



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2054439 **Nombre:** Trabajo Fin de Grado

Créditos: 9,00 **ECTS** **Curso:** 4 **Semestre:** 2

Módulo: TRABAJO FIN DE GRADO

Materia: TRABAJO FIN DE GRADO **Carácter:** Trabajo Fin Grado

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte:

Profesorado:



Organización del módulo

TRABAJO FIN DE GRADO

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
TRABAJO FIN DE GRADO	9,00	Trabajo Fin de Grado	9,00	4/2

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1 Demostrar dominio suficiente de las interacciones de las diferentes variables que se conjugan en proyectos de animación y videojuegos, las identifica y es capaz de sacar conclusiones.
- R2 Mostrar iniciativa y capacidad de propuesta motivada y adaptada a las situaciones analizadas.
- R3 Demostrar las destrezas y competencias adquiridas en el desarrollo de un proyecto de animación o videojuegos.
- R4 Elaborar un trabajo académico riguroso con la ayuda de un tutor.
- R5 Exponer y defender su trabajo con la claridad, coherencia y precisión exigibles en un grado.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
B1	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.				X
B3	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.				X
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.				X
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.				X

GENERALES		Ponderación			
		1	2	3	4
G1	Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.				X
G3	Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.				X
G5	Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.				X



ESPECÍFICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
E31 Realizar un trabajo académico de aplicación en el ámbito de diseño de videojuegos y/o animación, que sirva como compendio o verificación de competencias adquiridas.				X

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2, R3, R4	60,00%	Memoria de Trabajo Fin de Grado
R5	30,00%	Defensa del Trabajo Fin de Grado
R3	10,00%	Informe de evaluación de las Prácticas (tutor entidad colaboradora)

Observaciones

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M7 Trabajo académico tutorizado



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Elaboración de un trabajo académico con la ayuda y supervisión de un profesor. M7	R1, R2, R3, R4, R5	11,00	0,44
TOTAL		11,00	0,44

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Elaboración de un trabajo académico con la ayuda y supervisión de un profesor. M7	R1, R2, R3, R4, R5	214,00	8,56
TOTAL		214,00	8,56

Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
---------------------	------------



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido

Nº Sesiones

Horas

Referencias