



| Guía docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                     |           |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                     | 2023/24   |
| Asignatura (*)        | Trabajo Fin de Grado                                                                                                                                                                                                                                                  |                    | Código              | 616G02050 |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos                                                                                                                                                                                                                      |                    |                     |           |
| Descriptorios         |                                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                     |           |
| Ciclo                 | Periodo                                                                                                                                                                                                                                                               | Curso              | Tipo                | Créditos  |
| Grado                 | 2º cuatrimestre                                                                                                                                                                                                                                                       | Cuarto             | Obligatoria         | 12        |
| Idioma                | CastellanoGallego                                                                                                                                                                                                                                                     |                    |                     |           |
| Modalidad docente     | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                     |           |
| Prerrequisitos        |                                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                     |           |
| Departamento          | Enxeñaría Civil                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                     |           |
| Coordinador/a         | Fariña Lamosa, Ángel José                                                                                                                                                                                                                                             | Correo electrónico | angel.farina@udc.es |           |
| Profesorado           | Fariña Lamosa, Ángel José                                                                                                                                                                                                                                             | Correo electrónico | angel.farina@udc.es |           |
| Web                   |                                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                     |           |
| Descripción general   | Aplicación práctica de lo aprendido en la titulación en un caso real, obteniendo un producto de creación digital en el ámbito de la animación o el videojuego, según la normativa de TFG de la Facultad de Ciencias de la Comunicación.                               |                    |                     |           |
|                       | El Trabajo Fin de Grado, en virtud de la normativa de la UDC se considera un trabajo individual del estudiante y será calificado como                                                                                                                                 |                    |                     |           |
|                       | tal. No obstante, dadas las características de la titulación, dicho trabajo podrá formar parte de un proyecto más amplio de carácter grupal; en ese caso, la participación del alumno deberá quedar claramente identificada y permitir su calificación independiente. |                    |                     |           |

| Competencias del título |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Código                  | Competencias del 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 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 |
| 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, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.                                                                                         |
| C2  | CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.                                                                                                                 |
| C3  | CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.            |
| C4  | CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.                                                              |
| C5  | CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.                                                                                      |
| C6  | CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.                                                                                                                     |
| C7  | CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social. |
| C8  | CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.                                                    |
| C9  | CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.                                               |

| Resultados de aprendizaje                                                                                                                                      |     |                         |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------|----|
| Resultados de aprendizaje                                                                                                                                      |     | Competencias del título |    |
| Aplicación práctica de lo aprendido en la titulación en un caso real, obteniendo un producto de creación digital en el ámbito de la animación o el videojuego. | 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                     |    |

| Contenidos |         |
|------------|---------|
| Tema       | Subtema |



|                              |                                                                  |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| Desenvolvemento dun proxecto | Desenvolvemento<br>Preproducción<br>Producción<br>Postproducción |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------|

| Planificación                                                                                                                      |                                                                                                              |                    |                                           |               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------|---------------|
| Metodoloxías / pruebas                                                                                                             | Competencias                                                                                                 | Horas presenciales | Horas no presenciales / traballo autónomo | Horas totales |
| Presentación oral                                                                                                                  | A42 B1 B2 B3 B4 C1 C2                                                                                        | 1                  | 0                                         | 1             |
| Trabaios tutelados                                                                                                                 | A10 A20 A31 A38<br>A42 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B7 B8 B9 B10 B11<br>B12 B13 B14 C1 C2<br>C3 C4 C5 C6 C7 C8<br>C9 | 0                  | 291                                       | 291           |
| Atención personalizada                                                                                                             |                                                                                                              | 8                  | 0                                         | 8             |
| (*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos |                                                                                                              |                    |                                           |               |

| Metodoloxías       |                                                                 |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Metodoloxías       | Descrición                                                      |
| Presentación oral  | Presentación ante el tribunal del TFG                           |
| Trabaios tutelados | Desarrollo del TFG bajo la tutorización de uno o más directores |

| Atención personalizada |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodoloxías           | Descrición                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Trabaios tutelados     | La atención personalizada que se describe para las actividades que se desarrollarán alrededor de estas metodoloxías se concibe como momentos de traballo con el equipo docente para la atención y seguimiento del traballo individual y el realizado en grupo. Implican una participación obligatoria para el alumnado. La forma y el momento en que se desarrollará se indicará en relación a cada actividad a lo largo del curso según el plan de traballo desarrollado por el equipo docente que dirige el TFG. |

| Evaluación         |                                                                                                              |                                                                 |              |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------|
| Metodoloxías       | Competencias                                                                                                 | Descrición                                                      | Calificación |
| Trabaios tutelados | A10 A20 A31 A38<br>A42 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B7 B8 B9 B10 B11<br>B12 B13 B14 C1 C2<br>C3 C4 C5 C6 C7 C8<br>C9 | Desarrollo del TFG bajo la tutorización de uno o más directores | 90           |
| Presentación oral  | A42 B1 B2 B3 B4 C1 C2                                                                                        | Presentación ante el tribunal del TFG                           | 10           |

| Observaciones evaluación |
|--------------------------|
|--------------------------|



La evaluación del TFG se

dividirá de la siguiente manera:

-Producto resultante de él TFG,

memoria, anexos y evaluación continua => 80% - 90%

-Defensa => 10%-20%

El alumnado que se

encuentre en modalidades específicas de aprendizaje y apoyo a la diversidad, si fuera necesario y siempre bajo petición previa del alumnado; se realizarán las adaptaciones necesarias para no perjudicar la cualificación del alumnado.

El alumnado con

reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia debe ponerse en contacto con la coordinación de la materia para el TFG para acordar las condiciones de evaluación.

Los criterios de evaluación

para la segunda oportunidad serán los mismos.

La realización fraudulenta

de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso "0" en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a convocatoria extraordinaria.

En el caso de falta disciplinaria, lo/a

estudiante será calificado/a con ?suspenso? (nota numérica 0) en la

convocatoria correspondiente del curso académico, tanto se la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su cualificación en el acta de primera oportunidad, si fuera necesario.

## Fuentes de información

Básica

Complementaria

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Proyecto de Videojuego/616G02042

Proyecto de Animación/616G02021

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

### Asignaturas que continúan el temario

## Otros comentarios

Para ayudar a conseguir un

entorno inmediato sostenible e igualitario:     1. La entrega de los trabajos documentales

[illegible][illegible][illegible][illegible]

impresiones a

[illegible]

evitará la impresión de borradores.          2.

Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos

negativos sobre el medio natural.        3.

Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con

los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y

profesionales. Según se recoge en las distintas normativas de

aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva

de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará

bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase

de alumnos y alumnas?). Se trabajará para identificar y modificar

perjuicios y #actitud sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y

fomentar valores de respeto e igualdad. Se deberán detectar situaciones de

discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para

corregirlas. Se facilitará la plena integración del

alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales,

experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la

vida universitaria. Se recomienda seguir la siguiente

estructura para la elaboración de la memoria del TFG: 1. Portada 2. Información

      3. Agradecimientos          4.

[illegible][illegible][illegible]

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías