

**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 Diseño de Productos Interactivos				
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital				
Departamento/Instituto:	Proyecto Fin de Grado				
Materia:	Proyecto Fin de Grado				
Denominación de la asignatura:	Trabajo Fin de Grado				
Código:	52041				
Curso:	Cuarto				
Semestre:	Segundo				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria				
Créditos ECTS:	6				
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial				
Lengua vehicular:	Castellano				
Equipo docente:	Dr. José Jesús García Rueda				
Profesor/a:	Dr. José Jesús García Rueda				
Grupos:	4º DPIN				
Despacho:	Sala de profesores				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113	E-mail:	jose.rueda@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	
<ul style="list-style-type: none">• 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.• 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	

<p>análisis para la valoración de diferentes alternativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo. 	
<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CE3 - Asumir la importancia de los procesos de investigación, desarrollo e innovación en la creación y el diseño • 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 - Realizar procesos creativos de producción en entornos de comunicación audiovisual y diseño • 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 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir la capacidad para desarrollar una investigación académica ligada al entorno digital. • Introducir en la metodología de investigación y la normativa académica necesarias para desarrollar estudios de postgrado en el ámbito digital. • Integrar los procesos de investigación cualitativa en la innovación artística y la creación tecnológica. • Emplear el diseño como herramienta conceptual para el pensamiento creativo. • Hacer estudios comparados de trabajos académicos tradicionales y proyectos creativos digitales. • Aprender técnicas concretas de diseño de contenidos. • Desarrollar un discurso correcto tanto oral como escrito sobre el entorno digital.

<ul style="list-style-type: none"> • CE12 - Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario. • CE13 - Idear y conceptualizar mundos virtuales mediante técnicas analógicas o digitales • CE14 - Emplear las técnicas fundamentales para la producción audiovisual con medios digitales • CE15 - Manipular herramientas digitales para ajustarlas a las necesidades creativas de un proyecto específico. • 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 sus 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominar el software de tratamiento de textos, las normas de ortografía y la lógica de la argumentación. • Conocer los fundamentos técnicos de la creación artística como base metodológica de la investigación científica. • Dominar el software relativo a herramientas digitales propias del diseño de productos digitales interactivos. • Procesar modelados de animación sobre modelos. • Realizar prototipos de productos digitales interactivos. • Comprender aspectos básicos de diseño que permitan su uso en procesos de accesibilidad y usabilidad. • Conocer los aspectos fundamentales del mercado actual de los productos digitales interactivos. • Emplear los principios de diseño en dispositivos concretos de consumo. • Integrar los procesos que supone el desarrollo de un proyecto de diseño de productos interactivos.
---	--

<ul style="list-style-type: none"> • CE22 - Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar correctamente desarrollos concretos de proyectos.
--	--

5. CONTENIDOS

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.

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, 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.
- 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.