

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 de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	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:	Primero y Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	9 (3+6 Anual)
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Coordinador/a:	Dr. Juan Luis Posadas Sanchez
E-mail:	juan.posadas@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta materia tiene como objetivo el plasmar de una manera integral el conjunto de conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Trabajo de Fin de Grado es un proyecto o memoria original donde se aúnan todas las competencias y habilidades básicas del Grado. 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 Grado así como para adquirir la metodología necesaria para los estudios de postgrado y la tesis doctoral.

Todo diseñador de productos interactivos debe conocer las metodologías de estudio necesarias para dominar sus herramientas y medios del proceso de diseño, reconociendo especialmente las problemáticas asociadas a las necesidades técnicas y los antecedentes tecnológicos que están en la base de toda innovación.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG1 Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG3 Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.

CG4 Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG5 Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

CG7 Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

CG9 Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG10 Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11 Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG13 Valorar el sentido ético en el trabajo.

CG14 Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG15 Tener capacidad de organización y planificación.

CG16 Expresarse con corrección de forma oral y escrita

CG17 Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

CG19 Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

CB1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en 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 implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 Que los estudiantes tengan la 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

CB4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

CE3 Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

CE4 Analizar las necesidades y las implicaciones morales y éticas asociadas al desarrollo y de diseño que se plantean a los creadores de productos interactivos.

CE6 Aplicar los fundamentos prácticos de matemáticas y física para la creación de un producto digital interactivo.

CE8 Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.

CE9 Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

CE10 Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D.

CE11 Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

CE12 Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario.

CE13 Aplicar los conocimientos básicos sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.

CE14 Aplicar los fundamentos de la narrativa a desarrollo de productos interactivos.

CE15 Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.

CE17 Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.

CE18 Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

CE19 Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y su implicaciones filosóficas.

CE20 Conocer los factores determinantes del mercado de consumo de los productos interactivos. Teniendo en cuenta el conocimiento y el respeto de los entornos sociales y culturales.

CE21 Comprender los principios del diseño aplicado a los múltiples dispositivos de consumo

CE22 Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto

3.2 Resultados de aprendizaje

Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Recoger y analizar información de diversas fuentes

Diseñar la organización y planificación del trabajo propio.

Comunicar de forma escrita, oral y gestual

Tomar decisiones en base a la información disponible ya los conocimientos adquiridos

Analizar y valorar diferentes alternativas para un mismo objetivo

4. CONTENIDOS

- Este módulo tiene como objetivo integrar de una manera global el conjunto de conocimientos adquiridos a lo largo del Grado, mediante la elaboración de un proyecto en el ámbito del diseño de los productos interactivos. El trabajo desarrollado se completará con una memoria y una defensa frente a un tribunal universitario. El trabajo ha de demostrar la capacitación del egresado mediante las competencias adquiridas a lo largo de los cuatro años de estudios. Se sitúa así al estudiante ante un escenario de aprendizaje que le permita construir el saber de manera integradora. Podrá elegir el tema a tratar desde diferentes perspectivas incluidas en los módulos del grado o de las aplicaciones de las nuevas tecnologías en el ámbito de la creación de contenidos digitales interactivos.

5. TEMARIO

- Tema 1. Desarrollo del TFG

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

Modalidades de enseñanza

- **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.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	15	15	100
Seminarios y talleres	0	0	0
Clases prácticas	0	0	0
Tutorías	20	20	100
Actividades de evaluación	15	15	100
Estudio y trabajo en grupo	0	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual	175	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Desarrollo del TFG	Asignatura Anual

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Memoria del Trabajo Fin de Grado	40%	40%
SE2 Defensa pública ante el tribunal	50%	50%
SE3 Informe del tutor o tutora	10%	10%

Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Memoria del Trabajo Fin de Grado	Se valorarán los siguientes aspectos: estado de la cuestión y metodología, estructura y bibliografía, desarrollo teórico o práctico realizado, conclusiones relevantes, exposición oral de los resultados, tiempo empleado por el alumno, respuestas a las preguntas del tribunal, y cortesía académica empleada	40%
SE2 Defensa pública ante el tribunal		50%
SE3 Informe del tutor o tutora		10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Por parte del tutor/a, se evalúa básicamente el proceso de redacción del Trabajo, la asistencia del alumno/a a las tutorías y la resolución de problemas, así como las entregas realizadas, y el resultado final del TFG.
- Por parte del tribunal, se tienen en cuenta las observaciones y nota del tutor/a, pero se evalúa la Memoria presentada, tanto en sus aspectos formales como de contenido y resultados de conocimiento alcanzados, y, sobre todo, el acto de defensa del alumno/a, en cuanto a la presentación de sus trabajos como en las respuestas dadas a las preguntas planteadas por los miembros del tribunal.

9. 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, 2000, ISBN 9788474327243.

Bibliografía recomendada

La bibliografía recomendada dependerá de la especificidad de cada Trabajo de Fin de Grado.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

El aula es virtual para incluir toda la documentación necesaria para realizar el TFG, pero todas las acciones (tutorías y formaciones grupales, tutorías individualizadas, tribunales, etc.) son presenciales.

Materiales:

Ordenador personal

Software:

No hay software especial.

