

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106401 - TREBALL DE FI DE GRAU

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Curs: Quart
- Trimestre: Anual
- Nombre de crèdits: 20
- Professorat:
 - Ana Beatriz Pérez Zapata [<aperezz@tecnocampus.cat>](mailto:aperezz@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès.

Presentació de l'assignatura

El Treball Fi de Grau (TFG) és un treball personal d'aprofundiment dins d'un tema o problemàtica, de síntesi i sovint transversal dins de l'àmbit dels estudis del Grau de Videojocs, amb la finalitat que l'estudiant/a demostrï la seva capacitat per aplicar la formació adquirida al llarg dels estudis del Grau, acreditant l'obtenció del títol de Grau. El treball personal de l'estudiant vinculat a la realització del TFG és el corresponent a 20 ECTS i s'emmarca dins la matèria pròpia del Treball Final de Grau. L'alumne podrà realitzar un treball de recerca o bé realitzar un projecte centrat en una de les següents àrees: empresa, disseny, art o programació. El TFG és un treball individual sense detriment de que pugui ser una part independent d'un treball desenvolupat de manera conjunta entre estudiants del mateix o diferents graus. En qualsevol cas, la defensa i avaluació del TFG és individual.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homofòbes, transfòbes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- E3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- E4. Dissenyar un joc i la seva monetització, tenint en compte els diferents paràmetres i variables que regeixen el model de negoci del producte.
- E5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.
- E6. Desenvolupar videojocs en llenguatges de programació d'alt nivell en motors gràfics a partir de les especificacions.
- E7. Desenvolupar videojocs en llenguatges interpretats per a prototipar la jugabilitat, l'experiència d'usuari i el balanceig.
- E8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.
- E9. Dissenyar i desenvolupar curtsmetratges d'animació 2D.
- E10. Dissenyar i desenvolupar la modelització d'escenes i personatges 3D.
- E11. Dissenyar i desenvolupar l'animació 3D aplicant les tècniques i processos que condueixen a la producció de videojocs i curtsmetratges lineals

d'animació.

- E12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
- E13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.
- E14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.
- E15. Dissenyar i planificar estratègies d'assegurament de la qualitat, test i anàlisi de dades de videojocs i productes interactius.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

No definides

Continguts

Tema 1.- El Treball Final de Grau (TFG): Elements essencials

- 1.1. Tipologies del TFG: Recerca o Aplicat
- 1.2. Principals àrees de coneixement del TFG
- 1.3. Procés de recerca, redacció i defensa davant de tribunal

Tema 2.- La citació en APA

- 2.1. Sistemes de citació i la seva rellevància acadèmica
- 2.2. El sistema APA (I): Citació en text
- 2.3. El sistema APA (II): Citació a referències
- 2.4. El sistema APA (III): casos especials de citació

Tema 3.- L'avantprojecte

- 3.1. Començant el projecte: introducció, objectius/hipòtesis i/o preguntes de recerca, interessos acadèmics i originalitat del treball
- 3.2. La recerca preliminar: els referents i el marc teòric
- 3.3. Metodologia: tècniques i models de creació i anàlisi
- 3.4. Organització del temps: cronograma i disseny metodològic

Tema 4.- De la memòria intermèdia a la memòria final

- 4.1. El seguiment del procés de recerca i creatiu: tipologies de treball segons àrees de coneixement
- 4.2. Resultats del TFG: redacció, exposició i argumentació
- 4.3. Les conclusions: vinculació amb els objectius, discussió i futurs treballs
- 4.4. Aspectes legals, llicències i drets d'autor
- 4.5. Formalismes de la memòria final: indexació automàtica, format i elements tipogràfics

Tema 5.- La defensa davant del tribunal

- 5.1. Tècniques orals de presentació i argumentació universitària
- 5.2. Elements de suport visual: síntesi, concreció i complementarietat

Objectius de Desenvolupament Sostenible

-

Sistema d'avaluació i qualificació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Avantprojecte 0%

A2. Memòria intermèdia i resultats preliminars 0%

A3. Memòria final i resultat final 80%

A4. Defensa 20%

Nota final = A3 0.8 + A4 0.2

Consideracions:

- El tutor del TFG emetra un informe per entrega per valorar qualitativament les entregues A1 i A2.
- La qualificació de les entregues A3 i A4 seran posades pel tribunal.
- El tutor ha d'autoritzar, segons normativa, la presentació i defensa del treball.
- L'avaluació emprarà, tal i com preveu la memòria del Grau de Disseny i Producció de Videojocs en la matèria de Treball Final de Grau, un sistema de rúbriques en el que es considerarà tant la qualitat de la documentació i la defensa realitzada del treball.
- Segons estableix la normativa dels Treballs Fi de Grau, per a superar el TFG caldrà obtenir una nota mínima de 5 sobre 10 en la valoració final del tribunal. El tribunal avaluarà el TFG en funció de la defensa, dificultat tècnica i artística, assoliment dels objectius, utilitat, rigor i qualitat del treball, entre d'altres.
- Prèviament, la Comissió de Treballs Fi de Grau de la titulació revisarà la documentació lliurada per detectar defectes de forma. En cas de defecte de forma greu, la documentació podrà ser retornada a l'estudiant/a, qui haurà d'esmenar-la en un termini molt breu de temps, tal com estipula la normativa de TFG.

Recuperació:

- El TFG no té convocatòria de recuperació.