

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

106401 - TREBALL DE FI DE GRAU

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- 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 mostri 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, homo?fobes, tra?nsfobes i discriminato?ries, 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

- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

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 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.
- Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria. A més, s'hauran de seguir les indicacions de cada àrea sobre l'ús de la IA generativa.

Recuperació:

- El TFG no té convocatòria de recuperació.

Bibliografia i Recursos

- Amat, Oriol y Rocafort, Alfredo (coords.). (2017). Com Fer Recerca - Treball Fi De Grau, Tesi De Master, Tesi Doctoral I Altres Projectes De Recerca: Treball fi de grau, tesi de màster, tesi doctoral i altres projectes de recerca. Profit.
- Manuals i monografies habituals en el camp de l'art per a videojocs
- Manuals i monografies habituals en el camp de l'emprenedoria i la gestió empresarial del videojoc
- Manuals i monografies habituals en el camp de la programació
- Manuals i monografies habituals en el camp del disseny de videojocs
- Muñoz-Alonso López, Gemma. (2015). Cómo elaborar y defender un trabajo académico en Humanidades: del Trabajo de Fin de Grado al Trabajo de Fin de Máster. Bubok Publishing.
- American Psychological Association. (2019). Publication manual of the American Psychological Association (7th ed.). Washington, DC: American Psychological Association.
- Ferrer Cerveró, Virginia Rosa, Carmona Monferrer, Moisés y Soria Ortega, Vanessa (coord.). (2013). El Trabajo de Fin de Grado: Guía para Estudiantes, Docentes y Agentes Colaboradores. McGrawHill.
- González García, Juana María. (2014). Cómo Escribir un Trabajo de Fin de Grado: Algunas Experiencias y Consejos Prácticos. Síntesis.