



## Teaching Guide

Identifying Data					2022/23
Subject (*)	Degree Thesis		Code	616G02050	
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Graduate	2nd four-month period	Fourth	Obligatory	12	
Language	SpanishGalician				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Enxeñaría Civil				
Coordinador	Fariña Lamosa, Ángel José	E-mail	angel.farina@udc.es		
Lecturers	Fariña Lamosa, Ángel José	E-mail	angel.farina@udc.es		
Web					
General description	<p>Aplicación práctica do aprendido na titulación nun caso real, obtendo un produto de creación dixital no ámbito da animación ou o videoxogo, segundo a normativa de TFG da Facultade de Ciencias da Comunicación.</p> <p>O Tralaballo Fin de Grao, en virtude da normativa da UDC considérase un traballo individual do estudante e será calificado como tal. Non obstante, dadas as características da titulación, dito traballo poderá formar parte dun proxecto máis amplo de carácter grupal; nese caso, a participación do alumno deberá quedar claramente identificada e permitir a súa calificación independente.</p>				

## Study programme competences

Code	Study programme competences
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
A31	CE31 - Capacidad de plantear proyectos de videojuego y llevarlos a cabo en todas sus fases, desde su ideación a su desarrollo, pruebas de usabilidad e implementación final en la plataforma elegida.
A38	CE38 - Capacidad de plantear proyectos de animación y llevarlos a cabo en todas sus fases, desde su ideación a su desarrollo, postproducción y presentación.
A42	CE42 - Capacidad de elaborar, presentar y defender ante un tribunal universitario un trabajo académico original relacionado con las disciplinas cursadas.
B1	CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo
B2	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
B3	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
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.



B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
C1	CT1 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C2	CT2 - Mastering oral and written expression in a foreign language.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C5	CT5 - Understanding the importance of entrepreneurial culture and the useful means for enterprising people.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences		
Aplicación práctica do aprendido na titulación nun caso real, obtendo un produto de creación dixital no ámbito da animación ou o videoxogo.	A10	B1	C1
	A20	B2	C2
	A31	B3	C3
	A38	B4	C4
	A42	B5	C5
		B6	C6
		B7	C7
		B8	C8
		B9	C9
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contents

Topic	Sub-topic
Desenvolvemento dun proxecto	Desenvolvemento Preproducción Producción Postproducción



Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Oral presentation	A42 B1 B2 B3 B4 C1 C2	1	0	1
Supervised projects	A10 A20 A31 A38 A42 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	0	291	291
Personalized attention		8	0	8

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Oral presentation	Presentación ante o tribunal do TFG
Supervised projects	Desenvolvemento do TFG baixo a titorización dun ou máis directores

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Os TFG serán supervisados por un ou máis titores/directores do proxecto.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Supervised projects	A10 A20 A31 A38 A42 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	Desenvolvemento do TFG baixo a titorización dun ou máis directores	90
Oral presentation	A42 B1 B2 B3 B4 C1 C2	Presentación ante o tribunal de TFG	10

Assessment comments

Sources of information	
Basic	Complementary

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Subjects that continue the syllabus
Other comments



(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.