



**Florida**

Universitatària

TRABAJO FIN DE GRADO

# Guía de Trabajo Fin de Grado 2022-2023

Grados en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y  
Experiencias Interactivas

Titulación adscrita a



UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA

## **ÍNDICE**

1.- Datos de identificación.....	2
2.- Descripción y Objetivos Generales.....	2
3.- Requisitos previos.....	2
4.- Competencias.....	3
5.- Actividades formativas y metodología.....	6
6.- Contenidos del TFG y fases de desarrollo.....	7
7.- Estructura y Morfología.....	9
8.- Finalización y presentación.....	10
9.- Exposición y defensa del TFG.....	10
10. Calendario de realización TFG.....	13
11. Evaluación.....	14
12. Atención al alumnado.....	15
ANEXOS.....	16
SOLICITUD TRABAJO FIN DE GRADO.....	17
GUÍA DE ELABORACIÓN DEL TRABAJO FIN DE GRADO.....	19
CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL TRABAJO FIN DE GRADO.....	28

### © FLORIDA UNIVERSITÀRIA

Este material docente no podrá ser reproducido total o parcialmente, ni transmitirse por procedimientos electrónicos, mecánicos, magnéticos o por sistemas de almacenamiento y recuperación informáticos o cualquier otro medio, ni prestarse, alquilarse o cederse su uso de cualquier otra forma, con o sin ánimo de lucro, sin el permiso previo, por escrito, de FLORIDA CENTRE DE FORMACIÓ, S.C.V.

## 1.- Datos de identificación

<b>Asignatura</b>	Trabajo Fin de Grado
<b>Materia/Módulo</b>	Materia Trabajo Fin de Grado
<b>Carácter/tipo de formación</b>	Trabajo Fin de Grado / Obligatoria
<b>ECTS</b>	12
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas
<b>Curso/Semestre</b>	4º curso, segundo semestre
<b>Unidad</b>	TIC y Videojuegos
<b>Profesorado</b>	<p>Nombre: Carlos González Ballester                      Mail: cgonzalez@florida-uni.es                      Despacho: D3.2.                      Horario de atención: (<a href="https://www.floridauniversitaria.es/es-ES/InfoAcademica/docencia/Paginas/Docencia.aspx?Perfil=Estudiante">https://www.floridauniversitaria.es/es-ES/InfoAcademica/docencia/Paginas/Docencia.aspx?Perfil=Estudiante</a>)</p> <p>Grupos: A</p> <p>(* Se debe concertar cita tutoría vía email.</p>
<b>Coordinador/a asignatura</b>	Carlos González Ballester
<b>Idioma en el que se imparte</b>	Castellano / Inglés

## 2.- Descripción y Objetivos Generales

Con el título de TRABAJO DE FIN DE GRADO (TFG) se define la actividad académica que forma parte -como asignatura- del título de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas.

Consiste en el diseño, realización y presentación de un trabajo monográfico individual que cada estudiante realizará bajo la supervisión de un/a profesor tutor/a.

El objetivo del TFG es permitir al/a la estudiante mostrar su capacidad de integración y dominio de las competencias adquiridas a lo largo de la titulación y requeridas para acceder al título de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas.

Esta asignatura corresponde a 12 ECTS.

## 3.- Requisitos previos

Para la presentación del TRABAJO FIN DE GRADO el/la alumno/a debe haber superado el resto de los créditos del grado.

#### 4.- Competencias

<b>COMPETENCIAS MODELO EDUCATIVO FLORIDA</b>	
G1	Comprensión e integración
G2	Aplicación y pensamiento práctico
G3	Análisis y resolución de problemas
G4	Innovación, creatividad y emprendimiento
G5	Diseño y proyecto
G6	Trabajo en equipo y liderazgo
G7	Responsabilidad ética, medioambiental y profesional
G8	Comunicación efectiva
G9	Pensamiento crítico
G10	Conocimiento de problemas contemporáneos
G11	Aprendizaje permanente
G12	Planificación y gestión del tiempo
G13	Instrumental específica
<b>COMPETENCIAS DEL TÍTULO</b>	
<b>BÁSICAS Y GENERALES</b>	
CG1	Pensar de forma crítica, analítica y reflexiva con la finalidad de trabajar de forma sistemática y multidisciplinar en el ámbito de los videojuegos y experiencias interactivas.
CG2	Trabajar en equipos multidisciplinarios fomentando el análisis y la puesta en común de diferentes enfoques profesionales del sector.
CG3	Comunicar en lengua nativa de forma oral y escrita en el contexto profesional del sector.
CG4	Utilizar las TICs en el ámbito de la industria de los videojuegos y las experiencias interactivas.
CG5	Realizar un ejercicio profesional ético y responsable en el ámbito del diseño, producción y comercialización de los videojuegos y experiencias interactivas.
CG6	Resolver problemas dentro de su área de estudio.
CG8	Documentar el proceso de diseño, producción y comercialización de videojuegos y experiencias interactivas.
CG9	Liderar las actividades propias del desarrollo de proyectos del ámbito de los videojuegos y experiencias interactivas comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades profesionales.
CG10	Utilizar estrategias de aprendizaje de forma autónoma para su mejora continuada del ejercicio profesional.
CG11	Discriminar los problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.
CG12	Comunicar en lengua inglesa de forma oral y escrita en el contexto profesional del sector.
CB1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados,

	incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
CB2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
<b>TRANSVERSALES</b>	
CT1	Uso de las TICs
CT2	Comunicación oral
CT3	Comunicación escrita
CT4	Comunicación en idioma extranjero
CT5	Trabajo en equipo
CT6	Resolución de conflictos
CT7	Aprendizaje permanente
CT8	Compromiso y responsabilidad ética
CT9	Iniciativa, Innovación y Creatividad
CT10	Liderazgo
<b>ESPECIFICAS</b>	
CE1	Utilizar adecuadamente las técnicas y los procesos de dibujo para el diseño de objetos, personajes y escenarios, en el ámbito de los videojuegos y las experiencias interactivas.
CE2	Utilizar adecuadamente las técnicas de diseño gráfico, imagen vectorial e ilustración digital para el diseño y desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.
CE3	Comprender y dominar los principios y las leyes fundamentales de la dinámica y de la cinemática, y su aplicación para la resolución de problemas propios del ámbito de los videojuegos y las simulaciones.
CE4	Resolver problemas matemáticos de álgebra lineal, geometría y estadística, aplicados al desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.
CE5	Aplicar los conocimientos sobre lógica y algorítmica al desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.
CE6	Ser capaz de entender, diseñar y elaborar programas informáticos básicos para el desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas
CE7	Comprender los fundamentos del negocio de videojuegos y experiencias interactivas: organización y gestión de empresas, modelos de negocio, aspectos legales y de financiación.

CE8	Aplicar los principios narrativos al diseño de videojuegos, desde el concepto inicial a la materialización de las mecánicas para desarrollar guiones y estrategias narrativas interactivas.
CE9	Utilizar los principios de diseño de juegos para la creación de mecánicas y dinámicas en la producción de videojuegos y experiencias interactivas.
CE10	Concebir, diseñar, implementar y operar sistemas multimedia interactivos y de estimulación multisensorial, para aplicaciones de entretenimiento, visitas virtuales, didácticas, educativas y/o artísticas.
CE11	Diseñar interfaces capaces de ofrecer una buena experiencia de usuario.
CE12	Analizar el papel que desempeñan los procesos psicológicos de la percepción, la atención, la memoria, el aprendizaje, las motivaciones y las emociones en el diseño de interfaces de usuario.
CE13	Planificar y gestionar proyectos del área de videojuegos y experiencias interactivas.
CE14	Ser capaz de desarrollar una estrategia de negocio en el ámbito de los videojuegos y experiencias interactivas, teniendo en cuenta todos los aspectos necesarios para el lanzamiento y comercialización de un producto
CE15	Ejecutar técnicas de creatividad para aportar ideas y planteamientos originales en los procesos de conceptualización, diseño y desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.
CE16	Analizar un juego a partir de sus aspectos formales y dramáticos.
CE17	Diseñar juegos con intenciones no exclusivamente lúdicas. Analizar y evaluar el potencial de la aplicación de mecánicas de juego en ámbitos como la salud, la educación o el bienestar.
CE18	Diseñar, implementar y evaluar experiencias de juego teniendo en cuenta las teorías psicológicas aplicadas a los videojuegos y experiencias interactivas.
CE19	Crear animaciones de elementos y personajes que refuercen la narrativa.
CE20	Conceptualizar y desarrollar elementos, escenarios y personajes en entornos 2D y 3D.
CE21	Programar videojuegos y experiencias interactivas utilizando diferentes entornos de desarrollo específicos siguiendo las fases del proceso de desarrollo de software.

## 5.- Actividades formativas y metodología

### A. Volumen de trabajo

El volumen de trabajo del alumnado en el Trabajo Fin de Grado corresponde a un valor de 25 horas por crédito, correspondiendo por lo tanto a un total de 300 horas atendiendo al valor de 12 créditos estipulado para la asignatura.

La función del tutor/a es la de supervisar y asesorar al estudiante en referencia a los objetivos, planteamiento general y aspectos técnicos y metodológicos del trabajo. Además, proporcionar bibliografía específica que facilite la labor de documentación del/la alumno/a, y discutir con el/la alumno/a los resultados y conclusiones obtenidas.

Además, el alumnado podrá solicitar asesoramiento a otro profesorado de las Unidades de Florida Universitaria.

### B. Autoría y Originalidad

1. Los TFG estarán sometidos a los correspondientes derechos de autor, así como a las leyes vigentes sobre la propiedad intelectual o industrial.
2. El plagio, considerado como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio, o la copia reiterada de textos sin citar su procedencia dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero; sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los/as estudiantes que plagien.
3. Los TFG que entreguen los/las estudiantes contendrán una declaración explícita firmada en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida ésta en el sentido de que todas las fuentes utilizadas han sido debidamente citadas.

## 6.- Contenidos del TFG y fases de desarrollo

### A. Contenidos

En el Trabajo Fin de grado el alumnado lleva a cabo en un tiempo determinado la realización de un proyecto o tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

Los TFG se centran en problemas o temas vinculados a los conceptos y principios básicos de las diferentes materias cursadas, y abordaran problemas o temas reales, quedando abiertas las soluciones.

Serán considerados temas para TFG todos los que incluyan atribuciones propias de las competencias del diseño y desarrollo de Videojuegos o Experiencias Interactivas.

Sus planteamientos atenderán el despliegue de aspectos tales como:

- Plantear un problema o proyecto de innovación o investigación en el sector.
- Desarrollar un planteamiento en torno a una tarea u objetivo y proponer hipótesis de trabajo pertinentes para su consecución.

### B. Elección del tema:

Los TFG podrán ser:

- Proyectos propuestos por los/as estudiantes.
- Proyectos propuestos por profesorado de la Titulación de Florida Universitaria.
- Proyectos propuestos por entidades externas a Florida (empresas, organizaciones, asociaciones...).

En el caso de que el alumnado se encuentre en prácticas y/o trabajando en alguna empresa o institución, podrá desarrollar un proyecto de investigación aplicado a su entorno laboral siempre bajo la supervisión del tutor/a y el conocimiento y aprobación por parte de la empresa.



### C. Fases de desarrollo:

1. **Solicitud de TFG:** Se presentará una solicitud al espacio reservado para tal fin en la web de la asignatura Trabajo Fin de Grado. (Véase Anexo I con Plantilla de Propuesta de TFG)
2. **Aprobación y comunicación idea y Tutor/a asignado/a:** La comisión de TFG comunicará la respuesta en un plazo máximo de 15 días a partir de la fecha de entrega de la solicitud.
3. **Reuniones de seguimiento:** Cuadrar agenda con el tutor.
4. **Presentación de la documentación del TFG:** cuando el tutor lo considere concluido, subiendo a la intranet a través de la plataforma Florida Oberta la siguiente documentación:
  - **Documento del trabajo fin de grado.** El documento PDF se subirá a la web de Trabajo Fin de Grado en el lugar correspondiente.
  - **Autoanálisis competencial final,** disponible documentación para este autoanálisis en Florida Oberta (web de Trabajo Fin de Grado). El autoanálisis se subirá a la web de Trabajo Fin de Grado en el lugar correspondiente.
  - **Documentación de apoyo a utilizar durante la exposición.** El archivo de presentación se subirá a la web de Trabajo Fin de Grado en el lugar correspondiente.
5. **Exposición y defensa:** se realizará posteriormente a la entrega del documento, en la fecha y hora que se indicará al alumnado.

### D. Solicitud del TFG

El alumnado de TFG presentará, en el plazo establecido y a través habilitado para tal efecto en Florida Oberta, una solicitud en formato PDF siguiendo el modelo del anexo I.

El alumnado propondrá un tutor/a en la misma solicitud, debiendo hablar con el profesorado previamente para confirmar la idea y su posible tutorización.

## E. Aprobación del tema final de investigación

La comisión de TFG, integrada por diferentes profesores de la titulación, evaluará las propuestas atendiendo a los siguientes criterios:

- Idoneidad de la temática y sus planteamientos.
- Perfil del alumnado.
- El resultado será comunicado a los respectivos alumnos/as y tutor/a asignado/a.

## F. Seguimiento

Tal y como se establece en el apartado de actividades y metodología, el alumnado deberá asistir a las diferentes reuniones de supervisión del tutor/a académico. El/la profesor/a-tutor/a guiará al alumno/a a preparar la realización del TFG, proporcionar bibliografía específica que facilite la labor de documentación del/la alumno/a, y contrastar con el/la alumno/a los resultados y conclusiones obtenidas.

A tal efecto, el/la tutor/a pondrá a disposición del alumnado un tiempo de atención para seguimiento y evaluación del proyecto; y establecerá conjuntamente el calendario de seguimiento del TFG.

## 7.- Estructura y Morfología

Para el desarrollo de los documentos del Trabajo Fin de Grado se deberá tener en cuenta (aunque no de obligado cumplimiento en función del tipo de trabajo) la “Guía de elaboración de Trabajos Fin de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas” de Florida Universitaria, y atender a las siguientes pautas básicas:

- El **texto** deberá estar escrito con fuente tipo Arial, tamaño 12, con encabezado y pie de página y amplios márgenes (superior e inferior de 2,5 cm., izquierdo 3 cm y derecho de 2,5 cm.)
- **La extensión del TFG deberá ser de 30 a 50 páginas** (entre 7.500 y 12.500 palabras), no aceptándose trabajos de extensión menor o superior. Quedan excluidos los Anexos.
- **Portada: página del título.** Deberá incluir el título del TFG, el nombre tanto del tutorando como del tutor, grado, fecha de entrega. (si corresponde, nombre de la empresa donde realizó las prácticas.)

- **Primera página: Índice.** Detalle de los apartados y subapartados del TFG y sus páginas.
- **Segunda página: Resúmenes y Palabras clave.** El resumen (de 50 a 100 palabras, incluyendo las palabras clave) deberá hacer constar de forma concisa lo que se ha hecho, cuál es la conclusión y finalizar con 4 a 6 palabras clave sobre el tema principal. El idioma de este resumen será castellano o valenciano y obligatoriamente inglés.
- **Ilustraciones, Cuadros, Tablas y Gráficos:** Las imágenes o ilustraciones, cuadros, tablas y gráficos, distribuidos a lo largo del documento, deberán estar ordenados en números arábigos, seguidos de títulos descriptivos muy breves. Los datos de las tablas deberán presentarse en columnas y omitiendo decimales no significativos. Los detalles importantes deben ponerse como notas a pie de cuadro, tabla o gráfico. En el texto todas las ilustraciones, gráficos, y mapas, se denominarán “Imagen” o “Tabla”. El tamaño de los cuadros, tablas y gráficos es preferible que no superen el de una página. No debe incluirse fotocopias o impresiones similares obtenidas de libros o revistas. Sólo se puede incorporar al texto un número limitado de cuadros, tablas y gráficos, que sean importantes para el estudio.
- **Abreviaciones y Acrónimos:** Deberán ser bien deletreados y definidos cuando se utilicen por primera vez en el texto.
- **Bibliografía:** En el texto las referencias bibliográficas deberán ser citadas entre paréntesis cuadrados, numeradas o con el nombre del autor y el año de publicación.

La estructura estándar sugerida será:

**Portada.**  
**Índice general, índice de imágenes y índice de tablas.**  
**Resumen y Palabras Clave.**  
**Memoria.**  
**Anexos.**  
**Conclusiones.**

## 8.- Finalización y presentación

Finalizado el TFG el alumnado, con el consentimiento del tutor, depositará el archivo pertinente (en formato pdf) en la plataforma Florida Oberta que estará activada hasta que concluya el plazo para la entrega del TFG.

## 9.- Exposición y defensa del TFG

La parte final del TFG consiste en presentar el Proyecto de forma pública.

Para ello se preparará una presentación de diapositivas, con Power Point o similares, que se entregará en el apartado correspondiente de la web de la asignatura de Trabajo fin de Grado, antes de la exposición y defensa de TFG.

En el día y hora indicados por el tutor, se realizará la defensa del proyecto, que constará de:

- Una parte en la que el estudiantado realizará una presentación del proyecto realizado. El estudiantado deberá presentar los objetivos del proyecto, comentar los aspectos técnicos más relevantes y las conclusiones más importantes del proyecto. Adicionalmente, se podrá realizar una demostración de los resultados obtenidos. Será preferible que esta demostración se realice con el software desarrollado a que se realice con un vídeo.
- Posteriormente, el tribunal realizará de un breve turno de preguntas que el estudiantado deberá contestar.
- El proceso de evaluación finalizará con un proceso de deliberación a puerta cerrada por parte del tribunal, y con la comunicación a continuación de la nota al estudiantado.

**La comisión de TFG podrá establecer, según necesidades, si las exposiciones y defensas se realizarán, en modalidad presencial o no presencial.**

En el segundo caso el alumnado deberá tener en cuenta las siguientes pautas:

- Instalar el programa TEAMS de Microsoft, y acceder al mismo con el correo de florida [usuario@floridauniversitaria.es](mailto:usuario@floridauniversitaria.es).  
Tutorial: <https://vimeo.com/floridauniversitaria/review/407493167/c4d2d1e246>
- Disponer de una cámara web y micrófono, estos deben de permanecer activados durante toda la defensa, por ello debes de asegurarte que estén debidamente configurados en TEAMS.
- Disponer de una conexión con ancho de banda estable.
- Con anterioridad suficiente a la defensa, el alumnado recibirá en su email corporativo ([usuario@floridauniversitaria.es](mailto:usuario@floridauniversitaria.es)), una convocatoria para unirse a una reunión en el programa TEAMS.
- Llegado el día y la hora el alumnado deberá entrar en la reunión pinchando en el enlace del email recibido o localizando la misma en el hilo general del equipo “TFG TRIBUNAL” y pulsando en Unirse.
- Durante la defensa, el alumnado compartirá su escritorio para poder mostrar la presentación, imágenes, software, etc.
- La presentación se podrá grabar para la validación del acto.
- Aunque la defensa sea on-line, el alumnado debe vestir de forma apropiada.
- El acto será público, así que el alumnado podrá invitar a familiares o amigos, que se podrán unir a través de un enlace que facilitaremos con anterioridad, salvo que el trabajo esté sometido a algún tipo de restricción por existir acuerdos de confidencialidad con empresas o terceros o cuando puedan generarse derechos de propiedad intelectual.

## 10. Calendario de realización TFG

Las fechas concretas se notificarán a inicio de curso académico, adaptándose a las peculiaridades del calendario académico de cada curso. Se deberá tener en cuenta los plazos fijados para:

- Entregas de Solicitud Trabajo Fin de Grado.
- Publicación Definitiva del Listado de Alumnos, Proyectos y Tutores asignados.
- Comunicación inicial entre tutor y tutorado. (Reunión de Planificación)
- Reuniones de Seguimiento.
- Hitos marcados a entregar.
- Presentación del TFG.

Para la primera convocatoria se marcará una fecha límite de depósito en junio, para realizar las defensas en las fechas que se indiquen entre junio y julio.

Para la segunda convocatoria se marcará una fecha límite de depósito en julio, para realizar las defensas en las fechas que se indiquen en septiembre.

### Defensa pública ante Tribunal.

Tras la presentación de los TFG en las fechas de cada convocatoria, se establecerán los tribunales para defensa pública.

El/la tutor/a notificará al alumnado la fecha y hora que le corresponda.

### Periodo de Revisión.

Semana posterior a la publicación de la calificación final.

Tras solicitarse, el/la tutor/a notificará al alumnado fecha de revisión.

## 11. Evaluación

El TFG puede ser entregado por el alumno en cualquiera de las dos convocatorias ordinarias del curso que tiene a su disposición: junio y septiembre.

Además, el alumno que no haya aprobado el TFG en ambas convocatorias podrá solicitar la convocatoria adelantada para el curso siguiente gestionándolo en secretaría académica.

Para que el alumno sea evaluado deberá obligatoriamente presentar el trabajo en los términos que se indican en esta guía.

Los criterios a tener en cuenta en el proceso de evaluación estarán basados en:

Criterios de evaluación	Descripción de los criterios de evaluación
Estructura y formato	Estructura y orden expositivo. Organización adecuada y coherente del trabajo. Nivel demostrado de vocabulario general, técnico, expresión escrita y gramática. Fluidez de lectura y comunicación eficaz. Grado de cumplimiento del formato establecido.
Objetivos	Grado de claridad y concisión de los objetivos definidos. Grado en el que los objetivos son realistas y alcanzables.
Selección y tratamiento de la literatura utilizada en el trabajo	Amplitud de la revisión bibliográfica y adecuación de las fuentes utilizadas. Grado de actualidad y relevancia científica de las referencias utilizadas. Utilización de referencias que apoyan los argumentos, la discusión y la evaluación. Grado de cumplimiento de las normas de citas y referencias.
Metodología	Elección adecuada de la metodología en relación con el problema investigado. Grado de coherencia en el diseño de la investigación. Justificación de la elección de métodos y procedimientos usados en investigación.
Contenido y análisis desarrollado	Nivel de aplicación de los contenidos respecto a las materias cursadas en la titulación. Relevancia de los contenidos y coherencia con los objetivos planteados Profundidad en los contenidos Formulación de Hipótesis y grado de posibilidad de contrastar la hipótesis de forma empírica Grado de coherencia en el razonamiento y en las líneas argumentales seguidas en el desarrollo del trabajo.
Desarrollo empírico del Trabajo. Parte práctica y contraste de la hipótesis formulada en la teoría	Adecuación del análisis práctico a la hipótesis planteada. Vinculación entre la teoría y la práctica Grado de consecución de los objetivos planteados en la hipótesis Establecimiento y presentación de conclusiones basadas en la evaluación de los resultados alcanzados en la investigación. Establecimiento y presentación de recomendaciones realistas en base a las conclusiones. Recomendaciones para futuras investigaciones. Líneas de investigación futuras derivadas del estudio desarrollado.
Seguimiento	Asistencia a reuniones de supervisión con el tutor/a Comunicación periódica con el tutor/a Presentación de entregables

Los TFG se puntuarán numéricamente de 0,0 a 10,0 con un único decimal.

El tribunal podrá proponer la calificación de Matrícula de Honor a los trabajos que destaquen por el tema y resultados.

## 12. Atención al alumnado

La atención al alumnado podrá ser presencial, on-line síncrona, asíncrona o ambas modalidades combinadas, dependiendo de la situación sanitaria vigente en el momento o de los requerimientos particulares del alumno. Para la modalidad on-line se utilizarán las herramientas que Florida pone a disposición del profesorado y el alumnado: Florida Oberta y otras herramientas con la licencia corporativa de Office 365, como es el caso de Microsoft TEAMS.

Las citas se concertarán previamente, por correo electrónico. Para estudiar la posibilidad de concertar cita otros días y a otras horas, se debe consultar disponibilidad horaria, vía email.

De no ser posible la atención presencial, se van a detallar los diversos canales de comunicación corporativos:

- **Correo electrónico:** es la principal vía de comunicación con el profesorado. De esta forma se consulta la disponibilidad horaria, para concertar tutoría (presencial u on-line).
- **Florida Oberta:** es donde se encuentra toda la información de las tareas, así como la documentación y el repositorio para las entregas solicitadas.
- **Microsoft Teams:** nos permite comunicarnos on-line de forma síncrona.

El alumnado de Florida Universitaria sólo podrá acceder y utilizar las herramientas corporativas a través de su correo electrónico corporativo @floridauniversitaria.es, además, deberá utilizar éste como canal de comunicación vía e-mail tanto con el profesorado como con cualquier otro servicio o personal del centro.





# ANEXOS

**ANEXO I SOLICITUD TRABAJO FIN DE GRADO**

**ANEXO II GUÍA ELABORACIÓN DEL TRABAJO FIN DE GRADO**

**ANEXO III CRITERIOS EVALUACIÓN TRABAJO FIN DE GRADO**



# ANEXO I

## SOLICITUD TRABAJO FIN DE GRADO

## Solicitud Trabajo Fin de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas.

\*Subir a la zona de entrega de solicitudes de la web de TFG.

### DATOS DEL ALUMNO

Apellidos:		Nombre:	
DNI:		Especialidad:	
Telf. Contacto:		E-Mail:	

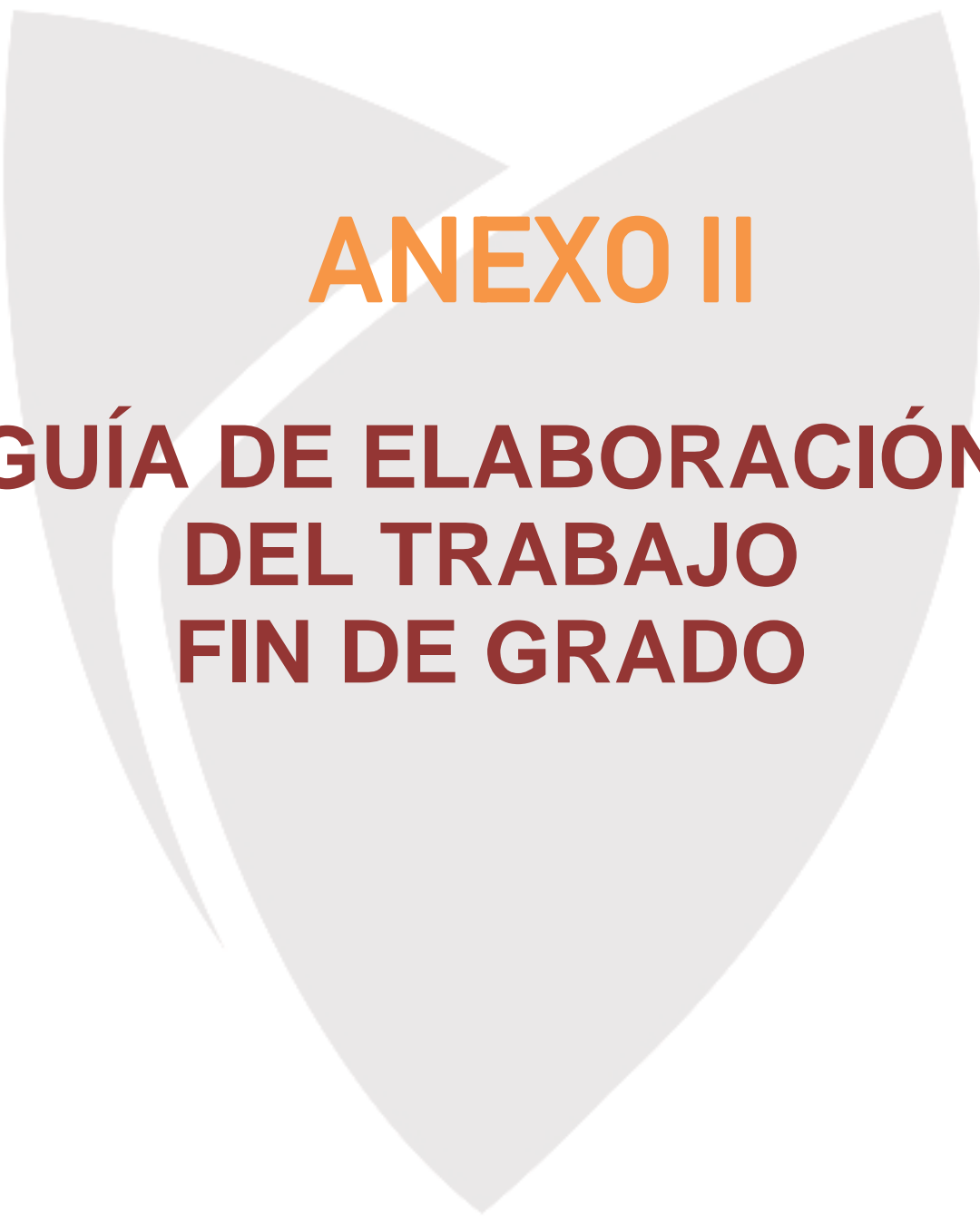
### DATOS DEL PROYECTO

Título:	
Autor / a:	
Tutor /a:	<i>(debiendo hablar con el profesorado previamente para confirmar la idea y su posible tutorización)</i>

### Definición del proyecto

*En este espacio, el alumno/a hará un resumen explicando su idea. Justificará el proyecto e indicará los objetivos.*

En Catarroja, a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_



# **ANEXO II**

## **GUÍA DE ELABORACIÓN DEL TRABAJO FIN DE GRADO**

## ÍNDICE

Introducción  
Contenidos y estructura  
Presentación y Formato  
Entrega del TFG

## Introducción

La estructura documental sugerida del Trabajo Fin de Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas consta básicamente de los siguientes apartados:

- Portada.
- Resumen
- Agradecimientos
- Índice General.
- Introducción
- Estado del arte
- Objetivos y Metodología
- Memoria
- Conclusiones.
- Bibliografía
- Índice de imágenes y índice de tablas
- Anexos.

La extensión del TFG deberá ser de 30 a 50 páginas, excluyendo los Anexos.

El autoanálisis competencial irá en documento aparte.

Como norma general, los trabajos deberán contemplar en cada uno de sus documentos los contenidos mínimos exigibles por la normativa vigente.

En casos particulares, se pueden adaptar tanto en su número como en su contenido, adecuándose a las circunstancias de cada problema.

En todo caso, será imprescindible que el Trabajo Fin de Grado quede definido en forma tal que otro facultativo con titulación suficiente pueda interpretar o dirigir con arreglo al mismo los trabajos correspondientes.

## Contenidos y Estructura

El/La alumno/a, con el asesoramiento de su Tutor/a de Trabajo Fin de Grado, podrá adaptar la estructura y contenido documental del TFG en función de las características particulares del mismo, siempre que cubra los contenidos mínimos reconocidos en el ámbito o área de conocimiento en el que se desarrolle el TFG.

El TFG debe tener el siguiente contenido recomendable:

### **PORTADA**

El formato tipo para la confección de la Portada del Trabajo Fin de Grado está disponible en la página web de la asignatura.

Deberá contener obligatoriamente los datos identificativos mínimos.

- TITULACIÓN:  
*Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas.*
- TÍTULO DEL TFG:  
El título debe definir de forma clara, concisa y unívoca el objeto de este.
- NOMBRE DEL ALUMNO.
- NOMBRE DEL TUTOR.
- FECHA.

### **RESUMEN**

Síntesis del trabajo realizado.

Descripción del problema tratado o a resolver, metodología empleada, herramientas, resultados y conclusiones alcanzadas finalmente.

La extensión será de 200 a 300 palabras.

Es habitual y recomendable incluirlo en dos idiomas; el empleado en el TFG y en inglés. Deberán emplearse palabras clave que faciliten su indexación en los catálogos de biblioteca o buscadores de Internet.

### **AGRADECIMIENTOS**

(Opcional).

Se puede mencionar a las personas que hayan ayudado en el desarrollo o redacción del TFG, director, tutor en empresa, compañero con comentarios, etc.

En caso de aportaciones incluidas en el TFG, indicar claramente que partes corresponden.

## **ÍNDICE GENERAL**

Debe haber un índice con todos los contenidos, por capítulos y subcapítulos.  
La paginación comenzará a partir de aquí. Los apartados anteriores pueden quedar sin numerar, o utilizar numeración romana.

## **INTRODUCCIÓN**

Un breve resumen de la intención del Proyecto.  
Dejar claro cuál es el tema que se va a tratar y por qué es importante.  
Indicar si existían otras alternativas, valorarlas y razonar la elección final.  
Explicar la motivación por la que se decidió a tratar el tema, pero sin entrar en su desarrollo.

## **ESTADO DEL ARTE**

Descripción de la “Situación actual” respecto al tema elegido.  
Qué otras aplicaciones existen actualmente y su evolución en la historia, que puedan tener similitudes a las que se proponen desarrollar en este proyecto.  
En este apartado es necesaria la inclusión de bibliografía y referencias.

Posteriormente se puede realizar una “Crítica al estado del arte”, indicando en la situación actual los “fallos” o “mejoras” que se encuentran pendientes de estudio o solución.

Finalizar con la Propuesta. Resumir de forma clara que mejoras o aportaciones pretende suplir este proyecto.

## **OBJETIVOS Y METODOLOGÍA**

### **Objetivos.**

Qué se pretende conseguir durante el desarrollo del proyecto.  
Plantear los objetivos de forma clara y concisa ya que constituirán el punto de partida.  
Han de plantearse si estos objetivos son alcanzables y lógicos.

Pueden plantearse uno o varios objetivos principales, y a partir de estos pueden plantearse objetivos secundarios (siempre atendiendo a su importancia)  
El proyecto se valorará a partir de estos objetivos, por lo que deben estar claramente relacionados con el apartado Resultados.

### **Metodología.**

Describir con detalle los pasos que se seguirán para alcanzar los objetivos descritos.  
Debe describirse con detalle, puesto que guiarán el trabajo y en gran medida determinarán la estructura de la memoria a redactar.

## **MEMORIA**

Se detallará todo el proceso seguido durante la realización de proyecto.

En cada fase se indicará el objetivo o avance a lograr en la misma, que procesos se han seguido, herramientas empleadas, investigación y referencias, etc.

Se pondrá en valor el resultado obtenido y como este contribuye al progreso general.

También se podrán indicar las situaciones en las que hayan surgido dificultades inesperadas, siendo necesario estudiar y valorar las diferentes opciones, justificando finalmente cual ha sido la adoptada.

La estructura de esta sección está muy condicionada por la naturaleza del proyecto. Como requisitos mínimos se espera incluir información relativa a:

- Análisis de Requisitos
  - Necesidades y limitaciones o restricciones aplicables
- Análisis de Soluciones
  - Investigación de alternativas o productos similares
  - Valorar sus ventajas o inconvenientes
- Análisis de Metodologías y Herramientas
  - Observando las existentes, ventajas e inconvenientes.
  - Justificar los motivos de la elección realizada.
- Propuesta de solución o producto.
  - Características principales.
- Desarrollo del trabajo
  - Desglose en fases y/o tareas propias.
  - Planificación temporal y/o plazos de entrega.
- Estimación de costes y presupuesto.
  - Tanto de herramientas como en tiempo a invertir.
- Diario de Trabajo.
  - Evolución de las tareas.
  - Dificultades u oportunidades surgidas durante el desarrollo.
  - Cumplimiento o adecuación al presupuesto y fechas requeridas.
- Resultados.
  - Nivel de finalización de producto.
  - Valoración de cumplimiento de los objetivos iniciales.
  - Opciones de Comercialización.



## **CONCLUSIONES**

Breve resumen de lo más destacable del TFG con la solución propuesta y posible mejoras, ampliaciones o trabajos relacionados que quedan por hacer y que tengan interés para el tema tratado.

Todo lo aquí expuesto deberá estar en concordancia con el apartado de Objetivos. Indicar si se han alcanzado todos los objetivos propuestos, si han aparecido inconvenientes, sugerir ideas o soluciones (incluso nuevos objetivos) derivados de ellos.

Relacionar el dominio que se ha alcanzado en el uso de ciertas tecnologías, como se han aplicado los conocimientos de las diferentes disciplinas, que se ha aprendido nuevo; y finalmente si se ha alcanzado un conocimiento de vanguardia sobre el tema tratado.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Un listado con todas las referencias mencionadas durante el documento. Ninguna afirmación en el cuerpo del texto debe surgir “de la nada”. Deben indicarse las fuentes de la que procede la información.

Seguir una notación estándar. (Consultar el apartado de “Presentación y Formato”)

Confirmad principalmente que:

No existe en el texto ninguna referencia que no aparezca detallada en esta lista.

No existan entradas en la lista que no hayan sido empleadas en el texto al menos una vez.

## **ÍNDICE DE ILUSTRACIONES Y TABLAS**

Cada ilustración o tabla incluida en la memoria deberá estar debidamente numerada y referenciada en este índice.

## **ANEXOS A LA MEMORIA**

### ***Índice de los Anexos***

Se iniciará con un índice que hará referencia a cada uno de los anexos, a sus capítulos y apartados que los componen, con el fin de facilitar su utilización.

### ***Anexos***

Está formado por los documentos que desarrollan, justifican o aclaran apartados específicos de la memoria u otros documentos básicos del Trabajo.

Contendrá los anexos necesarios según proceda en cada caso.

A modo de sugerencia se proponen (no exclusivamente, según se considere necesario):

- Planificación (Diagrama de Gantt)
- GDD (max. 10 pags.)
- Bocetos (diseño gráfico, diseño de niveles) (evolución y descartes)
  
- Diagrama general de la instalación (elementos)
- Diagramas de conexión y comunicación.
- Manual de Instalación del software
- Manual de ajuste (calibración) de los elementos.
- Manual de Usuario
- Fragmentos de código (extremadamente relevantes)
  
- Capturas de pantalla
- Enlace a vídeo producto final (audiovisual o gameplay)
- Video “Making of”
- Enlaces a ejecutables (EXE, APK, ZIP etc)  
(repositorio de código: GitHub, BitBucket)
- Enlace a video con demostración funcional de la instalación.
- Enlace a video con interacción real con usuarios.

## **AUTOANÁLISIS COMPETENCIAL**

(Documento aparte)

Los alumnos de Grado de Florida cumplimentarán el documento referenciado y disponible en la web. Por su carácter confidencial, no se adjuntará con los anteriores documentos y se subirá al espacio destinado para ello en la web de Trabajo fin de Grado y junto a la presentación, previamente a la defensa del TFG.

## Presentación y Formato

Para la elaboración del documento del TFG, se recomiendan las siguientes **Normas generales de presentación**.

Estas normas pretenden conseguir la uniformidad de los textos presentados.

- El texto deberá estar escrito con fuente tipo Arial, tamaño 12. Se dejará un margen superior e inferior de 25mm, un margen izquierdo de 30mm, y un margen derecho de 25mm
- Se debe procurar que todas las líneas tengan la misma anchura. Se recomienda utilizar el modo de “Justificación total o completa”.
- Se incluirá un encabezado y pie de página con los datos del trabajo, documento, autor y número de página. Se numerarán consecutivamente todas las páginas de cada Documento, o en su defecto consecutivamente por capítulos (pg. 3.1. Pg. 3.2, etc.)
- Como norma de estilo se recomienda que la redacción de los títulos y de las oraciones sea directa y completa, los párrafos cortos y el estilo impersonal y objetivo. (Por ejemplo: “han sido analizados” en lugar de: “analizamos”).

### **TEXTOS**

Se empleará una fuente no mayor de 12 puntos para el texto general. Se recomienda una letra tipo Arial para permitir una lectura clara.

No se deben usar interlineados mayores de 1,3 puntos ni menores del sencillo, se recomienda usar interlineado exacto (en 13 o 14 pto.).

Se debe usar espaciado uniforme en todo el texto, excepto cuando se necesite más espacio para mejorar la legibilidad (como arriba y debajo de ecuaciones) o tal como se indica para títulos, subtítulos, tablas y figuras.

Evitar que las dos últimas líneas de párrafo pasen a la parte superior de la página siguiente.

Se debe utilizar un sistema decimal para la numeración de capítulos y subcapítulos. No se recomienda emplear más de cuatro niveles.

### **TÍTULO DE APARTADO**

#### **De primer nivel:**

Se recomienda escribirlo todo con letras mayúsculas.

Se situará alineado con el margen izquierdo.

Se recomienda dejar espacio en blanco por encima (respecto al párrafo anterior) y una línea en blanco antes del texto siguiente.

#### **Primer Subtítulo:**

Se recomienda escribirlo en letras mayúsculas y minúsculas (mayúsculas para la letra inicial de cada palabra significativa) y alineado con el margen de la izquierda. Se recomienda dejar espacios entre el subtítulo y el texto subsiguiente.

### **Segundo Subtítulo:**

Se recomienda emplear letra cursiva y mayúscula y minúscula, o bien subrayado. Se debe alinear con el margen izquierdo. Escribir el texto en la misma línea dejando cinco espacios entre la última letra del subtítulo y el texto.

No se debe colocar un subtítulo en la última línea de una página ya que es preferible que acabe la página un poco antes y situar el título encabezando la página siguiente.

### **ILUSTRACIONES**

Se recomienda reservar suficiente espacio en el texto para la ilustración y situarlas próximas a sus comentarios o explicaciones. La figura y su pie deben encontrarse en la misma página.

El pie debe situarse inmediatamente debajo de la ilustración dejando entre ellos una línea blanca, y otra línea respecto al texto anterior o posterior. Se deben numerar consecutivamente todas las ilustraciones (Fig. 1. Fig. 2...) en su defecto, numerarlas consecutivamente por capítulos (Fig. 3.1, Fig. 3.2, etc.).

### **TABLAS**

Cada tabla debe situarse próxima a su explicación en el texto. Dejar dos líneas por encima y debajo de la tabla. Se debe intentar centrar la tabla en el espacio destinado al texto. Se recomienda numerar las tablas consecutivamente a lo largo del trabajo. Escribir la tabla y el número correspondiente en letras mayúsculas y a continuación el título de la tabla centrado sobre la misma.

Cuando se presenten datos numéricos, se recomienda alinear el carácter decimal. Si esto no es posible, se deben centrar las cifras. No se recomienda emplear más decimales de los necesarios.

Se debe elegir un carácter homogéneo para todo el texto en el interior de cada tabla.

### **BIBLIOGRAFÍA y REFERENCIAS**

Debe aparecer una lista de bibliografía, reseñas y referencias, en el apartado correspondiente de la memoria.

Para indicar una referencia dentro del texto se utilizarán paréntesis cuadrados, indicando apellido del autor y año de publicación. (por ejemplo [Bezo14])

Al escribir la lista de referencias al final del texto se empleará espaciado simple como en el resto del trabajo.

El formato adecuado para la bibliografía y los diferentes tipos de referencias debe seguir la norma ISO-690-2010 (o la posterior ISO-690-2013).

<http://www.upv.es/entidades/BBAA/info/U01161569C.pdf>

[https://mpison.webs.upv.es/investigacion\\_aplicada/textos/como\\_citar\\_upv.pdf](https://mpison.webs.upv.es/investigacion_aplicada/textos/como_citar_upv.pdf)

## **Entrega del TFG**

Finalmente, se subirán los documentos a la plataforma Florida Oberta, en el apartado habilitado para tal efecto, antes de la fecha límite. Se empleará un formato de archivo PDF.



# **ANEXO III**

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL TRABAJO FIN DE GRADO**



## GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y EXPERIENCIAS INTERACTIVAS.

Título del TFG:
Alumno:
Director:
Presidente del Tribunal:
Vocal del Tribunal:
Fecha:

		Nota máx	NOTA
<b>Tema del trabajo (15%):</b>			
DC 2, 4 y 10	Innovación y Aplicabilidad Industrial	1,5	
<b>Evaluación del documento (50%):</b>			
DC 1, 7, 8, 11 y 13	Búsqueda de información. Normas y referencias (10%)	0,5	
DC 1 a 5 y DC 7 a 13	Elaboración del contenido (35%)	1,75	
DC 1, 5, 8, 9, y 11	Redacción de conclusiones técnicas, reflexiones personales y posibles líneas de desarrollo futuro. (35%)	1,75	
DC 8	Organización del contenido (10%)	0,5	
DC 8	Presentación formal (10%)	0,5	
<b>Evaluación de la presentación oral del proyecto (25%):</b>			
DC 1, 8 y 12	Preparación previa (16%)	0,4	
DC 1 a 5 y DC 7 a 13	Desarrollo del contenido (28%)	0,7	
DC 5, 8 y 13	Elementos gráficos y uso de TIC's (16%)	0,4	
DC 1 y 8	Lenguaje oral (20%)	0,5	
DC 8	Comunicación no verbal (20%)	0,5	
<b>Evaluación de la defensa oral del proyecto (10%):</b>			
DC1, 2, 3, 8, 9 y 13	Aportaciones relevantes y/o respuestas adecuadas al tribunal	1	
TOTAL			
Observaciones:			