

- Pro Git. Autor: Scott Chacon.

- **Recursos web**

- <https://thegamekitchen.com/product/blasphemous-documentary/>

- a. [La asistencia a clase](#) es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
- b. [Las clases comienzan y terminan](#) a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
- c. [Está prohibido](#) comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
- d. [Está terminantemente prohibido](#) hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
- e. [Honestidad académica](#). El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar “sin mala intención”. Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El ‘olvido’ de una referencia será considerado plagio.
- f. [Integridad Académica](#). La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
- g. [Faltas de ortografía](#). En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.