

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA
GUÍA DOCENTE**

TRABAJO FIN DE GRADO

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Digital
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Trabajo fin de grado
Denominación de la asignatura:	Trabajo fin de grado
Curso:	Cuarto
Semestre:	Anual
Carácter:	Trabajo fin de grado
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Jose Jesús Rueda
E-mail:	Jose.rueda@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

El Trabajo Final de Grado es la materia donde el estudiante del grado demuestra su madurez para la integración de los conocimientos adquiridos, así como la capacidad de reflexión para racionalizar las decisiones artísticas, técnicas y narrativas que son propias de su grado a la hora de afrontar un proyecto, ya sea este de creación o de investigación. El alumno elaborará y presentará, defendiéndolo ante un Tribunal Universitario, un trabajo académico original, en el que el alumno debe integrar los conocimientos adquiridos durante su formación. El alumno puede optar por un trabajo académico de investigación o vincular su trabajo a una producción artística propia del ámbito del Grado, pudiendo ser esta última individual o colectiva, si bien en este caso la memoria que acompaña a la obra artística debe ser, en cualquier caso, individual.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Proyecto fin de Grado está orientada a la búsqueda, gestión, organización e interpretación relevante de los datos necesarios para la realización de un proyecto de investigación del alumno, que adquirirá la metodología necesaria para la investigación y la documentación bibliográfica en su área de estudio.

Esta asignatura es esencial para consolidar las competencias adquiridas durante el grado así como para adquirir la metodología necesaria para investigar en el área del Arte y el Diseño.

Todo diseñador digital debe conocer las metodologías de estudio necesarias para integrar sus conocimientos en los medios de creación de imágenes, reconociendo especialmente las problemáticas asociadas a las necesidades técnicas y los antecedentes tecnológicos que están en la base de su profesión.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G1 Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia, y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

G2 Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

G4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos G11 Sintetizar proyectos plasmando ideas y datos gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

3.2 Resultados de aprendizaje

Analizar obras artísticas desde un punto de vista estético y cultural.

Interpretar obras artísticas relacionándolas con sus corrientes de pensamiento y su contexto histórico.

Comprender la gramática y los significados del lenguaje visual.

Reconocer el lenguaje visual y compositivo de una obra artística.

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Identificar los distintos patrones formales sobre la imagen y el texto en la transmisión de datos o ideas.

Organizar de forma gráfica la información y la presentación de una idea.

4. CONTENIDOS

El Trabajo Final de Grado es la materia donde el estudiante del grado demuestra su madurez para la integración de los conocimientos adquiridos, así como la capacidad de reflexión para racionalizar las decisiones artísticas, técnicas y narrativas que son propias de su grado a la hora de afrontar un proyecto, ya sea este de creación o de investigación.

El alumno elaborará y presentará, defendiéndolo ante un Tribunal Universitario, un trabajo académico original, en el que el alumno debe integrar los conocimientos adquiridos durante su formación. El alumno puede optar por un trabajo académico de investigación o vincular su trabajo a una producción artística propia del ámbito del Grado, pudiendo ser esta última individual o colectiva, si bien en este caso la memoria que acompaña a la obra artística debe ser, en cualquier caso, individual.

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- Método expositivo/Lección magistral: el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- Estudio de casos: análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- Resolución de ejercicios y problemas: los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- Aprendizaje basado en problemas: utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- Aprendizaje orientado a proyectos: se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	10	100%
AF2 Clases Prácticas	0	100%
AF3 Tutorías	8	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	0	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	0	0%
AF6: Actividades de Evaluación	2	100%
AF7: Prácticas externas	0	0%
AF8: TFG	130	10%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	0%	0%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	0%	0%
SE3 Prueba Objetiva	0%	0%
SE4 Prácticas en empresa	0%	0%
SE5 TFG	100%	100%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

ECO, Umberto. Cómo se hace una tesis, ed. Gedisa, 2001, ISBN 9788474328967.

BLAXTER, Loraine; HUGHES, Christina; TIGHT, Malcolm. Cómo se hace una investigación, ed. Gedisa, 2000, ISBN 9788474327261.

WALKER, Melissa. Cómo escribir trabajos de investigación, ed. Gedisa, 2000, ISBN 9788474327243.

Bibliografía recomendada

La bibliografía recomendada dependerá de la especificidad de cada trabajo. A modo de ejemplo, se incluye una breve bibliografía de investigación en estudios visuales.

ARNHEIM, Rudolf. El pensamiento visual, ed. Paidós, 1986, ISBN 9788475093772.

AUMONT, Jacques. La imagen, ed. Paidós Comunicación, 1992, ISBN 9788475097442.

BARTHES, Roland. Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos y voces, ed. Paidós, 2009, ISBN 9788475094007

BREA, José Luis. Estudios visuales, ed. Akal, 2005, ISBN 9788446023234. DIDI-HUBERMAN. Georges. La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de fantasmas, ed. Abada, 2009, ISBN 9788496775589.

DURAND, Gilbert. Las estructuras antropológicas del imaginario, ed. FCE, 2005, ISBN 9788437505787.

FLUSSER, Vilem. Filosofía del diseño, ed. Síntesis, 2002, ISBN 9788477389897.

GADAMER, Hans-Georg. Verdad y método, ed. Sígueme, 2002, ISBN 9788430104635.

GOMBRICH, Ernst. Meditaciones sobre un caballo de juguete, ed. Debate, 1999, ISBN 9788483061244.

PANOFSKY, Erwin. Idea, ed. Cátedra, 2013, ISBN 9788437601014.