

GUÍA DOCENTE TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CURSO 2026-27

Fecha de publicación: 06-07-2026



I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	4 curso, anual
Nº de créditos	15
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación
El Trabajo de Fin de Grado (TFG) puede hacerse sobre cualquiera de las materias del Plan de Estudios del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Las propuestas de los TFG las realizan los profesores de dichas materias con el visto bueno del Departamento (que son los responsables académicos de los mismos) al que pertenezca y que tenga docencia en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Cada profesor-director organizará las actividades formativas que considere más adecuadas para facilitar a los estudiantes el desarrollo de los trabajos en sus aspectos metodológicos, de documentación y de presentación de manera adecuada a la audiencia y proporcionará a los estudiantes los espacios de trabajo necesarios para su desarrollo. Los profesores-directores de TFG tendrán entre sus obligaciones las siguientes: a) guiar al alumno en el logro de los objetivos marcados; b) proporcionar bibliografía específica que facilite la labor de documentación del alumno c) discutir con el alumno los resultados y conclusiones obtenidas; d) ayudar al alumno a preparar la presentación y defensa del TFG. Los alumnos, una vez elegido el TFG, deberán acudir a los despachos de los profesores, en sus respectivos horarios de tutoría, para informarse o resolver cualquier duda sobre la realización del mismo. El trabajo será individual, a excepción de lo indicado en el artículo 3 del "Reglamento Marco del Trabajo Fin de Grado de la Universidad Rey Juan Carlos". La normativa relativa a los TFGs puede encontrarse en: Aula Virtual -> COMUNIDAD ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA -> TFGs. La gestión del TFG se hará a través de https://gestion2.urjc.es/tfg/
II.B-Presentación en inglés



The Final Degree Project (TFG) can be done on any of the subjects of the Study Plan of the Degree in Software Engineering. The TFG proposals are made by the professors of these subjects with the approval of the Department (which is the academic responsible for them) to which it belongs and that teaches in the Degree of Software Engineering. Each teacher-director will organize the training activities that he considers most appropriate to facilitate the students' development of the work in its methodological, documentation and presentation aspects in an appropriate manner to the audience and will provide the students with the necessary work spaces for their development. The TFG professors-directors will have among their obligations the following: a) guide the student in achieving the set objectives; b) provide specific bibliography that facilitates the student's documentation work; c) discuss with the student the results and conclusions obtained; d) help the student prepare the presentation and defense of the TFG. Once students have chosen the TFG, they must contact the professors, during their respective tutoring hours, to obtain information or resolve any questions regarding its completion. The work will be individual, except as indicated in article 3 of the "Framework Regulations for the Final Degree Project of the Rey Juan Carlos University." The regulations regarding Bachelor's Theses (TFGs) can be found at: Virtual Classroom -> COMUNIDAD ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA -> TFGs. The TFG management will be carried out through <https://gestion2.urjc.es/tfg/>

III.-Resultados de Aprendizaje

CG01. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad

CG02. Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas

CG03. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los Videojuegos y los Medios Digitales.

CG05. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG08. Capacidad para definir, evaluar y seleccionar software para el desarrollo de sistemas en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales, entendiendo las peculiaridades de las distintas plataformas hardware en las que deberán ejecutarse dichos sistemas.

CG11. Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos.

CG12. Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG13. Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la Ingeniería como instrumento para el aseguramiento de su calidad.

CG14. Conocimiento y comprensión de 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 procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CG15. Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16. 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.

CG17. Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18. Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CE33. Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.

CE38. Conocer las técnicas necesarias para el análisis y la creación de las piezas audiovisuales para el medio interactivo.

CE08. Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

CE09. Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes adaptadas al ámbito de los videojuegos, los sistemas multimedia y la realidad virtual.

CE12. Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados en el entorno de los videojuegos

CE26. Capacidad de implementar la tecnología de gráficos, comunicaciones y animaciones necesarias para realizar juegos, así como de comprender los criterios de calidad y diseño de los mismos.

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.



IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

El contenido dependerá de la propuesta escogida por el alumno y planteada por el profesor-director, debiendo estar relacionado con el temario de las asignaturas cursadas en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Lecturas	Antecedentes de trabajos relacionados con la materia.
Otras actividades	Tutorías con el director
Resolución del Trabajo Fin de Grado / Máster	Realización del trabajo propuesto
Elaboración de la memoria del TFG/TFM	Elaboración de la memoria del TFG
Exposición oral	Elaboración y ensayo de la exposición oral del Trabajo Fin de Grado



V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)

Créditos de la asignatura	15
Realización del trabajo (2/3 de las horas totales)	300
Tutorías académicas (10% del tiempo de realización del trabajo)	45
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	5
Elaboración de la memoria del trabajo (1/6 de las horas totales)	75
Preparación de la defensa del trabajo (1/3 del tiempo dedicado a elaborar la memoria)	25
Total de horas de trabajo del alumnado	450

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 30	Reuniones con el tutor para definir el trabajo y hacer seguimiento
Pruebas	Semana 1 a Semana 30	Defensa oral del trabajo realizado ante un tribunal
Otras metodologías docentes	Semana 1 a Semana 30	Material de apoyo a la docencia y bibliografía (lectura de trabajos afines)
Pruebas	Semana 1 a Semana 30	Redacción de la memoria del trabajo realizado
Prácticas	Semana 1 a Semana 30	Realización del trabajo propuesto

VII.-Método de evaluación

El uso de inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de cómo debe usarse.

VII.A.- Descripción de las pruebas de evaluación y su ponderación

Bloque	Indicadores	Ponderación	Nota mínima
Presentación escrita	Descripción del contexto y del problema abordado, formulación y adecuación de objetivos, orden y claridad en la descripción de la propuesta y conclusiones/resultados	30 %	No hay
Calidad del trabajo	Metodología de trabajo y complejidad técnica	50 %	5
Presentación oral	Explicación de ideas y conceptos de forma comprensible con el vocabulario y tiempo adecuado y comunicación con el tribunal	20 %	No hay

Cálculo de la nota final

- La presentación y defensa del Trabajo Fin de Grado se hará ante un tribunal de Proyecto, configurándose dicho tribunal conforme a la normativa establecida por la ETSII ("Normativa de Trabajos Fin de Grado de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática").
- En el ESCO de la Escuela en Aula Virtual está disponible la rúbrica de corrección que utilizará el tribunal de evaluación así como una plantilla para la portada en formato Word y una plantilla para la memoria y la presentación en formato LaTeX.

Conducta académica

Se recuerda que, atendiendo al artículo 9.d). de la **Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos** (<https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/normativa%20convivencia%20universitaria.pdf>) el **fraude académico** en el Trabajo Fin de Grado se considera **falta muy grave**. Las sanciones correspondientes a las faltas muy graves son la expulsión temporal de la Universidad, de 2 meses hasta 3 años, y la pérdida en su caso de los derechos de matrícula.

VII.B.- Revisión y reclamación de las pruebas de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento Marco de Trabajo Fin de Grado / Máster de la Universidad Rey Juan Carlos, y en el caso de grado en el reglamento de TFG del centro responsable de la titulación a la que se encuentre adscrita la asignatura.

VII.C.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos. Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberá contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.



VII.D.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.

VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía de consulta

El tutor o tutora académica determinará en cada caso la bibliografía más adecuada.

Bibliografía general

El tutor o tutora académica determinará en cada caso la bibliografía más adecuada.

La gestión del TFG se hará a través de: <https://gestion2.urjc.es/tfg/>

"Reglamento Marco del Trabajo Fin de Grado de la Universidad Rey Juan Carlos": Aula Virtual / ESCO - COMUNIDAD ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA / TFG.

"Reglamento específico de Trabajos Fin de Grado de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática": Aula Virtual / ESCO - COMUNIDAD ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA / TFG.

V. FERRER, M. CARMONA y V. SORIA (editores), "El trabajo de fin de grado: guía para estudiantes, docentes y agentes colaboradores", McGraw-Hill, Madrid, 2012.

J. SÁNCHEZ PÉREZ, "Cómo hacer el mejor TFM/TFG: consejos para que tu trabajo de fin de grado o máster resulte exitoso", Atelier, Barcelona, 2021.

