



GUÍA DOCENTE

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Trabajo Fin de Grado
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Trabajo Fin de Grado
Curso:	Cuarto
Cuatrimestre:	Anual
Carácter:	Trabajo Fin de Grado/Máster
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Dr. Juan Luis Posadas / juan.posadas@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - 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.

CG2 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

CG4 - 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.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG11 - Sintetizar proyectos plasmando ideas y datos gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

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

TRANSVERSALES

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

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.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

CONTENIDO

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.

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 presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	10	10
<i>Tutorías</i>	8	4
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2
<i>Preparación y defensa virtual del TFG</i>	130	13
TOTAL	150	29

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Desarrollo del TFG / Asignatura anual

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

Software:

No hay software especial.