



Teaching Guide						
Identifying Data				2023/24		
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	Spanish/Galician					
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 producto de creación dixital no ámbito da animación ou o videoxogo, segundo a normativa de TFG da Facultade de Ciencias da Comunicación.</p> <p>O Traballo Fin de Grao, en virtude da normativa da UDC considérase un traballo individual do estudiante e será calificado como</p> <p>tal. Non obstante, dadas as características da titulación, dito traballo poderá formar parte dun proxecto más amplio 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 estudiantes demostraren posuir e comprender coñecementos nunha área de estudio 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 vanguarda do seu campo de estudio
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 autocritica. 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 producto de creación dixital no ámbito da animación ou o videoxogo.		A10 A20 A31 A38 A42 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14	B1 B2 B3 B4 B5 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

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	A atención personalizada que se describe para as actividades que se desenvolverán ao redor destas metodoloxías concíbese como momentos de traballo co equipo docente para a atención e seguimento do traballo individual e o realizado en grupo. Implican unha participación obligatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicarase en relación a cada actividade ao longo do curso según o plan de traballo desenvolvido polo equipo docente que dirixe o TFG.

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



A avaliación do TFG dividirase das seguinte maneira:

-Producto resultante del TFG, memoria, anexos y evaluación continua => 80% - 90%

-Defensa => 10%-20%

O alumnado que se atope en modalidades específicas de aprendizaxe e apoio á diversidade, se fose necesario sempre baixo petición previa do alumnado; realizaranse as adaptacións necesarias para non prexudicar a cualificación do alumnado.

O alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia debe poñerse en contacto coa coordinación da materia para o TFG para acordar as condicións de avaliación.

Os criterios de evaluación para a segunda oportunidade serán os mesmos.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatoria extraordinaria.

No caso de falta disciplinaria, o/a estudiante será cualificado/a con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

Sources of information

Basic	
-------	--

Complementary	
---------------	--

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Video Game Project/616G02042

Animation Project/616G02021

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Other comments



Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida: 1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: 1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. 1.2. Realizarase a través de Moodle; formato dixital; sen necesidade de imprimilos; 1.3. De se realizar en papel; Non se emplegarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. 2. Débese facer un uso sostible; dos recursos; e impactos; prevención; de sostenibilidade nos negativos; sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. Segundo se recolle; nas distintas; normativas; de aplicación; para a docencia; universitaria; deberase incorporar; a perspectiva; de xénero; nestas; materias; (usarse; linguaxe non sexista; utilizarase bibliografía de autores de ambos os性os, propiciarase; a intervención en clase de alumnos e alumnas?). Traballarase para identificar e modificar preuixíos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberan detectar situacóns de discriminación por razón de xénero e proporánse; acciones e medidas para corrixilas. Facilitarase; a plena; integración; do alumnado; que; por razóns físicas; sensoriais; psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario; e proveitoso á vida universitaria. Recoméndase seguir a seguinte estrutura para a elaboración da memoria do TFG:

1. Portada;
2. Información;
3. Agradecementos;
4. Índice;
5. Introducción e descripción;
6. Estudio previo e documentación;
7. Elaboración do producto;
8. Conclusiones;
9. Listado de anexos e apéndices;

10. Bibliografía

(*)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.