

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

TRABAJO FIN DE GRADO

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	<i>Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital</i>		
Departamento/Instituto:	<i>Arte y Diseño</i>		
Materia:	Proyecto Fin de Grado		
Denominación de la asignatura:	Trabajo Fin de Grado		
Código:	50035		
Curso:	Cuarto		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	12		
Modalidad/es de enseñanza:	<i>Presencial</i>		
Lengua vehicular:	<i>Español</i>		
Equipo docente:	Jaime Repollés, Juan hablo Fernández González		
Profesor/a:	Dr. Jaime Repollés Llauro Juan Pablo Fernández González		
Grupos:	4º ANIM		
Despacho:	<i>Sala de Profesores</i>		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: jaime.repolles@live.u-tad.com juan.fernandez@live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
<i>Haber cursado al menos el 60% de los créditos ECTS de formación básica y obligatoria exceptuando los de la propia asignatura de proyecto de fin de grado</i>
Aconsejables:
<i>El trabajo final del grado, por su naturaleza, comprende todas las competencias asociadas al título.</i>

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
<i>La asignatura Trabajo de Fin de Grado pertenece tanto a la materia como al módulo del Proyecto de Fin de Grado.</i>
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
<i>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.</i>
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
<i>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.</i>
<i>Todo animador debe conocer las metodologías de estudio 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.</i>

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>CE1 - Expresar la creatividad a través de múltiples medios y formatos en el entorno de los contenidos digitales</p> <p>CE2 - Conocer y aplicar las técnicas fundamentales para la producción artística gráfica, pictórica, escultórica y audiovisual con medios digitales y analógicos</p> <p>CE3 - Asumir la importancia de los procesos de investigación, desarrollo e innovación en la creación y el diseño</p> <p>CE6 - Realizar procesos creativos de producción en entornos de comunicación audiovisual y diseño</p> <p>CE7 - Idear y desarrollar proyectos artísticos con medios digitales y analógicos</p> <p>CE11 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual</p> <p>CE13 - Idear y conceptualizar mundos virtuales mediante técnicas analógicas o digitales</p> <p>CE14 - Emplear las técnicas fundamentales para la producción audiovisual con medios digitales</p> <p>CE15 - Manipular herramientas digitales para ajustarlas a las necesidades creativas de un proyecto específico</p> <p>CE16 - Interiorizar el potencial de renovar los procedimientos, técnicas y materiales para la producción artística mediante la</p>	<p>Adquirir la capacidad para desarrollar una investigación académica ligada al entorno de la animación.</p> <p>Introducir en la metodología de investigación y la normativa académica necesarias para desarrollar estudios de postgrado en de la producción de animación.</p> <p>Integrar los procesos de investigación cualitativa en la innovación artística y la creación de proyectos animados.</p> <p>Emplear procesos comunicativos como herramienta conceptual para el pensamiento creativo.</p> <p>Hacer estudios comparados de trabajos académicos tradicionales y proyectos relacionados con la animación.</p> <p>Aprender a describir las propiedades de un proyecto de animación mediante un comentario de texto.</p> <p>Vincular bibliografía, webgrafía y filmografía en un formato de texto.</p> <p>Desarrollar un discurso correcto tanto oral como escrito sobre la creación de proyectos de animación</p> <p>Dominar el software de tratamiento de textos, las normas de ortografía y la lógica de la argumentación.</p> <p>Conocer los fundamentos técnicos de la creación artística como base metodológica de la investigación científica.</p>

experimentación y la investigación del talento.	
---	--

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

- 1. Tema 1. Elección y asignación del Trabajo Fin de Grado.**
 - 1.1. ¿Qué es un Trabajo Fin de Grado?
 - 1.2. De la elección de proyecto a su metodología adecuada.
 - 1.3. La asignación del Tutor y la planificación del índice.

- 2. Tema 2. Metodologías y elaboración del documento del Trabajo Fin de Grado.**
 - 2.1. La multiplicidad de metodologías de investigación en los estudios visuales.
 - 2.2. Estructura, elaboración y bibliografía de una memoria de proyecto creativo.
 - 2.3. La elaboración del documento de texto y la presentación de anexos.

- 3. Tema 3. Presentación y defensa del Trabajo Fin de Grado.**
 - 3.1. El discurso sobre el diseño digital.
 - 3.2. Originalidad y aportaciones de la memoria en el ámbito profesional.
 - 3.3. Técnicas de presentación y defensa del Trabajo de Fin de Grado.

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Febrero
Tema 2	Marzo/ Abril
Tema 3	Mayo

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	0	0	0
Seminarios y talleres	Estudio de casos	0	0	0
	Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas	0	0	0
	Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Prácticas externas		0	188	188
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos	75	0	75
	Aprendizaje basado en problemas	0	0	0
Actividades de evaluación		38	0	38
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos	0	0	0
	Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
		0	0	0
		113	188	300

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Evaluación del Tutor	Evaluación del trabajo a partir de los criterios prescritos por la Guía Docente.	<p>La evaluación del tutor supondrá el 50 % de la calificación final y se otorgará en función de la siguiente escala:</p> <p>0 a 4.9 SUSPENSO 5.0 a 6.9 APROBADO 7.0 a 8.9 NOTABLE 9.0 a 10 SOBRESALIENTE</p>
Tribunal de Evaluación	La calificación del Tribunal tendrá en cuenta la calidad científica y técnica, la calidad del material entregado y su claridad expositiva, así como la capacidad de debate y defensa argumental del tutorando.	<p>La calificación del tribunal será la media aritmética entre las notas atribuidas al Trabajo Fin de Grado por cada uno de los miembros del Tribunal de Evaluación y supondrá el 50% de la nota final. Esta calificación se otorgará en función de la siguiente escala:</p> <p>0 a 4.9 SUSPENSO 5.0 a 6.9 APROBADO 7.0 a 8.9 NOTABLE 9.0 a 10 SOBRESALIENTE</p>
La calificación final	Media aritmética de la nota otorgada por el tribunal y por el tutor.	<p>Esta calificación se otorgará en función de la siguiente escala:</p> <p>0 a 4.9 SUSPENSO 5.0 a 6.9 APROBADO 7.0 a 8.9 NOTABLE 9.0 a 10 SOBRESALIENTE</p>

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- La asignatura se evaluará únicamente mediante el Trabajo Fin de Grado que deberá realizarse mediante procesador de texto e ir paginado, exceptuando la portada y el índice. La calidad del documento es un criterio de evaluación importante, entendiéndose por ello desde el rigor de los contenidos técnicos hasta la redacción y la corrección ortográfica. Los Anexos, en el caso que proceda, deberán ir numerados consecutivamente y se colocarán al final del trabajo.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

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 (Max 10 libros)

La bibliografía recomendada dependerá de la especificidad de cada Trabajo de Fin de Grado. En todo caso, se adjunta una breve bibliografía general sobre metodología de investigación en teoría de la imagen y estudios visuales.

ARNHEIM, Rudolf. *El pensamiento visual*, ed. Paidós, 1986, ISBN 9788475093772.

AUMONT, Jacques. *La imagen*, ed. Paidós Comunicación, 1992, ISBN 9788475097442.

BARTHES, Roland. *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos y voces*, ed. Paidós, 2009, ISBN 9788475094007

BREA, José Luis. *Estudios visuales*, ed. Akal, 2005, ISBN 9788446023234.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de fantasmas*, ed. Abada, 2009, ISBN 9788496775589.

DURAND, Gilbert. *Las estructuras antropológicas del imaginario*, ed. FCE, 2005, ISBN 9788437505787.

FLUSSER, Vilem. *Filosofía del diseño*, ed. Síntesis, 2002, ISBN 9788477389897.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdad y método*, ed. Sígueme, 2002, ISBN 9788430104635.

GOMBRICH, Ernst. *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, ed. Debate, 1999, ISBN 9788483061244.

PANOFSKY, Erwin. *Idea*, ed. Cátedra, 2013, ISBN 9788437601014.

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula teórica.

MATERIALES:

Ordenador y proyector.

SOFTWARE:

No hay software especial.