



## 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

**Rama de conocimiento:**

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

**Lengua/-s en las que se imparte:** Castellano

**Profesorado:**

2054A      Luis Estivalis Torrent (Profesor responsable)

LUIS.ESTIVALIS@UCV.ES



## Organización del módulo

### TRABAJO FIN DE GRADO

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
TRABAJO FIN DE GRADO	9	Trabajo Fin de Grado	9	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. [RA9.39 / RA1.6 / RA3.27 / RA4.25 / RA5.5]**

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.

---

**Tipo RA:** Conocimientos o contenidos

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

---

**Tipo RA:** Competencias

- 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.
- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

---

**R2 - Mostrar iniciativa y capacidad de propuesta motivada y adaptada a las situaciones analizadas. [RA9.40]**

RA del título que concreta



---

**Tipo RA:** Competencias

- 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.
- 

R3 - Demostrar las destrezas y competencias adquiridas en el desarrollo de un proyecto de animación o videojuegos. [RA9.41]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- 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.
- 

R4 - Elaborar un trabajo académico riguroso con la ayuda de un tutor teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA9.42 / RA6.44 / RA7.39 / RA8.46]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- 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.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.



- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

---

R5 - Exponer y defender su trabajo con la claridad, coherencia y precisión exigibles en un grado teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA6.45 / RA7.40 / RA8.47]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.



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

### Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
	60,00%	SE2 - Memoria de Trabajo Fin de Grado.
	30,00%	SE3 - Defensa del Trabajo de Fin de Grado.
	10,00%	SE9 - Informe de evaluación del tutor académico.

### Observaciones

#### CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del

cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial estará sujeto a las indicaciones del profesor, quien determinará en cada actividad o ejercicio si su empleo está permitido y en qué condiciones.



### CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados 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 MD7 - Trabajo académico tutorizado.

### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF7 - Elaboración de un trabajo académico con la ayuda y supervisión de un profesor.	R1, R2	MD7 - Trabajo académico tutorizado.	11,00	0,44
<b>TOTAL</b>			<b>11,00</b>	<b>0,44</b>

### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF7 - Elaboración de un trabajo académico con la ayuda y supervisión de un profesor.	R1, R2	MD7 - Trabajo académico tutorizado.	214,00	8,56
<b>TOTAL</b>			<b>214,00</b>	<b>8,56</b>



## 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



## 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 Final

**Rama de conocimiento:**

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

**Lengua/-s en las que se imparte:** Castellano

**Profesorado:**

2054A      Luis Estivalis Torrent (Profesor responsable)

LUIS.ESTIVALIS@UCV.ES



## Organización del módulo

### TRABAJO FIN DE GRADO

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
TRABAJO FIN DE GRADO	9	Trabajo Fin de Grado	9	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. [RA9.39 / RA1.6 / RA3.27 / RA4.25 / RA5.5]**

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.

---

**Tipo RA:** Conocimientos o contenidos

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

---

**Tipo RA:** Competencias

- 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.
- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

---

**R2 - Mostrar iniciativa y capacidad de propuesta motivada y adaptada a las situaciones analizadas. [RA9.40]**

RA del título que concreta



---

**Tipo RA:** Competencias

- 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.
- 

R3 - Demostrar las destrezas y competencias adquiridas en el desarrollo de un proyecto de animación o videojuegos. [RA9.41]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- 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.
- 

R4 - Elaborar un trabajo académico riguroso con la ayuda de un tutor teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA9.42 / RA6.44 / RA7.39 / RA8.46]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
  - 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.
  - Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
-



- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

---

R5 - Exponer y defender su trabajo con la claridad, coherencia y precisión exigibles en un grado teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA6.45 / RA7.40 / RA8.47]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.



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

### Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
	60,00%	SE2 - Memoria de Trabajo Fin de Grado.
	30,00%	SE3 - Defensa del Trabajo de Fin de Grado.
	10,00%	SE9 - Informe de evaluación del tutor académico.

### Observaciones

#### CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del

cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial estará sujeto a las indicaciones del profesor, quien determinará en cada actividad o ejercicio si su empleo está permitido y en qué condiciones.



### CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados 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 MD7 - Trabajo académico tutorizado.

### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF7 - Elaboración de un trabajo académico con la ayuda y supervisión de un profesor.	R1, R2	MD7 - Trabajo académico tutorizado.	11,00	0,44
<b>TOTAL</b>			<b>11,00</b>	<b>0,44</b>

### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF7 - Elaboración de un trabajo académico con la ayuda y supervisión de un profesor.	R1, R2	MD7 - Trabajo académico tutorizado.	214,00	8,56
<b>TOTAL</b>			<b>214,00</b>	<b>8,56</b>



## 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