



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

TRABAJO FIN DE GRADO

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Módulo:	Módulo Proyecto-Taller
Denominación de la asignatura:	Trabajo Fin de Grado
Código:	40042
Curso:	Cuarto
Semestre:	Anual
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación Obligatoria
Créditos ECTS:	12
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Lengua vehicular:	Español
Profesor:	Daniel Sánchez Mateos, Rafael Conde Melguizo, Juan Pablo Ordoñez Ortega, Martín Martínez Barbudo, Ángel Rodríguez Ballesteros, Luis Rubio Martínez, Renato Seixas
Página web:	www.esne.es

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Daniel Sánchez Mateos

Datos de contacto:

daniel.sanchez@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

Profesor:

Rafael Conde Melguizo

Datos de contacto:

rafael.conde@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

Profesor:

Juan Pablo Ordoñez Ortega

Datos de contacto:

Jpablo.ordonez@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

Profesor:

Martín Martínez Barbudo

Datos de contacto:

martin.martinez@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

Profesor:

Renato Seixas

Datos de contacto:

renato.seixas@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

Profesor:

Ángel Rodríguez Ballesteros

Datos de contacto:

angel.rodriguez@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

Profesor:

Luis Rubio Martínez

Datos de contacto:

Luis.rubio@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

El alumno de trabajo de fin de grado es un estudiante que al estar en su último año de carrera posee las herramientas conceptuales y prácticas necesarias para emprender un trabajo de investigación y demostración de lo aprendido a lo largo de sus años de formación. Bajo esas características, los requisitos son haber cursado los tres primeros años de la carrera.

Aconsejables:

El alumno de trabajo de fin de grado es un estudiante que al estar en su último año de carrera posee las herramientas conceptuales y prácticas necesarias para emprender un trabajo de investigación y demostración de lo aprendido a lo largo de sus años de formación. Bajo esas características, los requisitos son poseer la inquietud y disposición para emprender un trabajo de largo aliento.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de Ingeniería y Arquitectura y es una materia de Expresión Gráfica.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Dada la condición sintética de la asignatura, ésta se relaciona con la totalidad de las disciplinas curriculares ofertadas por el grado.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

El Trabajo Fin de Grado, debe permitir a los alumnos compartir la experiencia de trabajar en grupo bajo una estructura “empresarial” de asignación de tareas y reparto de responsabilidades, colaborando en la realización de un prototipo con capacidad comercial y posibilidades de ser presentado a un Publisher o distribuidor.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS

CG y CE (Todas las transferibles)

Podrá desarrollar el programa requerido por un proyecto de ingeniería, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.

Tendrá capacidad para la creación y el desarrollo de proyectos que tienen como objetivo un ámbito específico, así como su descripción para la interpretación por otras personas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

El Trabajo Fin de Grado supone la concepción y correcto desarrollo de un proyecto con diseño original del alumno en el ámbito profesional del videojuego.

El alumno establecerá las bases del aprendizaje proyectual, entendiendo el proyecto como el resultado de un proceso lógico de respuesta a necesidades y estímulos externos.

El alumno conocerá la aplicación real de su formación integral y su capacitación para el ejercicio de la práctica profesional. Será capaz de desarrollar aspectos concretos de un proyecto de desarrollo de software de videojuegos.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Temario detallado

Tema 1. Introducción al Trabajo Fin de Grado
 Tema 2. Metodología y Desarrollo
 Tema 3. Generalidades de la Dirección de Proyectos
 Tema 4. Herramientas Informáticas en la Gestión de Proyectos
 Tema 5. Planificación y Gestión.
 Tema 6. Gestión del Riesgo
 Tema 7. Gestión de RRHH
 Tema 8. Stakeholders y Dirección de Equipos
 Tema 9. Dirección y Liderazgo en la Dirección de Proyectos
 Tema 10. Gestión de los Recursos Económicos-Financieros
 Tema 11. La Importancia de la Calidad.
 Tema 12. Integración de Sistemas de Gestión.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Tema 2.	Octubre.
Tema 3. Tema 4.	Noviembre.
Tema 5.	Diciembre
Tema 6.	Enero
Tema 7.	Febrero
Tema 8. Tema 9.	Marzo
Tema 10.	Abril
Tema 11.	Abril - mayo
Tema 12.	Mayo

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

Trabajo Fin de Grado

Curso Académico 2017-2018

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.		30	-	30
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.		70	-	70
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.		50	-	50
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.		-	150	150

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Memoria grupal/individual*. Informe final del trabajo y tareas realizadas	- Corresponde a la entrega del trabajo grupal: donde se tendrá en cuenta aspectos de la calidad del trabajo presentado, y contenido del mismo. - <i>Business Plan</i>	50%
Memoria individual / Pruebas objetivas	- Entrega de <u>memoria individual (15%)</u> , donde se considerará de manera especial la participación en el proyecto que le haya correspondido a cada uno, la calidad del trabajo presentado, el contenido y la defensa del mismo. Valoración de una correcta planificación, resolución de conflictos y una adecuada gestión. Más las <u>pruebas objetivas (15%)</u> que se realicen a lo largo de la Asignatura.	30%
Actitud, asistencia y participación	- Participación en clase y presentaciones de grupo - Actitud frente a los contenidos y dinámicas de la asignatura	20%

* En el caso de que el PFG sea realizado de forma individual por completo, el alumno deberá realizar ambas memorias de forma combinada, suprimiendo aquellos apartados que sean redundantes o innecesarios debido a esta circunstancias.

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

- Esta asignatura se rige bajo los parámetros establecidos en la normativa para la elaboración y defensa del proyecto fin de grado, publicada en el campus.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Material Didáctico de la asignatura.
- ACOSTA HOYO, LUIS. (1998). *Guía práctica de investigación y redacción de informes*. Buenos Aires: Paidós.
- DE COS CASTILLO, M. (1997). *Teoría General del Proyecto I: Dirección de Proyectos*. Ed. Síntesis, Madrid.
- DE COS CASTILLO, M. (1997). *Teoría General del Proyecto II: Ingeniería del Proyecto*. Ed. Síntesis, Madrid.

Bibliografía complementaria

- ACOSTA HOYO, LUIS. (1998). "Guía práctica de investigación y redacción de informes". Buenos Aires: Paidós.
- DE COS CASTILLO, M. (1997). "Teoría General del Proyecto I: Dirección de Proyectos". Ed. Síntesis, Madrid.
- DE COS CASTILLO, M. (1997). "Teoría General del Proyecto II: Ingeniería del Proyecto". Ed. Síntesis, Madrid.

11.- OBSERVACIONES

- Esta asignatura se rige bajo los parámetros establecidos en la normativa para la elaboración y defensa del proyecto fin de grado, publicada en el campus.