



Datos Generales

Asignatura: TRABAJO FINAL DE GRADO

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.

Carácter: TFG.

Créditos ECTS: 12 ECTS

Curso: 4º

Distribución temporal: ANUAL.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Sin determinar.

Aula(s): 1.1

Presentación de la asignatura:

El Trabajo Final de Grado es la asignatura que propone al estudiante la oportunidad de realizar un proyecto propio, siempre vinculado a los contenidos del grado, profundizando en aquellos temas que puedan resultarles útiles o de su interés personal. Se trata de una prueba vinculada a la metodología académica que podrá afrontarse desde una perspectiva teórica, práctica o mixta, siempre buscando la ampliación de los conocimientos e integración de las técnicas, empleando lo aprendido a lo largo del grado. Todo el desarrollo del trabajo estará acompañado y tutorizado por el profesorado, terminando con una memoria que deberá ser defendida ante un tribunal académico.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y Contenidos (CON)	RA1	Realizar un proyecto de multimedia integrador.
	RA2	Poner en práctica todos los conocimientos adquiridos.
	RA3	Defender el proyecto de manera argumentada.
Competencias (COM)	CG1	Desarrollar habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas para aplicarlas en los asuntos a resolver.
	CG2	Realizar mediciones, cálculos, valoraciones, estudios,

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.

* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

		informes y otros trabajos análogos relacionados con el ámbito del estudio.
	CG3	Desarrollar habilidades para reunir, procesar y analizar información procedente de diversas fuentes para aplicarlas en la toma de decisiones aplicadas al campo de la multimedia.
	CG4	Trabajar en equipo, participando activamente en las tareas y siendo capaz de comunicarse adecuadamente en todos los ámbitos.
	CG5	Sintetizar materias básicas, narrativas, psicológicas, tecnológicas y estéticas, que les capaciten para el aprendizaje de nuevos métodos y teorías, y les doten de versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
	CG6	Ser hábil en la comunicación, tanto por escrito como verbalmente, en el idioma propio y en otras lenguas extranjeras.
	CG7	Saber elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro del área de estudio, convirtiendo un problema empírico en un objetivo de investigación y presentar conclusiones.
	CG8	Concebir, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones multimedia y la información que gestionan integrando hardware, software y redes.
	CG9	Tomar decisiones en el ámbito profesional, aplicando los conocimientos y técnicas adquiridas a lo largo de la actividad académica.
	CG10	Adoptar el método científico en el planteamiento y realización de trabajos diversos tanto a nivel académico como profesional.
Habilidades y Destrezas (H)	CE5	Conocer los conceptos de empresa y logística en materia de Multimedia, situando adecuadamente conceptos como la cadena de valor, la propiedad intelectual, la publicación de contenido, el prototipado, el "ROI", la promoción, los controles de calidad y las competencias blandas necesarias o "soft skills".
	CE9	Disponibilidad de uso de herramientas de índole colaborativa, así como de la aplicación de los preceptos del manifiesto ágil y de sus metodologías asociadas.
	CE16	Conocer los perfiles de usuario/a existentes según sea su



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

		nivel de competencia digital.
	CE20	Saber comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito de estudio.
	CE21	Aplicar los conocimientos adquiridos, la comprensión de estos y la capacidad de resolución de problemas en ámbitos profesionales.

Contenido de la Asignatura*

El Trabajo Final de Grado es la materia donde el estudiante del grado demuestra su madurez para la integración de los conocimientos adquiridos, así como la capacidad de reflexión para racionalizar las decisiones artísticas, técnicas y narrativas que son propias de su grado a la hora de afrontar un proyecto, ya sea este de creación o de investigación. El estudiante elaborará y presentará, defendiéndolo ante un Tribunal, un trabajo académico original, en el que el alumno debe integrar los conocimientos adquiridos durante su formación y movilizar las competencias adquiridas. El estudiante puede optar por un trabajo académico de investigación o vincular su trabajo a una producción multimedia interactiva propia del ámbito del grado.

El desarrollo del TFG se basa en una combinación de trabajo tutelado, trabajo autónomo y presentación de resultados. El trabajo tutelado incluye la definición de la propuesta de TFG y el seguimiento y asesoría por parte del (los) tutor(es/as) durante las fases de desarrollo y presentación de resultados. La mayor parte de la dedicación horaria del estudiante será de trabajo autónomo y ésta podrá ser desarrollada junto a otros si se realizara en grupo. Durante el curso se realizarán varias presentaciones y demostraciones técnicas ante tribunales profesionales y/o académicos/as. El TFG tendrá las siguientes partes:

1. Anteproyecto.

- a. Introducción.
- b. Objetivos.
- c. Metodologías de investigación.
- d. Corrientes teóricas.
- e. Formatos.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

2. Producción y documentación.

- a. Fases del proyecto.
- b. Registro.
- c. Impacto.
- d. Bibliografía.

3. Presentación y defensa.

- a. Puesta en escena.
- b. Maquetación de producto.

4. Apoyo visual.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas²

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD2	Estudios de caso.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF8: Elaboración, preparación y defensa del TFG.	300	5
Total	300	

² Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. Mín	Pond. Máx
SE5 Evaluación del TFG.	100	100

El estudiantado posee dos modalidades de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con 2 convocatorias/año.

En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiantado acogerse a la evaluación única.

No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.

El/la estudiante que desee acogerse a la modalidad de evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio de la misma.

Si el/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.

- 0-4,9: Suspenso (SS).
- 5,0-6,9: Aprobado (AP).
- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 9,0-10: Sobresaliente (SB).

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.

Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortotipográficas en la calificación final.

El plagio está prohibido, tanto en los trabajos, como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:

- Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor/a para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del o la docente, no será evaluado.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Aula informatizada



Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Lazar, J., Feng, J. H., & Hochheiser, H. (2017). Research methods in human-computer interaction. Morgan Kaufmann.
- Leong, E. C., Heah, C. L. H., & Ong, K. K. W. (2015). Guide to research projects for engineering students: planning, writing and presenting. CRC Press.
- Pantoja Vallejo, A. (2009). Manual básico para la realización de tesinas, tesis y trabajos de investigación. Giunti Psychometrics SLU.

Bibliografía Complementaria

- Furht, B. (Ed.). (2009). Handbook of multimedia for digital entertainment and arts (pp. 514-527). Springer.
- Perico Granados, N. R., Galarza, E. Y., Díaz Ochoa, M. L., Arévalo Algarra, H. M., & Perico Martínez, N. R. (2020). Guía práctica de investigación en ingeniería: apoyo a la formación de docentes y estudiantes. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Sampieri, R. H. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

- University of Pittsburgh Library System: <https://pitt.libguides.com/citationhelp>

³ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.