



**Universidad
Europea**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Programa de la asignatura -9822001403 –Trabajo fin de grado-

CÓDIGO

9822001403

TÍTULO

Trabajo fin de grado

CARÁCTER

Obligatoria

CRÉDITOS ECTS

18

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

Español

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El estudiante será capaz de:

- 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 para integrar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos en trimestres anteriores y materializarlos en un proyecto que integre forma y función.
- Capacidad para definir y desarrollar a nivel programático, los usos del proyecto, gestionando la información de manera coherente con el nivel solicitado.
- 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.

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.

OBSERVACIONES

El Trabajo Fin de Grado es de carácter individual, pero en esta titulación se ofrece la posibilidad de realizarlo en grupo siguiendo la **Guía para el Desarrollo del Trabajo de Fin de Grado** de la Universidad Europea, donde se recogen las condiciones de la realización de proyectos finales en equipo.

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.

TRANSVERSALES:

- ⇒ CT06:
- ⇒ CT08:
- ⇒ 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:

ESPECIFICAS

- ⇒ 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:

ACTIVIDADES FORMATIVAS

| | | ECTS | Nº de horas | % presencial |
|---|--|-----------|-------------|--------------|
| 1 | Lecciones Magistrales | 0 | 0 | 0 |
| 2 | Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas | 0 | 0 | 0 |
| 3 | Exposición de trabajos | 1,2 | 30 | 100 |
| 4 | Trabajo en grupo de carácter integrador | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Investigaciones y Proyectos | 6,9 | 172,5 | 65 |
| 6 | Trabajo autónomo | 6,9 | 172,5 | 0 |
| 7 | Actividades en talleres y/o laboratorios | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Tutoría, seguimiento académico y evaluación | 3 | 75 | 100 |
| 9 | Prácticas profesionales | 0 | 0 | 0 |
| | Total | 18 | 450 | |

METODOLOGÍAS DOCENTES

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

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

- La evaluación de la adquisición de los resultados de aprendizaje se realizará como se muestra en la siguiente tabla:

| | | Min. | Máx. |
|---|---|------|------|
| 1 | Pruebas de conocimiento | 0 | 0 |
| 2 | Proyectos | 0 | 10 |
| 3 | Entrega de y/o presentación de trabajos | 0 | 0 |
| 4 | Evaluación por tribunal | 90 | 100 |

FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

20/06/2017