



GUÍA DOCENTE

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Trabajo de fin de Grado
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Trabajo Final de Grado
Curso:	4
Cuatrimestre:	Anual
Carácter:	TFG
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Cristina Aguilar Fernandez/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

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. 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 animador debe conocer las metodologías de investigación e indagación necesarias para dominar sus herramientas y medios de creación de imágenes, 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

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 el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito artístico digital.

CG10 - Plasmar 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

No existen datos

ESPECÍFICAS

CE15 - Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del cine y de la animación

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Analizar obras artísticas teniendo en cuenta los principios estéticos y el contexto cultural.
- Interpretar obras artísticas según con sus corrientes de pensamiento y su contexto histórico.
- Interpretar el lenguaje visual y compositivo de una obra artística digital.
- Aplicar los fundamentos del lenguaje visual al entorno digital.
- Transmitir de forma gráfica información compleja a través de texto e imagen para la creación de dosieres, pitches y otros documentos sobre un proyecto de animación.
- Organizar la información para la presentación efectiva de ideas en un trabajo académico.
- Reconocer los distintos factores culturales, tecnológicos, económicos y geográficos que pueden influir en una producción audiovisual.
- Evaluar las diferencias estilísticas generadas a lo largo de la historia de las distintas técnicas de animación para su utilización en una producción contemporánea.
- Experimentar con los estilos visuales de otros periodos históricos para generar nuevas estéticas o adaptarlas a las necesidades concretas de una producción.
- Desarrollar un sentido analítico y discursivo frente a otras obras audiovisuales.
- Identificar la intencionalidad y el contexto de una obra audiovisual.

CONTENIDO

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.

El alumno realizará su Trabajo Final de Grado bajo la orientación y supervisión como tutor de un profesor del Grado en Animación.

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>	10	10
<i>Tutorías</i>	8	4
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2
<i>Preparación y defensa del TFG</i>	130	13

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

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. 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.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la memoria del TFG</i>	40	40
<i>Defensa pública del TFG ante el tribunal</i>	50	50
<i>Informe del tutor o tutora del TFG</i>	10	10

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la memoria del TFG</i>	40	40
<i>Defensa pública del TFG ante el tribunal</i>	50	50
<i>Informe del tutor o tutora del TFG</i>	10	10

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. 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%

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.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Eco, U. Cómo se hace una tesis. Gedisa

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

-

Materiales:

-

Software:

-