



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas de
Información**

Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos

Guía Docente

Asignatura: Proyecto Final de Carrera

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2024-2025

ÍNDICE

ÍNDICE	3
RESUMEN	4
DATOS DEL PROFESORADO	4
REQUISITOS PREVIOS	4
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS	6
EVALUACIÓN	6
BIBLIOGRAFÍA	7

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Proyecto Final de Carrera
Carácter	Trabajo Final de Grado
Curso	3º
Semestre	Anual
Créditos ECTS	9
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2024/2025

DATOS DEL PROFESORADO

Docente de la Asignatura	Guillermo Díaz
Correo Electrónico	guillermo.diaz@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Habilidades

HB07

Aplicar los pilares del diseño y la estética mediante el uso de programas informáticos en el desarrollo de un proyecto audiovisual que recoja elementos de dibujo, modelado, animación y programación cumpliendo unos estándares de calidad.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Modalidades para abordar el Trabajo de Fin de Grado

- 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.
- 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 que evaluará el mismo.

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Tutorías Grupales y/o Individuales	20	50%
Evaluación	3	100%
Trabajo Autónomo del Alumno	201	0%
Presentación/defensas	1	100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%)
Evaluación trabajo tutor.	10
Evaluación trabajo tribunal.	70
Defensa del trabajo.	20

Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

- 0 – 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 – 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 – 8,9 Notable (NT)
- 9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA