



GUÍA DOCENTE

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

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/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Dra. Cristina Aguilar / cristina.aguilar@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.

Temporalización (modalidad presencial)

La asignatura Trabajo Fin de Grado es una asignatura de carácter anual que se desarrollará, en convocatoria ordinaria, de septiembre a mayo y, en convocatoria extraordinaria, de septiembre a julio.

Durante este período, habrá varios momentos clave:

- Tutoría general (septiembre). Coordinación académica informará a los alumnos de la Normativa de TFG, calendario, funciones del tutor, convocatorias, actos de defensa y características formales de los trabajos, criterios de evaluación, etc.

- Proceso de asignación de tutor (septiembre-octubre). La Universidad asignará tutores de TFG a los alumnos del Grado, tras recabar información sobre las especialidades y líneas de docencia e investigación de los profesores, y los intereses temáticos de los alumnos.

- Primeras tutorías y entregas obligatorias. Los alumnos se reunirán con sus tutores asignados para comenzar los trabajos y preparar las entregas obligatorias desde octubre, hasta que el trabajo esté concluido. La primera entrega obligatoria será el Anteproyecto, que deberá estar firmado por el tutor. Habrá dos entregas de seguimiento en febrero y marzo, que atestigüen los avances del alumno y en las que el tutor proporcionará comentarios y mejoras de cara a siguientes entregas.

- Pre-entrega obligatoria. Aproximadamente dos semanas de la entrega definitiva el alumno debe aprobar la Pre-entrega obligatoria. Si esta entrega está suspensa, el alumno no se podrá presentar a la convocatoria correspondiente. A su vez, haber obtenido una respuesta favorable a la pre-entrega obligatoria no implica que automáticamente el TFG tenga el visto bueno definitivo del tutor.

- Visto bueno del tutor. Los TFG que obtengan 5 o más nota, serán APTOS para la defensa. Sólo los TFG APTOS podrán pasar al acto de defensa ante tribunal.

- Defensas ante tribunal (mayo). Los alumnos que han recibido un APTO por parte del tutor realizarán presencialmente una exposición y defensa pública de su TFG.

- Convocatoria extraordinaria (julio). Los alumnos NO APTOS o NO PRESENTADOS en la convocatoria ordinaria pasarán a convocatoria extraordinaria. En esta convocatoria habrá cuantas tutorías sean necesarias para que los alumnos puedan volver a presentar sus trabajos a sus tutores. Se procederá de la misma manera que en la convocatoria ordinaria.

- Los alumnos NO APTOS o NO PRESENTADOS en la convocatoria extraordinaria (exceptuando los que ya aprobaron en la ordinaria) pasarán al curso siguiente con el TFG pendiente.

Para realizar las entregas en tiempo y forma, el alumno deberá tener en cuenta que las respuestas del tutor no son inmediatas, ni puede esperar que el trabajo esté corregido en un plazo limitado de tiempo. Las obligaciones de los tutores a este respecto son:

-Contestar en un plazo máximo de 5 días hábiles las dudas de los tutorandos.

- Realizar las correcciones o indicaciones de las entregas parciales en un plazo máximo de 10 días hábiles

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

Desarrollo del TFG

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	10,00	10,00

<i>Tutorías</i>	8,00	4
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,00	2,00
<i>Preparación y defensa del TFG</i>	130,00	13,00
<i>TOTAL</i>	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 del TFG</i>	100	100

Consideraciones generales acerca de la evaluación

-El alumno debe aprobar la pre-entrega obligatoria, en la que el tutor puede ver que el trabajo se encuentra en fase avanzada y está en condiciones de entregarse en tiempo y forma. Si el alumno no ha aprobado esta entrega, no se podrá presentar a la convocatoria correspondiente. A su vez, haber obtenido una respuesta favorable a la pre-entrega obligatoria no implica que automáticamente el TFG tenga el visto bueno definitivo del tutor.

-Visto bueno del tutor. Los alumnos que deseen presentar sus TFG en la convocatoria correspondiente deberán hacerlo ante sus tutores en el apartado de blackboard "Entrega definitiva". Los tutores aplicarán la rúbrica de evaluación comunicada a los alumnos y otorgarán una nota numérica. Los TFG que obtengan 5 o más nota serán APTOS para la defensa. Sólo los TFG APTOS podrán pasar al acto de defensa ante tribunal.

La Universidad redactará unas rúbricas de evaluación para uso del tutor y del tribunal. Tanto el tutor como el tribunal evaluarán diversos aspectos del alumno y del trabajo:

Rúbrica del tutor (10 % sobre la nota final):

- Asistencia - 5%
- Autonomía - 5%
- Objetivos y estado de la cuestión - 25%
- Aspectos formales - 25%
- Desarrollo y conclusiones del trabajo - 40%

Rúbrica del tribunal:

- Memoria -40%
- Defensa - 50%

Toda detección de plagio, copia o el uso de malas prácticas (como el uso de IA) en la entrega definitiva o en una de las entregas parciales implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y al coordinador académico, y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

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.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

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.

Bibliografía específica: dependerá de la especificidad de cada Trabajo de Fin de Grado.