

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Trabajo de Fin de Grado		
Tipo:	Trabajo Fin de Grado	Créditos ECTS:	12
Curso:	4	Código:	4682
Periodo docente:	Séptimo-Octavo semestre		
Materia:	Trabajo Fin de Grado		
Módulo:	Trabajo Fin de Grado y Prácticas Externas		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	300		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Gabriel Peñas Rodríguez	gabriel.penas@ufv.es
Francisco Borja Barinaga López	barinagaborja@gmail.com
Irene Camps Ortueta	irene.camps@ufv.es
Alejandro Emiliano Montiel de la Corte	alejandro.montiel@ufv.es
Sergio García Cabezas	sergio.garcia@ufv.es
Pablo Gutiérrez Sánchez	pablo.gutierrez@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Trabajo de fin de grado elegido por el alumno sobre alguno de los aspectos abordados en el grado que debe ser una síntesis de los conceptos, capacidades y habilidades adquiridas durante el grado.

OBJETIVO

El Trabajo Final de Grado es un ejercicio con el que se cierra el ciclo formativo universitario de los estudios de Grado. La formación académica del alumno de Grado ha sido activa y autónoma desde el primer curso y finaliza en el Trabajo Fin de Grado como conclusión de su proceso de aprendizaje. La elaboración y defensa de un trabajo autónomo, creativo y científico del alumno, dirigido por un tutor, tiene como finalidad reunir en un proyecto todo lo aprendido a lo largo de la experiencia académica del Grado en Creación y Narración de Videojuegos, y consolidarlo como paso previo a la incorporación del alumno a la vida profesional.

El Trabajo Fin de Grado en Creación y Narración de Videojuegos tiene una orientación de aplicación práctica y consiste en el desarrollo de propuestas innovadoras de investigación en los ámbitos del diseño y narrativa, artes o desarrollo e implementación de videojuegos.

El proyecto alberga un importante componente de trabajo autónomo y de madurez personal, pues se trata de que el alumno sea capaz de iniciar, desarrollar y defender una propuesta cercana al mundo profesional al que se pretende incorporar (manteniendo los estándares de profesionalidad y sistematicidad de la industria y campo científico del ámbito de los videojuegos).

La figura del tutor del TFG tiene la función principal de ser un guía del alumno, facilitando las pautas y claves que éste va a necesitar a lo largo de todo el proceso hasta su defensa ante un Tribunal.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los propios del plan de estudios de Grado en Creación y Narración de Videojuegos

CONTENIDOS

El TFG es una conclusión del proceso de aprendizaje del alumno en sus estudios de grado. El estudiante demostrará la adquisición de las competencias del grado a través del planteamiento y desarrollo de una memoria de TFG en el que desarrollará una serie de actividades centradas en una de las tres líneas de investigación especializada ofertadas (diseño y narrativa, artes o desarrollo) que conducirán a la generación de una memoria de TFG que cumpla con los estándares de sistematicidad y calidad requeridos por comunidad científica y profesional del ámbito de los videojuegos. En la memoria final de TFG, de presentación individual, el alumno definirá tanto el perfil de investigación aplicada como el objeto de estudio de su TFG, para ello desempeñará las actividades requeridas (con competencias específicas) de la línea de investigación elegida.

Líneas de investigación propuestas:

- DISEÑO Y NARRATIVA
- DESARROLLO
- ARTES

El alumno profundizará sobre el objeto de estudio escogido, con el mayor rigor posible, con la correspondiente labor de revisión bibliográfica y documental, y demostrará una capacidad de diseño, análisis, síntesis, implementación y de argumentación/justificación.

Durante el último curso del Grado en Creación y Narración de Videojuegos se llevará a cabo una memoria de TFG consistente en el desarrollo de un trabajo original de investigación (con potencial aplicación en proyectos profesionales reales), que se caracterizará por un seguimiento intensivo a lo largo de todo el curso a través de procesos de control, evaluación y seguimiento individual por parte del tutor de TFG.

No se aceptarán los trabajos de los alumnos que no hayan mantenido el mínimo de las tutorías y entregas de control establecidas por la comisión de TFG para el seguimiento de la dinámica de trabajo marcada.

El proyecto anual tendrá marcadas una serie de entregas y presentación de trabajo y partes de la memoria a lo largo del curso que serán anunciadas a los alumnos al inicio del curso. La no entrega de cualquiera de los compromisos establecidos implicará una sanción por retraso (aplicando un factor de corrección que pondere la calificación negativamente).

ACTIVIDADES FORMATIVAS

TRABAJO AUTÓNOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación

SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL: que incluye entrevistas, grupos de discusión, autoinformes e informes de seguimiento tutorial.

INVESTIGACIÓN: Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
27 horas	273 horas
EVALUACIÓN 2h SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS: (Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales) 25h	TRABAJO FIN DE GRADO 273h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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

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

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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto

especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar.

Capacidad para sintetizar e interrelacionar los conocimientos adquiridos a lo largo del grado para aplicarlos de forma documentada y coherente a un proyecto específico.

Habilidad para exponer razonadamente las ideas a partir de los fundamentos de la argumentación y la retórica utilizando cualquier recurso de expresión, en especial los recursos específicos del ocio digital interactivo.

Competencias específicas

Capacidad para definir temas de investigación que puedan contribuir al conocimiento de los videojuegos y exponer de forma adecuada los resultados.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Integración de todos los conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo de los estudios de Creación y Narración de Videojuegos

Desarrollo de autonomía y capacidad de gestión del tiempo así como de los recursos documentales y técnicos propios del ámbito científico y profesional de los videojuegos.

En EL TFG el alumno debe ser capaz de aplicar de manera global todos los conocimientos técnicos adquiridos en las distintas asignaturas y encaminados a crear y narrar un videojuego y proponer soluciones estratégicas, científicas, críticas y creativas.

En los trabajos de investigación, el alumno debe ser capaz de profundizar en uno o varios aspectos de la creación y narración de videojuegos desde una perspectiva multidisciplinar e integradora con el rigor académico debido y a través de la elaboración de un marco teórico y una metodología de investigación que cumpla los estándares de calidad propios del ámbito científico.

Aportar soluciones y propuestas de mejora en un campo relacionado con los videojuegos para asegurar la mejora continua, innovación y progreso del ámbito científico.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Entrega y defensa del Trabajo Fin de Grado: 100% De los cuales:

Informe favorable del tutor con respecto al seguimiento y proceso de tutorización del trabajo (cuya evaluación constituirá el 50% de la calificación final).

Evaluación de la defensa presencial ante tribunal de TFM (50%).

Evaluación alternativa:

En caso de que las condiciones sanitarias por COVID no permitieran la defensa ante un tribunal, la calificación por parte del tutor será del 80% y el tribunal con defensa online del 20%.

“Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.”

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

LAZO, M.(2010). El EEES y el Proyecto Final en los Grados de Comunicación. Madrid. Editorial Fragua.

WALKER, M. (2009). Cómo escribir trabajos de investigación. Barcelona: Gedisa.

Complementaria

ECO, U. (1998). Cómo se hace una tesis: Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura. Barcelona: Gedisa.

GONZÁLEZ , J.M., LEÓN , A., PEÑALBA , M. (2014). Cómo escribir un Trabajo de Fin de Grado: algunas experiencias y consejos prácticos. Madrid: Síntesis.

FONDEVILA , J.F. y DEL OLMO , J.L. (2013). El Trabajo de Fin de Grado en Ciencias Sociales y Jurídicas. Madrid: EIUNSA Ediciones Internacionales Universitarias