

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 Ingeniería de Desarrollo de Contenidos Digitales		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:			
Materia:	Trabajo Fin de Grado		
Denominación de la asignatura:	Trabajo Fin de Grado		
Código:			
Curso:	Cuarto		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	TFG		
Créditos ECTS:	12		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Castellano		
Equipo docente:	Dr. Jaime Repollés Llauradó José M^a Font Fernández		
Profesor/a:	Dr. Jaime Repollés Llauradó José M^a Font Fernández		
Grupos:	IDCD4		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113
E-mail:	jaime.repolles@live.u-tad.com jose.font@u-tad.com		
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado al menos el 60% de los créditos ECTS de formación básica y obligatoria exceptuando los de la asignatura Proyecto Fin de Grado.
Aconsejables:
El trabajo final del grado, por su naturaleza, comprende todas las competencias asociadas al título.

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

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
La asignatura Trabajo de Fin de Grado pertenece tanto a la materia como al módulo del Proyecto de Fin de Grado.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
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.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
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.

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

COMPETENCIAS GENERALES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. • Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. • Analizar y recoger información de diversas fuentes. • Examinar casos a través del análisis inductivo y de síntesis. • Organizar y planificar. • Comunicar de forma escrita, oral y gestual. • Resolver problemas. • Tomar decisiones. • Trabajar en entornos de presión. • Criticar y autocriticar: la capacidad de análisis y valoración de diferentes alternativas. • Lograr la adaptación a las nuevas situaciones. • Emplear la creatividad. • Motivación para la calidad.

capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa

- CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo
- 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 - Trabajar en entornos de presión
- CG15 - Tener capacidad de organización y planificación
- 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

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	Semanas 1-2-3-4-5-6-7
Tema 2	Semanas 8-9-10-11-12-13
Tema 3	Semanas 14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	15	0	15
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	90	0	90
	Actividades de evaluación	15	0	15
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	0	0
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	180	180
Estudio y trabajo autónomo, individual				
Total		120	180	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.	50%
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.	50%
La calificación final	Media aritmética de la nota otorgada por el tribunal y por el tutor.	

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, entendiendo 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.
- Evaluación del tutor: La evaluación del tutor supondrá el 50 % de la calificación final.
- Tribunal de evaluación: 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.
- Las notas seguirán la siguiente escala:
 - 0 a 4.9 SUSPENSO
 - 5.0 a 6.9 APROBADO
 - 7.0 a 8.9 NOTABLE
 - 9.0 a 10 SOBRESALIENTE

9. 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. 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.