



GUÍA DOCENTE

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Trabajo Fin de Grado
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Proyecto Fin de Grado
Materia:	Trabajo Fin de Grado
Curso:	4º
Cuatrimestre:	1º y 2º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	9
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Dr. Juan Luis Posadas Sanchez/juan.posadas@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

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.

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.

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

ESPECÍFICAS

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 al 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

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

CONTENIDO

- 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.

TEMARIO

Información procedimental sobre la asignatura: formularios de solicitud, anteproyecto, entregas obligatorias, documentos de referencia, normativa específica de TFG, calendario de la asignatura, etc.

Plantilla y aspectos formales para la redacción del TFG

Metodología para la recopilación de información, cita académica, ética de la investigación, protocolo anti-plagio, etc

Desarrollo y tutorización del Trabajo Fin de Grado.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	4,00	4,00
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	8,00	0,00

<i>Tutorías</i>	11,00	11,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,00	2,00
<i>Preparación y defensa virtual del TFG</i>	200	20,00
TOTAL	225	37

Metodologías docentes

DESARROLLO TEMPORAL

0

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación del TFG</i>	100	100

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la memoria del TFG</i>	40	40
<i>Evaluación de la defensa pública del TFG</i>	50	50
<i>Informe del tutor de TFG</i>	10	10

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Durante el proceso de escritura del TFG habrá dos entregas obligatorias:

- Entrega del Anteproyecto.
- Entrega de los Objetivos y Marco Teórico en febrero para los alumnos que se presenten a convocatoria ordinaria.

La no entrega de estos dos documentos, o no asistir a las reuniones con el tutor/a o no responder a sus correos, puede dar lugar a un NO APTO.

Para defender el TFG ante el tribunal es imprescindible una calificación de APTO por parte del tutor en las fechas previstas en el calendario.

La Universidad redactará unas rúbricas de evaluación para uso del tutor y del tribunal. Según dichas rúbricas, en todo momento, tanto el tutor como el tribunal, evaluarán diversos aspectos del alumno y del trabajo:

- 1.Asistencia a tutorías y actitud ante las preguntas del tribunal.
- 2.Corrección ortográfica y sintáctica del trabajo escrito.
- 3.Presentación adecuada y extensión mínima y máxima requerida en la Normativa del trabajo escrito.
- 4.Calidad de las figuras, corrección en su referencia y citación.
- 5.Porcentaje de copia por debajo del admitido.
- 6.Uso correcto de la citación, del software utilizado y de las herramientas de IA permitidas en cada fase del trabajo.
- 7.Temática elegida y forma de desarrollarla.
- 8.Relevancia del trabajo teórico o práctico realizado.
- 9.Bibliografía adecuada en número y relevancia y forma de referenciarla.
- 10.Conclusiones y perspectivas de futuro.

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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal

Conexión a internet

Software:

-