

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	TRABAJO FIN DE GRADO		
Identificador:	31385		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
Módulo:	TRABAJO FIN DE GRADO		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	4	Periodo lectivo:	Proyecto fin de grado (julio-septiembre)
Créditos:	12	Horas totales:	300
Actividades Presenciales:	30	Trabajo Autónomo:	270
Idioma Principal:	Castellano	Idioma Secundario:	Inglés
Profesor:	ECHEVERRIA OCHOA, JORGE (T) BLASCO LATORRE, DANIEL CETINA ENGLADA, CARLOS FONT BURDEUS, JAIME IGNACIO IGLESIAS SORIA, ANTONIO JIMENEZ CHAPESTRO, EDUARDO MONASTERIO BAZAN, VIOLETA PERALES TEJERO, NESTOR	Correo electrónico:	jecheverria@usj.es dblasco@usj.es ccetina@usj.es jfont@usj.es aiglesias@usj.es ejimenezch@usj.es vmonasterio@usj.es nperales@usj.es

PRESENTACIÓN:

El Trabajo Fin de Grado consiste en un trabajo individual mediante el cual el alumno debe poner en práctica las competencias teóricas y prácticas que ha adquirido durante la realización del Grado. Este trabajo reflejará la madurez personal y académica del alumno y le acercará un poco más a la realidad de su futuro trabajo profesional.

El Trabajo de Fin de Grado (TFG) puede hacerse sobre cualquiera de las materias del Plan de Estudios del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Las propuestas de los TFG se realizarán a través de la PDU y las pueden realizar:

- Los profesores de dichas materias con el visto bueno de la dirección académica del centro.
- Empresas colaboradoras: un profesor del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos deberá respaldar la propuesta y contar con el visto bueno de la dirección académica del centro.
- Alumnos: un profesor del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos deberá respaldar la propuesta y contar con el visto bueno de la dirección académica del centro.

En general, la temática de estos trabajos recogerá las distintas líneas de investigación en las que se está trabajando en la Escuela. Como se ha mencionado anteriormente, también se podrán desarrollar otros temas en los que los confluyan los intereses de empresas privadas y la Universidad San Jorge. Por último, el alumno también puede proponer la temática del Trabajo Fin de Grado a realizar, bien en colaboración con una empresa bien a título personal. En ambos casos, deberá contactar con un profesor afín a la temática del TFG que esté dispuesto a realizar la tarea de dirección del trabajo, sin menoscabo de la presencia de un tutor de empresa en los proyectos de colaboración. Alumno y profesor deberán elaborar una propuesta de trabajo que se presentará junto a la solicitud de adjudicación de trabajo.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad para utilizar estrategias de aprendizaje en forma autónoma para su aplicación en la mejora continua del ejercicio profesional.
------------------------------------------------	-----	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	G02	Capacidad para realizar el análisis y la síntesis de problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.
	G03	Capacidad para conseguir resultados comunes mediante el trabajo en equipo en un contexto de integración, colaboración y potenciación de la discusión crítica.
	G04	Capacidad para hacer un razonamiento crítico de la información, datos y líneas de actuación y su aplicación en temas relevantes de índole social, científico o ético.
	G05	Habilidad para comunicar en lengua castellana e inglesa temas profesionales en forma oral y escrita.
	G06	Capacidad para resolver los problemas o imprevistos complejos que surgen durante la actividad profesional dentro de cualquier tipo de organización y la adaptación a las necesidades y exigencias de su entorno profesional.
	G07	Capacidad para manejar diferentes modelos complejos de conocimiento mediante un proceso de abstracción y su aplicación al planteamiento y resolución de problemas.
	G08	Capacidad para comprender el papel del método científico en la generación de conocimiento y su aplicabilidad a un entorno profesional.
	G09	Capacidad para trabajar con respeto al medio ambiente y la sociedad mediante el uso adecuado de la tecnología y su aplicación en el fomento de una economía y ambiente sostenible.
	G10	Habilidad para dominar las tecnologías de la información y comunicación y su aplicación en su ámbito profesional.
Competencias Específicas de la titulación	E38	Capacidad para realizar un proyecto original que integren las competencias adquiridas en su formación con su presentación y defensa ante un tribunal universitario y que se relacione en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos.
Resultados de Aprendizaje	R01	Planificar e implementar individualmente un proyecto original de naturaleza profesional en el ámbito de los videojuegos y en el que se sintetizan e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.
	R02	Redactar, presentar y defender oralmente ante un tribunal universitario un proyecto original de naturaleza profesional en el ámbito de los videojuegos.

REQUISITOS PREVIOS:

El alumno ha de haber obtenido todos los créditos de materias básicas del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Además, debe haber superado o estar cursando todos los créditos de materias obligatorias de la titulación.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

El alumno realizará periódicamente sesiones de tutoría con el director de su TFG. En estas sesiones de tutoría el alumno presentará el estado del desarrollo del TFG, incluyendo si se está cumpliendo o no la planificación temporal y, en su caso, las medidas correctivas a realizar para compensar los desajustes con la planificación inicial.

El director del TFG controlará el avance y el alumno planteará las dificultades que va encontrando en su desarrollo. El director guiará al alumno ofreciéndole los consejos y recomendaciones que necesite para la resolución de los problemas técnicos y organizativos que irán surgiendo.

Si lo considera necesario, el alumno podrá solicitar reuniones extraordinarias con el director y/ o con el responsable de la asignatura.

El director guardará constancia escrita de las actas de las reuniones con el alumno, así como de la documentación que éste le suministre para cada reunión. Esta documentación se tendrá en cuenta a la hora de valorar la calificación final del TFG, de tal forma que se pueda valorar el proceso de ejecución y el trabajo en las distintas fases de la vida del TFG.

Se recomienda al alumno que adopte una actitud proactiva frente a la ejecución del TFG. El trabajo debe ser original y representar el esfuerzo personal del alumno.

Las 30 horas contabilizadas como presenciales incluyen tutorías (15 horas aproximadamente), lectura y mejora continua de la memoria, y preparación de la defensa del TFG.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
------------------------	----------------------	-----------------

Actividades Presenciales	Otras actividades prácticas	28
	Actividades de evaluación	2
Trabajo Autónomo	Otras actividades de trabajo autónomo	270
Horas totales:		300

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Defensa pública del proyecto:	15 %
Memoria:	40 %
Evaluación continua (realizada por el tutor):	30 %
Prototipo//Artefacto//Entregable asociado al TFG:	15 %
TOTAL	100 %

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

La bibliografía dependerá del tema específico de cada TFG. El director del TFG podrá recomendar al alumno las lecturas más adecuadas para la ejecución del TFG, aunque serán las propias aportaciones del alumno, al investigar para la realización del TFG, las que completen la bibliografía definitivamente.

Bibliografía recomendada:

Páginas web recomendadas: