



## **GUÍA DOCENTE**

### **TRABAJO FIN DE GRADO**

**GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS  
INTERACTIVOS**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO ACADÉMICO: 2025-2026***

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Denominación de la asignatura:</b> | <b>Trabajo Fin de Grado</b>                               |
| Titulación:                           | Grado en Diseño de Productos Interactivos                 |
| Facultad o Centro:                    | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital         |
| Materia:                              | Trabajo Fin de Grado                                      |
| Curso:                                | 4   |
| Cuatrimestre:                         | 1 y 2   |
| Carácter:                             | OB  |
| Créditos ECTS:                        | 9   |
| Modalidad/es de enseñanza:            | Presencial  |
| Idioma:                               | Castellano  |
| Profesor/a - email                    | Dra. Cristina Aguilar / cristina.aguilar@u-tad.com        |
| Página Web:                           | <a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a> |

## 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 DE LA MATERIA

### 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 básicas 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 DOCENTES

## Actividades formativas

| Actividad Formativa                           | Horas totales | Horas presenciales |
|---|---------------|--------------------|
| <i>Clases teóricas / Expositivas</i>          | 15            | 15                 |
| <i>Tutorías</i>                               | 20            | 20                 |
| <i>Actividades de evaluación</i>              | 15            | 15                 |
| <i>Estudio y trabajo autónomo, individual</i> | 175           | 0                  |

## Metodologías docentes

Aprendizaje orientado a proyectos

## DESARROLLO TEMPORAL

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 tutor debe aprobar la Pre-entrega obligatoria, un documento por el que el tutor puede ver que el trabajo se encuentra en una fase avanzada y está en condiciones como para entregarse en tiempo y forma. Sin la aprobación de este documento, 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. Si el alumno sigue los estándares de calidad y el ritmo de trabajo que ha marcado hasta el momento, el TFG se podría defender ante el tribunal.

- Visto bueno del tutor. Los alumnos que deseen presentar sus TFG en la convocatoria ordinaria deberán hacerlo ante sus tutores, quienes 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.

- 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.

## 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

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

- Entrega del Anteproyecto.
- Pre-entrega obligatoria.

La no entrega de estos dos documentos, puede dar lugar a un NO PRESENTADO.

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:

Rúbrica del tutor:

- 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%
- Nota del tutor - 10%

## 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

### 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:

-