



UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO

## GUÍA DE ORIENTACIÓN PARA EL ALUMNADO

### TRABAJO FIN DE TÍTULO

TÍTULO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN DISEÑO  
DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO 2025-2026

# ÍNDICE

PRESENTACIÓN .....	3
DESARROLLO y CARACTERÍSTICAS .....	3
ESTRUCTURA Y FORMATO .....	6
CONTENIDO DE LAS ENTREGAS .....	9
CORRECCIÓN, EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN .....	9
DEFENSA .....	10
CONTACTOS.....	11
BIBLIOGRAFÍA .....	11
ANEXO I .....	12

## PRESENTACIÓN

---

Esta Guía tiene como finalidad dar a conocer las características y los trámites a seguir para la realización del Trabajo fin de título (TFT), de los alumnos del Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos Grado de la Universidad del Atlántico Medio.

El trabajo se realizará bajo la supervisión de una tutora o un tutor asignado por el área de la Escuela y finalizará con su exposición y defensa ante un tribunal.

Para realizar la defensa del TFT, es necesario haber superado todas las asignaturas de su plan de estudios, además de disponer de la autorización y visto bueno del tutor o tutora asignada. El TFT se podrá defender en convocatoria ordinaria siempre y cuando todas las asignaturas estén superadas en esa misma convocatoria. Si alguna asignatura queda pendiente para convocatoria extraordinaria, el TFT se defenderá directamente en convocatoria extraordinaria.

### Agentes implicados: funciones y objetivos

En el proceso hay cuatro figuras implicadas, el alumno, el tutor, el tribunal y el coordinador de asignatura. Cada figura tiene una función diferente. A continuación, se explica de manera esquemática:

- **El alumnado:** es el principal protagonista, por ello debe seleccionar el tipo de trabajo que desea desarrollar en función de sus intereses y motivaciones. El alumno debe realizar el trabajo de forma autónoma pero siempre bajo las directrices de su tutor.
- **El tutor o tutora:** es la persona encargada de guiar al alumno o alumna en el desarrollo del trabajo y en la defensa. También decidirá si el trabajo es apto o no para ser entregado al área de TFT para su exposición y defensa. Además, calificará un 10% de la nota final del TFT.
- **El tribunal:** está compuesto por profesores de la Escuela en Ingeniería en Sistemas de Información, y se encargará de valorar la exposición y defensa del TFT una vez ha recibido la autorización del tutor. El tribunal calificará un 70% de la nota final del TFT y un 20% la presentación.
- **Coordinación de la asignatura:** se encarga de recibir la solicitud del alumno o de la alumna y de asignar a la tutora o el tutor. Tratará de ajustarse lo máximo posible a la temática seleccionada por el estudiante. Además, se encargará de convocar los tribunales de defensa de los TFT.

La propuesta temática de TFT será realizada por el alumno en base a sus intereses y motivaciones. La dirección/coordinación ofrecerá al alumnado diversas temáticas para su selección. Deberá ajustarse a la estructura y formato descritos en esta normativa.

Se recomienda que el tema escogido esté directamente relacionado con aspectos didácticos de, al menos, alguna de las materias del plan de estudios. La temática debe estar relacionada directamente con la Titulación.

## DESARROLLO y CARACTERÍSTICAS

---

El trabajo deberá realizarse según los siguientes criterios:

- Deberá ser inédito, original y no haber sido presentado previamente para la obtención de ningún título académico, curso o postgrado. La reproducción total o parcial de contenidos sin referencia bibliográfica o documental, será considerada como plagio y motivo de suspenso.
- Durante la elaboración del TFT, el alumno deberá realizar al menos 1 entrega (borradores) al tutor a través de la plataforma, CAMPUS VIRTUAL. La fecha se dispondrá a través de campus.
- Cualquier cita textual o documento anexo al trabajo, deberá ser referenciado correctamente, no superando un porcentaje del 25% de coincidencias con otros, documentos y/o textos de otros autores.
- Las referencias bibliográficas deberán ser adecuadas a los contenidos del trabajo y referenciadas según la normativa APA vigente.

### Solicitud

El alumnado formalizará su propuesta de TFT asociada a una o varias áreas de conocimiento a través del formulario de solicitud ANEXO IV en la plataforma. Una vez realizada la revisión y confirmación del tutor, el área propuesta por el alumno pasará a ser definitiva.

La coordinación de la asignatura informará al estudiante del procedimiento a seguir para la solicitud, así como de la fecha de entrega que se expondrán a través del campus virtual.

### Asignación del tutor o de la tutora.

Una vez finalizado el plazo de recepción de solicitudes, se comunicará al estudiante, a través de la propia tarea el docente asignado. Este será un docente que tendrá las siguientes funciones:

- Orientar al estudiante y realizar un seguimiento de su trabajo.
- Establecer plazos de entrega y/o tareas para la consecución definitiva de los objetivos del TRABAJO DE FIN DE TÍTULO.
- Establecer un calendario de tutorías presenciales o/y virtuales. Así mismo hará uso de la plataforma CAMPUS VIRTUAL para comunicarse con el alumno, intercambiar contenidos y documentación.
- Autorizar la entrega y defensa del TFT, una vez que el alumno haya cumplido todos los requisitos académicos.

Por lo tanto, el trabajo del estudiante se estima como individual y autónomo, así como con la responsabilidad de conocer y respetar las diferentes fechas y formas de entrega del TFT.

#### Líneas temáticas y tipología

El alumnado deberá seleccionar una de las líneas temáticas establecidas en la Tabla 1. Además, deberá decantarse por una de las tres tipologías de trabajo propuestas.

Tabla 1. Líneas temáticas Trabajo Fin de TÍTULO 2025/2026

#### LÍNEAS TEMÁTICAS Y DOCENTES

<b>Profesor</b>	Ayose Lomba Pérez
<b>Líneas de trabajo:</b>	Innovación Educativa
	Generación de contenido en tiempo real. Captura facial. Avatares
	Uso y Implementación de IA en proyectos
	Generación procedural, casual games (Unity)
	Proyectos con peso en programación
<b>Profesor</b>	Guillermo Díaz Rodríguez
<b>Líneas de trabajo:</b>	Marketing en videojuegos
	Desarrollo de videojuegos/proyecto
	Comportamiento del consumidor de videojuegos
<b>Profesor</b>	Guillermo Santana Padrón
<b>Líneas de trabajo:</b>	Diseño de Entornos / Assets
	Diseño de Personajes
	Experiencias de Usuario
	Arte de Videojuego
<b>Profesor</b>	Germán Insúa Perdomo
<b>Líneas de trabajo:</b>	Environment art
	Desarrollo de videojuegos
	Modelado Hard Surface
	Generación procedural
<b>Profesor</b>	Iván Martín Rodríguez
<b>Líneas de trabajo:</b>	Guion y narrativa audiovisual
	Estética del cine y el videojuego
	Perfiles del jugador de videojuegos
	Historia y cultura audiovisual
<b>Profesor</b>	Javier D. Belda González
<b>Líneas de trabajo:</b>	Diseño de videojuegos (niveles, mecánicas, encuentros, misiones)

	Desarrollo en Unreal Engine
	Experiencia de usuario (UX), evaluación de usabilidad y control de calidad
	Producción y realización audiovisual

El objetivo es que el alumno seleccione el tipo de trabajo que considere más oportuno en base a las siguientes tipologías:

- Proyecto de investigación.
- Desarrollo de una demo de un videojuego.

## ESTRUCTURA Y FORMATO

El documento final de TFT deberá cumplir una serie de requisitos formales básicos:

- Formato de texto (las citas y referencias se rigen por la normativa APA vigente).
- El documento final se entregará en formato digital (PDF) a través de la plataforma CAMPUS VIRTUAL, una vez haya obtenido el visto bueno del tutor o tutora.
- El nombre del archivo identificará al autor o autora y al grado al que pertenece (ej.: María\_Martínez\_García\_EI).
- El trabajo fin de título NO se redacta en primera persona del singular (*yo*) y se debe evitar en la medida de lo posible el plural mayestático (primera persona del plural, *nosotros*).
- La forma adecuada es la impersonal gramatical, puesto que se trata de trabajos académicos donde la opinión personal debe estar limitada a algunos epígrafes y mostrarla de forma objetiva.
- Es imprescindible que el trabajo esté escrito con perfecta corrección ortográfica y gramatical.

En cuanto a los requisitos formales específicos, el trabajo debe seguir las indicaciones establecidas en la Tabla 2:

Tabla 2. Especificaciones formales para el Trabajo Fin de Grado 2023/2024.

<b>Interlineado</b>	<b>Sencillo</b>
<b>Espacio entre párrafo</b>	6 puntos posterior
<b>Márgenes</b>	2,5 cm
<b>Alineación</b>	Justificada
<b>Numeración</b>	Todas las páginas, salvo la portada, estarán numeradas
<b>Formato fuente</b>	Calibri 11
<b>Epígrafes</b>	Numerados correlativamente a partir del 1, colocando a continuación un punto, un espacio y el título del epígrafe
<b>Primer nivel</b>	12 PUNTOS NEGRITA MAYÚSCULA (1. EL ARTE EN LA...)
<b>Segundo nivel</b>	12 puntos negrita (1.1. Obras artísticas...)
<b>Tercer nivel</b>	11 puntos negrita y cursiva (1.1.1. El color de...)
<b>Notas a pie*</b>	10 puntos
	*Las notas a pie se incluirán con la finalidad de aportar aclaración al texto, siempre que se considere imprescindible y necesario

En función de la tipología del trabajo que se desarrolle, la estructura se organizará siguiendo un esquema asignado a cada modalidad. A continuación, se muestra la estructura básica:

Tabla 3. Estructura básica para un trabajo fin de título,

Epígrafe	Explicación
<b>Portada</b>	Incluirá el título del trabajo, la modalidad del TFT (desarrollo de videojuego o investigación), el nombre del estudiante, el nombre del tutor o tutora, el Título Universitario Superior en Videojuegos, la universidad y la convocatoria de defensa.
<b>Resumen y palabras clave</b>	Síntesis del contenido del trabajo (entre 150 y 250 palabras). Deberá describir brevemente el problema o propósito del proyecto, la metodología empleada y los principales resultados o aportaciones. Se incluirán entre 3 y 5 palabras clave relacionadas con videojuegos, diseño, desarrollo o investigación.
<b>Índice</b>	Relación estructurada de los apartados y subapartados del trabajo, indicando la numeración y la página correspondiente.
<b>Introducción</b>	Presentación general del proyecto. Contextualiza el trabajo dentro del ámbito de los videojuegos, describe la temática elegida y expone la motivación del estudiante para su realización.
<b>Justificación</b>	Argumenta la relevancia académica, profesional o social del proyecto. En el caso de una demo, se justificará el valor del videojuego propuesto; en investigación, la importancia del problema estudiado o la contribución al conocimiento existente.
<b>Alcance</b>	Delimita qué incluye y qué no incluye el trabajo. Especifica las funcionalidades implementadas en la demo o los límites del estudio de investigación (muestra, variables, contexto, tiempo, herramientas).
<b>Objetivos del trabajo</b>	Define el objetivo general y los objetivos específicos del TFT. Estos deberán ser claros, medibles y coherentes con la modalidad del trabajo, ya sea desarrollo de un videojuego o investigación aplicada.
<b>Marco teórico</b>	Revisión de conceptos, teorías, modelos y trabajos previos relacionados con el proyecto. Puede incluir game design, narrativa, mecánicas, psicología del jugador, motores de juego, metodologías de desarrollo o enfoques teóricos de investigación en videojuegos.
<b>Metodología/GDD y GUION</b>	Describe el proceso seguido para la realización del trabajo. En proyectos de desarrollo, incluirá el Game Design Document (GDD), el guion narrativo y la metodología de producción. En investigación, detallará el diseño metodológico, técnicas de recogida de datos y procedimientos de análisis.
<b>Resultados</b>	Presenta los resultados obtenidos. En una demo, se describirá el videojuego desarrollado, sus mecánicas, sistemas y estado final del prototipo. En investigación, se expondrán los datos analizados y los resultados obtenidos.
<b>Conclusiones</b>	Análisis crítico de los resultados en relación con los objetivos planteados. Incluye una reflexión sobre el aprendizaje adquirido, las limitaciones del trabajo y posibles líneas de mejora o continuidad futura.
<b>Referencias</b>	Relación completa de las fuentes bibliográficas y documentales utilizadas, citadas correctamente según la normativa APA vigente.
<b>Anexos</b>	Material complementario que amplía la información del trabajo: capturas del videojuego, enlaces a la demo, fragmentos de código, cuestionarios, tablas de datos, guiones completos o documentación técnica adicional.



## CONTENIDO DE LAS ENTREGAS

---

El contenido de cada una de las entregas es orientativo y varía en función del criterio del tutor o tutora, si bien, la última entrega (BORRADOR) hasta la entrega depósito, las modificaciones deben ser mínimas, recomendando que este tiempo se dedique a la revisión de formatos, completar referencias, etc.

## CORRECCIÓN, EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

---

Desde que se comienza con el trabajo hasta que se realiza su entrega para la defensa de este, es necesario realizar las entregas parciales que el docente solicita y que se encarga de revisar y corregir. Al menos debe haber una entrega final antes del depósito para la comprobación del avance del alumno.

Si se estima oportuno, puede contactar con su tutor o tutora a través del correo electrónico para plantear las dudas, así como para solicitar tutorías y aclarar los puntos en los que no exista acuerdo o se deseen implementar nuevas ideas tras recibir las correcciones a la entrega. No se permiten realizar cambios en la estructura y/o contenidos del trabajo sin conocimiento y/o en su caso, la autorización del tutor o tutora.

La nota final es la suma de la evaluación del tutor o tutora y la valoración de la defensa oral por parte del tribunal.

## DEFENSA

---

Este acto consistirá en la defensa pública del trabajo ante un Tribunal compuesto por tres PDI de la Escuela en Ingeniería en Sistemas de Información. En ningún caso, los tutores podrán formar parte del tribunal de defensa del estudiante tutorizado. La coordinación de la asignatura comunicará al alumnado la fecha, hora y lugar en la que defenderá su trabajo ante el tribunal. Cabe recordar varios aspectos importantes:

- El estudiante debe haber presentado el trabajo en cada una de las entregas programadas.
- El estudiante debe tener aprobadas todas las asignaturas de la titulación para poder optar a la defensa de su trabajo en la convocatoria que corresponda. Así, podrá defender el TFT en convocatoria ordinaria siempre y cuando todas las asignaturas estén superadas en esa misma convocatoria. Si tiene alguna asignatura pendiente para convocatoria extraordinaria, el TFT se defenderá directamente en convocatoria extraordinaria.
- La defensa del TFT requiere de visto bueno previo por parte del tutor o tutora.

El tutor/a otorgará guía sobre los principales aspectos a tener en cuenta para presentar y defender el trabajo realizado. Algunos de estos se centran en el tiempo, que deberá ajustarse a un máximo de 15 minutos para exponer con ayuda de presentación PPT (se admiten otros medios que se consideren oportunos), los aspectos más relevantes del TFT siendo estos: **los objetivos, la metodología, los resultados y las conclusiones alcanzadas.**

Tras la exposición, el Tribunal realizará las preguntas que considere oportunas en un máximo de 15 minutos. Tras ello, el o la presidenta de Tribunal dará por finalizada la defensa. La calificación final se informará al estudiante en un plazo no superior a 72 horas.

## CONTACTOS

---

Coordinación TFT	<a href="mailto:guillermo.diaz@pdi.atlanticomedio.es">guillermo.diaz@pdi.atlanticomedio.es</a>
Dirección de título	<a href="mailto:Javier.belda@pdi.atlanticomedio.es">Javier.belda@pdi.atlanticomedio.es</a>

BIBLIOGRAFÍA

---

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design* (3rd ed.). New Riders.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Fullerton, T. (2019). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (4th ed.). CRC Press.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. En N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118–130). MIT Press.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kultima, A. (2015). Defining game jam. *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games*. <https://doi.org/10.1145/2783258.2783265>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Schell, J. (2020). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). CRC Press