

Contingut

Dades generals.....	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge.....	3
Continguts.....	4
Descripció	4
Índex.....	4
Metodologia docent.....	4
Activitats formatives.....	4
Avaluació i qualificació	5
Descripció i format de les activitats d'avaluació	6
Criteris específics de la nota No Presentat:	9
Bibliografia	9
Assignatures recomanades.....	9

Treball Final de Grau

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:**
- **Estudis:** Grau en Continguts Digitals Interactius
- **Curs acadèmic:** 2016-2017
- **Descripció breu:** el treball final de grau permetrà als estudiants relacionar aspectes pràctics i professionals amb les diferents matèries que han cursat, alhora que dissenyen i experimenten els seus propis mecanismes de treball i aprenentatge
- **Crèdits ECTS:** 12
- **Idioma principal de les classes:** català, castellà i anglès
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** no
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** si
- **Durada:** anual
- **Curs:** quart
- **Semestre:** 7S i 8S
- **Professorat:** Carles Vilella Parra

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB2] Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional, i posseïxin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments, i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

Competències generals:

[CG3] Capacitat de col·laborar amb els altres i de contribuir a un projecte comú, i per a treballar en equips interdisciplinaris i en contextos multiculturals.

[CG5] Capacitat per a valorar la repercussió social i mediambiental de les solucions de l'enginyeria i per a perseguir objectius de qualitat en el desenvolupament de la seva activitat professional.

Específiques

[CE11] Coneixement i comprensió dels processos involucrats en el desenvolupament conceptual del disseny d'un videojoc per a una plataforma concreta, incloent els principis estructurals, estètics i formals que caracteritzen una experiència de joc satisfactòria

[CE12] Capacitat per a realitzar en un grup multidisciplinari un projecte de naturalesa professional en l'àmbit del disseny i desenvolupament de videojocs i continguts digitals interactius en el que es sintetitzin i integrin les competències adquirides en els ensenyaments

Resultats d'aprenentatge

No aplica

Continguts

Descripció

El TFG es defineix com un treball autònom, individual o en grup, que permet a l'estudiant mostrar de manera integrada els continguts formatius i les competències adquirides associades al títol de grau.

Índex

No aplica

Metodologia docent

El desenvolupament del TFG es basa en una combinació de treball tutelat, treball autònom i presentació de resultats. El treball tutelat inclou la definició de la proposta de TFG i el seguiment i assessoria per part del(s) tutor(s) durant les fases de desenvolupament i presentació de resultats. La major part de la dedicació horària de l'alumne serà de treball autònom, que podrà ser coordinat amb altres alumnes en cas de realitzar-se en grup. Finalment durant el desenvolupament del curs es realitzaran diverses presentacions i demostracions tècniques davant de tribunals professionals i/o acadèmics.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Definició del projecte	Treball tutelat	1	4	5
Desenvolupament del projecte	Treball autònom	30	200	230
Presentació de l'avant-projecte	Presentació	2	8	10
Presentació del prototipus	Presentació	2	16	18
<i>Soft opening</i>	Demostració pràctica	2	16	18
Presentació final	Presentació	3	16	19
		40	260	300

Avaluació i qualificació

Sistema avaluació				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CG3, CE12	Set. 9-10 (1S)	Presentació	Definició del projecte
AA2	CB2, CG3, CG5, CE12	Set. 13 (1S)	Presentació, Document	Avant-projecte
AA3	CB2, CG3, CE12	Set. 3 (2S)	Presentació, Demostració	Prototipus
AA4	CG3, CE11, CE12	Set. 8 (2S)	Demostració	Demostració del projecte
AA5	CB2, CG3, CE12	Set. 12 (2S)	Executable	Programari
AA6	CE11, CE12	Set. 13 (2S), Set. 15 (2S)	Document	Memòria del projecte. Cal lliurar la memòria als tutors 2 setmanes abans de la data oficial de lliurament
AA7	CB2, CG3, CG5, CE12	Avaluació (2S)	Demostració, Presentació	Presentació del projecte

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final} = 0.10 \cdot \text{AA2} + 0.10 \cdot \text{AA3} + 0.10 \cdot \text{AA4} + 0.20 \cdot \text{AA5} + 0.20 \cdot \text{AA6} + 0.30 \cdot \text{AA7}$$

Críteris:

- Segons normativa, la matrícula de TFG dóna dret a una única convocatòria (ja sigui la d'avaluació o la de re-avaluació)
- Per defecte, els alumnes són avaluats de TFG a través de les activitats AA1 – AA7.
- L'alumne té dret a renunciar a les activitats d'avaluació AA1 – AA5 i ésser avaluat en convocatòria única a través només de les activitats AA6 i AA7. A tal efecte, ho ha de notificar per escrit al responsable de l'assignatura de TFG i al tutor amb data límit del 15 d'octubre
- Les dates de les activitats AA1 - AA5 són comunes a la convocatòria d'avaluació o de re-avaluació
- En cas de no superar alguna o diverses de les activats AA1 - AA5, es re-avaluaran a partir del contingut inclòs en AA6 i AA7. En aquest cas, la nota màxima que es podrà obtenir en cadascuna d'aquestes activitats re-avaluades serà de 5.
- La nota de AA1 és binària: 0/1. L'alumne no pot presentar les activitats AA2, AA3, AA4 i AA5 fins que AA1 sigui 1
- Les dates de les activitats AA6 i AA7 depenen de la convocatòria (veure normativa i guia de TFG):
 - Avaluació:
 - Límit dipòsit de la memòria (AA6): 30 de maig
 - Defensa del treball (AA7): segona quinzena de juny
 - Re-avaluació:
 - Límit dipòsit de la memòria (AA6): 25 de juny
 - Defensa del treball (AA7): primera quinzena de juliol

Descripció i format de les activitats d'avaluació

Activitat: [AA1]. Definició del projecte
Descripció: <u>Presentació</u> amb la definició del TFG
Objectius: Justificar l'adequació de (i) La proposta des d'un punt de vista acadèmic i de mercat; (ii) De l'equip
Apartats: <ul style="list-style-type: none">• Títol• Presentació del grup. Rols. Justificació• Estat de l'art• Competència• Client (si <i>serious game</i>, diferenciar client i usuari)• Diferenciació. Innovació (si <i>serious game</i>: necessitat a resoldre)• GDD preliminar• Model de negoci preliminar• Planificació preliminar

Activitat: [AA2] Avant-projecte
Descripció: <u>Document</u> de treball que conté la definició de l'avant-projecte
Objectius: Elaborar un document base, de referència per al desenvolupament del TFG.
Apartats: <ul style="list-style-type: none">• Títol• Presentació del grup. Rols. Justificació• Estat de l'art• Competència• Client (si <i>serious game</i>, diferenciar client i usuari)• Diferenciació. Innovació (si <i>serious game</i>: necessitat a resoldre)• GDD (inclou elements de narrativa)• Model de negoci• Metodologia• Planificació

Activitat: [AA3] Prototipus**Descripció:**

Presentació del prototipus del projecte. Inclou una demonstració bàsica (mínim: *mockup*)

Objectius:

Presentar (i) Una nova iteració sobre els elements de definició del TFG; (ii) Presentar els primers resultats tangibles del projecte que permetin obtenir feedback de client per millorar la proposta

Apartats:

La presentació ha de ser autocontinguda i focalitzar en els avanços realitzats des del darrer punt de control

L'índex base és el següent:

- Títol
- Presentació del grup. Rols. Justificació

- Estat de l'art

- Competència
- Client (si *serious game*, diferenciar client i usuari)
- Diferenciació. Innovació (si *serious game*: necessitat a resoldre)
- Material de promoció (imatge corporativa, *flyer*, *landing page*, etc.)
- Pla de comunicació

- Tecnologia. Proposta de disseny: arquitectura i eines

- Art. Proposta de disseny:

- GDD

- Mockup

- Model de negoci

- Pla de test

- Metodologia i eines

- Planificació. Revisió de l'estatus del projecte
 - Fites assolides
 - Revisió de planificació
 - Riscos (tecnològics, gestió, context, etc.)

Activitat: [AA4] Demostració**Descripció:**

Demostració d'un prototipus funcional (jugable), amb un enfocament comercial i amb l'objectiu addicional d'obtenir resultats de playtest. Format *stand* de fira.

Apartats:

Els alumnes disposaran d'un stand on mostrar el seu joc
Es valorarà (i) La qualitat de la demo jugable; (ii) La preparació i execució del pla de test: pitch introductori, instruccions sobre la jugabilitat, enquestes, etc

Activitat: [AA5] Programari**Descripció:**

Executable final del joc

Activitat: [AA6] Memòria del projecte**Descripció:**

Document: memòria final del projecte

L'índex de la memòria cal fer-la en base als apartats de l'activitat [AA3]. A més, la memòria ha d'incloure apartats d'Introducció, conclusions i línies de futur.

El lliurament de la memòria:

- És individual. Cada alumne del grup en presentarà una de diferent
- Es autocontinguda. Totes les memòries dels alumnes d'un grup contindran uns apartats comuns que permetran posar en context el treball realitzat per cada alumne
- Consultar instruccions referents al format de lliurament de la memòria

A banda, cal lliurar també una memòria del joc, confeccionada a partir de les contribucions (integració) dels alumnes del grup

La memòria ha de ser validada prèviament pels tutors, a qui s'ha de lliurar una versió definitiva amb un mínim de dues setmanes d'antelació respecte a la data límit de lliurament a Secretaria Acadèmica

Es valora especialment:

- Claretat, precisió i concisió
- Correcció ortogràfica i sintàctica
- Aspectes formals
- Qualitat del contingut
- Referències bibliogràfiques
- Justificació de totes les decisions preses
- Qualitat de les conclusions i línies de futur

Activitat: [AA7] Presentació del projecte

Descripció:

Presentació acadèmica i demonstració final del projecte davant un tribunal

Objectius:

Presentació en grup del TFG. Cada alumne presenta la seva part, i les parts comunes es reparteixen entre els membres del grup

Es recomana que inclogui una demostració del joc

Avaluables:

- Document presentació
 - Estructura
 - Format. Disseny i qualitat gràfica
- Presentació oral
 - *Engagement*
 - Claredat de la comunicació
 - Ús i precisió del llenguatge
 - Domini de la temàtica
 - Defensa del projecte. Preguntes i respostes
- Demostració
 - Qualitat del resultat
 - Acompliment dels objectius
 - Defensa del resultat
- Postmortem

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

Bibliografia

Bàsica:

- Normativa TFG de la UB: http://www2.giga.ub.edu/acad/gdoc/fixters/pdf/normes_TFG.pdf
- Normativa TFG d'ENTI-UB: http://enti.cat/wp-content/uploads/NORMATIVA_TFG.pdf
- Guia TFG d'ENTI-UB: *Guia_tfg.pdf* (disponible al moodle)
- Criteris formals de presentació escrita: <http://www.ub.edu/criteris-cub/>
- <http://www.ub.edu/sl/ca/info/treballs.html>
- Llibre d'estil de la UB: <http://www.ub.edu/sl/ca/info/treballs.html>

Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- Per matricular-se de l'assignatura de TFG cal:
 - Haver aprovat un mínim de 160 crèdits
 - Haver aprovat primer i segon
 - Estar matriculat de tots els crèdits del grau
- Per a que el TFG consti com a superat a l'expedient cal que l'alumne hagi aprovat prèviament tots els crèdits del grau (excepte els del propi TFG)
- La nota del TFG només es pot incorporar a l'expedient en el mateix curs acadèmic en el que s'hi va matricular