



# **GUÍA DOCENTE**

## **TRABAJO FIN DE MASTER**

### **MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMPUTACIÓN GRÁFICA, REALIDAD VIRTUAL Y SIMULACIÓN**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO ACADÉMICO: 2025-2026***

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| Denominación de la asignatura: | <b>Trabajo Fin de Master</b>  |
| Titulación:                    | Máster Universitario en Computación Gráfica, Realidad Virtual y Simulación  |
| Facultad o Centro:             | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital   |
| Materia:                       | Trabajo Fin de Master   |
| Curso:                         | 1   |
| Cuatrimestre:                  | 2   |
| Carácter:                      | Obligatoria   |
| Créditos ECTS:                 | 9   |
| Modalidad/es de enseñanza:     | Presencial  |
| Idioma:                        | Castellano  |
| Profesor/a - email             | Dra. Laura Raya / laura.raya@u-tad.com<br>Dra. Eva Perandones/eva.perandones@u-tad.com<br>Dr. Javier Algarra / javier.algarra@u-tad.com |
| Página Web:                    | <a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>   |

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### Descripción de la materia

La asignatura Trabajo de Fin de Máster pertenece tanto a la materia como al módulo del Trabajo fin de máster.

### Descripción de la asignatura

La asignatura de Trabajo de Fin de Máster es un proyecto o memoria original donde se aúnan todas las competencias y habilidades básicas del Máster. Está orientado a la búsqueda, gestión, organización e interpretación relevante de los datos necesarios para la investigación del alumno, que adquirirá la metodología necesaria para la investigación y la documentación bibliográfica del tema escogido. Esta asignatura es esencial para consolidar las competencias adquiridas durante el Máster así como para adquirir la metodología necesaria para los estudios de la tesis doctoral.

El alumno desarrollará un proyecto donde se traslade el conocimiento y las competencias adquiridas en el resto de las asignaturas del Máster. Para ello, de forma práctica y resolutiva, el alumno trabajará bajo la

tutela de un tutor para la adquisición de unos objetivos acordes al número de créditos y especialidad de dicha asignatura. El alumno deberá elaborar además una memoria formal y académica y su Trabajo Final de Máster será defendido ante un tribunal.

Las fases de esta asignatura serán:

1. Presentación posibles proyectos a elegir y propuestas de los alumnos
2. Asignación de tutor
3. Desarrollo del TFM y tutorías personalizadas.
4. Defensa ante un tribunal

## **COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA**

### **Resultados de aprendizaje**

CG5 - Capacidad para la aplicación de soluciones innovadoras y la realización de avances en el conocimiento que exploten los nuevos paradigmas de la Computación Gráfica

CG7 - Capacidad para la integración de conocimientos y para la formulación de juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CG8 - Capacidad para las labores de coordinación y gestión técnica de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Computación Gráfica, la Simulación y la Realidad Virtual.

CG1 - Capacidad para la comunicación de sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CG2 - Capacidad para la aplicación del método científico en el estudio y análisis de fenómenos y sistemas en diversos ámbitos de la Informática, así como en la concepción, diseño y ejecución de soluciones informáticas innovadoras y originales.

CG3 - Capacidad para la ampliación de conocimientos de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo. Capacidad para la obtención de información sobre las tendencias actuales en el campo de la simulación y la programación gráfica, y las comunidades y foros donde obtener información actualizada

CE18 - Capacidad para la realización, presentación y defensa, una vez obtenidos todos los créditos del plan de estudios, de un ejercicio original realizado individualmente ante un tribunal universitario, consistente en un proyecto integral de Computación gráfica, Simulación y Realidad Virtual, de naturaleza profesional en el que se sintetizan las competencias adquiridas en las enseñanzas

## CONTENIDO

El alumno elaborará y presentará un trabajo académico original, en el que debe integrar los conocimientos adquiridos durante su formación. El alumno debe vincular su trabajo a un desarrollo específico relacionado con la computación gráfica, la realidad virtual y/o la simulación. El Trabajo Final de Máster podrá estar vinculado al desarrollo de un producto concreto asociado a una empresa, proyecto de desarrollo de la Universidad o proyecto propio del estudiante. El alumno elaborará y presentará, defendiéndolo ante un tribunal en una sesión pública, un trabajo original en el que debe integrar los conocimientos adquiridos durante su formación y demostrar las competencias adquiridas. El alumno realizará su Trabajo de Fin de Máster bajo la orientación y supervisión como tutor de un profesor del claustro docente del Máster, pudiendo ser éste acompañado por un tutor de la empresa en el caso de que el trabajo se haga asociado a un proyecto industrial determinado .

## TEMARIO

El contenido de la asignatura se centrará en el impartido en las distintas asignaturas de primer y segundo semestre del Máster, aplicado a la solución del planteamiento del

problema, con un estado del arte y metodología académica y una presentación de solución y resultados que valide y clarifique la propuesta realizada.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

### Actividades formativas

| Actividad Formativa  | Horas totales | Horas presenciales |
|--|---------------|--------------------|
| <i>Tutorías</i>  | 25            | 100                |
| <i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i> | 200           | 0                  |

## DESARROLLO TEMPORAL

Punto 1: Petición de propuestas de alumnos y profesores Marzo

Punto 2: Publicación de catálogo, asignación de proyecto y

tutor. Abril

Punto 3 Elaboración del Trabajo Final de Máster Abril a Julio-Septiembre

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN  | VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) | VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|--|--|--|
| <i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i> | 10   | 20   |
| <i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>                                 | 40   | 80   |
| <i>Prueba Objetiva final</i>   | 10   | 50   |
| <i>Trabajo Fin de Máster</i>   | 0  | 50   |
| <i>Defensa pública del trabajo</i>   | 0  | 50   |

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN            | CONVOCATORIA ORDINARIA | CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA |
|------------------------------------|------------------------|-----------------------------|
| <i>Trabajo Fin de Máster</i>       | 50                     | 50                          |
| <i>Defensa pública del trabajo</i> | 50                     | 50                          |

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

La evaluación del tribunal se realizará siguiendo la rúbrica, que será publicada con anterioridad a la elaboración del Trabajo.

— Integridad Académica —

Todos los elementos evaluables deberán ser originales y de autoría propia del estudiante que los entrega. Cualquier coincidencia sustancial, reutilización no autorizada o suplantación de autoría en cualquiera de los elementos evaluables supondrá la calificación de Suspenso en la asignatura. Queda asimismo prohibida la autoría total o parcial por parte de modelos de lenguaje (LLMs) como ChatGPT o GitHub Copilot.

En caso de coincidencia entre estudiantes, ambos quedarán suspensos con independencia de la autoría original. En todos los casos, la universidad abrirá expedientes disciplinarios a los estudiantes involucrados, pudiendo desembocar incluso en su expulsión.

## **BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

0

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Tipología del aula**

Aula de nuevo modelo tecnológico

### **Materiales:**

0

### **Software:**

0