

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

**Trabajo Final de Grado/The End-of-Degree Project**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Trabajo Final de Grado/The End-of-Degree Project
Denominación de la asignatura:	Trabajo Final de Grado/The End-of-Degree Project
Curso:	Cuarto
Semestre:	Anual
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	
E-mail:	
Teléfono:	916402811

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

### Descripción de la materia

La materia 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.

### Descripción 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 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.

## 3. COMPETENCIAS

### 3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

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.

CG 11. - Sintetizar proyectos plasmando ideas y datos gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

## 4. CONTENIDOS

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.

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

### English Contents

The End-of-Degree project is a compulsory subject where the students demonstrate their maturity through the integration of the acquired knowledge, as well as through the reflectiveness used to rationalize the artistic, technical and narrative decisions that are related to the degree when facing a project, whether of creation or research.

Its elaboration requires using the knowledge acquired during the degree as well as its presentation and defense before a University Court. The student can choose to develop an academic research work or to link his work to an artistic production of the scope of the Degree, which might be individual or collective, although in this case the dissertation that accompanies the artistic work must be individual.

The students will carry out the bachelor's degree final project under the supervision of a Professor of the Degree that will act as their academic tutor.

## 5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### 5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

## 5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	10	100%
AF3 Tutorías	8	50%
AF6 Actividades de Evaluación	2	100%
AF8 Trabajo Final de Grado	130	10%

## 6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE5 Evaluación del Trabajo Final de Grado	100%	100%

## 7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

Real Decreto 592/2014, de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios.

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOEA-2014-8138>

CHATFIELD, T. (2012). 50 cosas que hay que saber sobre mundo digital. ARIEL.

ZABALZA, MIGUEL A. (2013): El prácticum y las Prácticas Externas. NARCEA.

### 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.