



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Traballo Fin de Grao		Código	616G02050	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	12	
Idioma	CastelánGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilExpresión Gráfica ArquitectónicaSocioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinación	Fariña Lamosa, Ángel José		Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Profesorado	Álvarez Mures, Luis Omar Barneche Naya, Viviana Castro Pena, Luz Comesaña Comesaña, Patricia Diaz Gonzalez, Maria Jesus Dopazo García, Abrahan Fariña Lamosa, Ángel José Fernández Holgado, José Ángel Fiaño Salinas, Carlota Franganillo Parrado, Guillermo Hernandez Ibañez, Luis Antonio Lago López, Jesse Anthony López Chao, Vicente Adrián Lourido Rivas, Marcos Meira Rodríguez, Pedro Mihura López, M. Rocío Navarro Álvarez, Adriana Rodríguez Fernández, Nereida Santos López, Iria María Seoane Nolasco, Antonio José Taibo Pena, Francisco Javier Torrente Patiño, Álvaro Viqueira Carballal, Manuel Alejandro		Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es viviana.barneche@udc.es maria.luz.castro@udc.es p.comesanac@udc.es m.j.diaz@udc.es abrahan.dopazo@udc.es angel.farina@udc.es j.holgado@udc.es carlota.fsalinas@udc.es guillermo.franganillo@udc.es luis.hernandez@udc.es jesse.lago@udc.es v.lchao@udc.es m.lourido@udc.es pedro.meira.rodriguez@udc.es rocio.mihura@udc.es a.navarro@udc.es nereida.rodriguez@udc.es iria.santos@udc.es antonio.seoane@udc.es javier.taibo@udc.es alvaro.torrente@udc.es manuel.viqueirac@udc.es	
Web					
Descrición xeral	<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 Traballo 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>				

## Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
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 vanguardia 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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	CT2 - Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C5	CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolverse a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.



## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Aplicación práctica do aprendido na titulación nun caso real, obtendo un produto de creación dixital no ámbito da animación ou o videoxogo.	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

## Contidos

Temas	Subtemas
Desenvolvemento dun proxecto	Desenvolvemento Preproducción Producción Postproducción

## Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Presentación oral	A42 B1 B2 B3 B4 C1 C2	1	0	1
Traballos tutelados	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
Atención personalizada		8	0	8

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

## Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Presentación oral	Presentación ante o tribunal do TFG
Traballos tutelados	Desenvolvemento do TFG baixo a titorización dun ou máis directores

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
--------------	------------



Traballos tutelados	<p>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 obrigatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicárase en relación a cada actividade ao longo do curso según o plan de traballo desenvolvido polo equipo docente que dirixe o TFG.</p> <p>Todos os aspectos relacionados con dispensa académica e/ou a dedicación ao estudo rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC. O alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia debe poñerse en contacto coa coordinación dos TFG para acordar as condicións de avaliación.</p>
---------------------	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	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
Presentación oral	A42 B1 B2 B3 B4 C1 C2	Presentación ante o tribunal de TFG	10

Observacións avaliación
<p>A avaliación do TFG dividirase da seguinte maneira:</p> <p>-Producto resultante del TFG =&gt; 40%-60%-Memoria e anexos =&gt; 20%-40%-Avaliación continua =&gt; 10% - 20%-Defensa =&gt; 10% - 20%</p> <p>O alumnado que se atope en modalidades específicas de aprendizaxe e apoio á diversidade, se fose necesario e sempre baixo petición previa do alumnado; realizaranse as adaptacións necesarias para non prexudicar a cualificación do alumnado.</p> <p>Os criterios de avaliación para a segunda oportunidade serán os mesmos.</p> <p>Todos os aspectos relacionados coa permanencia e o fraude académico rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.</p>

Fontes de información	
Bibliografía básica	
Bibliografía complementaria	

Recomendacións	
<b>Materias que se recomenda ter cursado previamente</b>	
Proxecto de Videoxogo/616G02042 Proxecto de Animación/616G02021	
<b>Materias que se recomenda cursar simultaneamente</b>	
<b>Materias que continúan o temario</b>	
<b>Observacións</b>	



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, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. 1.3. De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión deborradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos 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 nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?). Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificarlos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria. A extensión das memorias dos TFG individuais debe situarse entre as 7.000-12.000 palabras, sen contar as referencias bibliográficas que irán ao final do documento. As memorias dos TFG realizados en grupo conterán unha parte común cunha extensión de entre 4.000-7.000 palabras. En canto ás partes individuais, cada estudante describirá o seu traballo individual cunha extensión de entre 3.000-5.000 palabras. En ambas as pinzas de extensión, exclúense as referencias bibliográficas. 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 produto 8. Conclusións 9. Listado de anexos e apéndices 10. Bibliografía

(\*) A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías