



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Datos Generales

Asignatura: TRABAJO FINAL DE GRADO

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

Carácter: TFG.

Créditos ECTS: 12 ECTS

Curso: 4º

Distribución temporal: ANUAL

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: IÑIGO LENS

Aula(s): 2.3 - 2.9

Presentación de la asignatura:

Representa la culminación de los estudios universitarios de grado. Su objetivo es que el estudiante integre, aplique y desarrolle de forma autónoma los conocimientos, competencias y habilidades adquiridos a lo largo del plan de estudios. El TFG debe estar relacionado con la formación específica del título y puede adoptar diversas modalidades, como investigación, creación artística, diseño técnico, propuesta teórico-práctica o proyecto profesional. Su realización está tutorizada por el profesorado y finaliza con una memoria escrita y una defensa oral ante un tribunal académico.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y Contenidos (CON)	CO3	Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, vehículos, props y entornos.
	CO4	Aplicar los principios de animación a la animación digital de personajes y otros elementos y a la creación de efectos visuales.
	CO9	Diseñar, planificar e implementar un proyecto de creación artística para videojuegos, juegos aplicados y entornos no

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.

		lúdicos.
	CO10	Diseñar y desarrollar el arte y el contenido para aplicaciones basados en realidad aumentada, realidad virtual y sistemas de geolocalización.
	CO11	Hacer uso de una conciencia y un conocimiento de los problemas medioambientales dentro del ámbito de la profesión.
Competencias (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocritica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	C2	Utilizar la metodología básica de investigación de las fuentes, el análisis y la interpretación para conseguir la integración del conocimiento en un trabajo académico.
	C4	Formular, diseñar y gestionar proyectos buscando e integrando nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.
	C5	Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
	C6	Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, iluminación y espacio en los entornos digitales.
Habilidades y Destrezas (H)	H1	Dominar las técnicas para la definición, gestión y ejecución de proyectos, incluyendo las fases de toma de requisitos, planificación, seguimiento y cierre del mismo.
	H4	Dominar las técnicas para la definición, gestión y ejecución de proyectos, incluyendo las fases de toma de requisitos, planificación, seguimiento y cierre del mismo.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

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 de creación de un producto interactivo. El estudiante elaborará y presentará, defendiéndolo ante un Tribunal, un trabajo académico original, en el que deberá



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

integrar los conocimientos adquiridos durante su formación y movilizar las competencias adquiridas, relacionando aspectos prácticos y cuestiones profesionales con las diferentes materias cursadas.

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 tutor o tutora durante las fases de desarrollo y presentación de resultados. La mayor parte de la dedicación horaria del estudiante será de trabajo autónomo, y esta podrá ser desarrollada junto a otros si se realizara en grupo, en cuyo caso el proyecto podrá contar con hasta 4 integrantes. Durante el curso se realizarán varias presentaciones y demostraciones técnicas ante tribunales profesionales y/o académicos.

El TFG tendrá las siguientes partes:

1. **Anteproyecto.**
 - a. Introducción y objetivos.
 - b. Game Design.
 - c. Guión.
 - d. Plataformas transmedia. Tecnología.
2. **Producción y documentación.**
 - a. Producción y gestión del proyecto.
 - b. Arte, estética y usabilidad.
 - c. Diseño y programación de prototipo.
 - d. Diseño y ejecución de las fases de playtest.
 - e. Estimación de los mecanismos de seguimiento, métricas e indicadores a medir, que garanticen el ROI esperado.
 - f. Bibliografía.
3. **Conclusiones y cierre.**
 - a. Conclusiones y líneas de futuro.
 - b. Postmortem (qué fue bien, qué fue mal, qué se aprendió).
4. **Presentación y defensa.**
 - a. Memoria del proyecto.
 - b. Exposición pública y defensa ante tribunal.

Se valorará especialmente el acabado, el cierre del proyecto y el paso por todas sus fases. El grupo deberá entregar a su director/a un borrador de la memoria antes de la fecha límite prevista en el calendario de TFG. En caso de trabajos no unipersonales, cada participante indicará en la memoria su contribución al proyecto, con una extensión mínima de dos páginas. El tribunal valorará la memoria presentada, la exposición y la defensa de la misma.

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: Elaboracion, preparacion y defensa de TFG	300	5
Total	300	

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 de la asistencia y participación del o la estudiante.	40	40
SE6 Evaluación Informe del tutor de TFG	10	10
SE7 Evaluación de la presentación y defensa del TFG.	50	50

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

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.

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».



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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

Para el correcto desarrollo de la asignatura es necesario un aula de informática con equipos de altas prestaciones y licencias del software especificado en la tabla

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Aula de informática equipada con ordenadores de altas prestaciones (tarjeta gráfica dedicada) para trabajo con software 3D
Programas Software

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Schell, J. (2023). *El arte de diseñar juegos: un libro de prismas*. Sugaar Editorial.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Baelo Álvarez, M. (2018). *Guía Práctica Para Redactar y Exponer Trabajos Académicos: TFG, TFM y Tesis Doctoral*. Tirant lo Blanch

Bibliografía Complementaria

- Cierlica, P. *Cómo hacer tu trabajo de fin de grado: Guía paso a paso para escribir tu TFG con éxito*.
- Martel, A. (2019). *Gestión de Proyectos. Agilidad en la Práctica*. Anaya Multimedia.
- Schell, J. (2023). *El arte de diseñar juegos: un libro de prismas*. Sugaar Editorial.