

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Diseño Gráfico Multimedia e Interactivo (Título Propio asociado a Diseño)		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Proyecto Final		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	4	Código:	15318
Periodo docente:	Octavo semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
María Isabel Rubio Hípola	isabel.rubio@ufv.es
Juan Francisco Carró Castro	juanfrcarro@gmail.com

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Proyecto final en el que el alumno debe demostrar la asimilación de todas las competencias adquiridas a lo largo del grado cursado. EL ALUMNO SÓLO PODRÁ PRESENTARSE A EXAMEN SI PREVIAMENTE HA APROBADO EL RESTO DE LAS ASIGNATURAS DEL GRADO DE DISEÑO.

El trabajo fin de título propio de diseño gráfico pretende cristalizar en un proyecto del alumno las enseñanzas del título propio mas las adquiridas en todo el desarrollo del grado. El curso contempla un seguimiento por parte del profesor de diversas entregas individuales así como un trabajo final que debe alcanzar un nivel de profesionalidad suficiente como para garantizar las enseñanzas recibidas en el título propio de Experto en Diseño gráfico, multimedia e interacción.

## OBJETIVO

Demostración de la capacitación profesional del alumno, aunando todos los conocimientos adquiridos durante la carrera en un solo trabajo que debe poseer la calidad no sólo de excelente trabajo académico, también de primer proyecto de nivel profesional dentro del mercado laboral al que inmediatamente se insertará el alumno.

Los fines específicos de la asignatura son:

- 1-Fomentar la capacidad de análisis/síntesis en un trabajo profesional en el ámbito del diseño gráfico
- 2-Presentar las posibilidades del diseño gráfico como campo profesional
- 3-Orientar al alumno en su mejor elección opciones profesionales

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

LOS ADQUIRIDOS A LO LARGO DEL GRADO Y EN EL TÍTULO PROPIO DE DISEÑO GRÁFICO, MULTIMEDIA E INTERACCIÓN.

## CONTENIDOS

- 1- El diseño y el diseñador contemporáneo.
- 2- La relación entre la figura del diseñador y la sociedad del siglo XXI
- 3- La relación entre la figura del diseñador y la empresa
- 4- La relación entre la figura del diseñador y el cliente
- 5- La relación entre la figura del diseñador y el mercado laboral
- 6- La relación entre la figura del diseñador y el emprendimiento
- 7- Realización de un trabajo de nivel profesional.

### DESGLOSE

- 1- El diseño y el diseñador contemporáneo.
  - a) Introducción teórica al contexto contemporáneo de diseñador y diseño
- 2- La relación entre la figura del diseñador y la sociedad del siglo XXI: el impacto del diseño en la sociedad moderna
  - a) La evolución del diseñador: artesanos, artistas, publicistas técnicos y consultores
  - b) La tecnología como agente del cambio
  - c) Diseñador y ciudadano
- 3- La relación entre la figura del diseñador y la empresa
  - a) ¿Qué tipologías de empresa existen?
  - b) ¿Cómo se estructuran?
  - c) ¿Qué se espera de vosotros?
- 4- La relación entre la figura del diseñador y el cliente
  - a) Tipos de cliente y de interlocutores
  - b) Presentar a cliente
  - c) Branding para empresas
  - d) Branding Personal
- 5- La relación entre la figura del diseñador y el mercado laboral
  - a) Gestión como diseñador: planificación y management básicos
  - b) Gestión como diseñador: presupuestar
  - c) Gestión como diseñador: metodologías y enfoques
  - f) Gestión como diseñador: herramientas básicas de planificación
  - g) Gestión como diseñador: CV y portfolio

6- La relación entre la figura del diseñador y el emprendimiento

- a) Vehículos de emprendimiento
- b) Fuentes de financiación
- c) Análisis de casos prácticos

7- Realización de un trabajo de nivel profesional.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades docentes (% aproximado en función del total de créditos, considerando exclusivamente las actividades presenciales y que éstas representan entre un 30% y un 40%)

Clases teóricas: 50%  
Clases prácticas: 40%  
Otras: 10%

Se combinará una metodología expositiva por parte del docente y de los alumnos para la explicación de los aspectos teóricos o de las actividades, proyectos o trabajos realizados, apoyándose en el uso de la pizarra, presentaciones en soporte informático, clases prácticas en laboratorios informáticos, con una metodología autónoma por parte del estudiante.

El alumno, además de realizar trabajos individuales y en grupo relativos a los ámbitos de la asignatura en las instalaciones antes citadas, estará obligado a presentar y defender éstos en el aula.

En ocasiones se organizará a los alumnos en grupos para la realización de determinados proyectos con la intención de que desarrollen un aprendizaje cooperativo que les lleve a un enriquecimiento mutuo compartiendo conocimientos y casos, con la consiguiente motivación para desarrollar nuevas estrategias originales en su labor como diseñadores.

En el campus virtual el alumno dispondrá de lecturas, actividades e imágenes que contribuyan a la estimular su creatividad. El profesor orientará todas las actividades programadas en tutorías presenciales o virtuales.

NOTA IMPORTANTE: Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Análisis, investigación y reflexiones creativas Desarrollo y trabajo creativo práctico Análisis y reflexión teórica	Desarrollo de creativities y artes digitales Análisis y planteamiento de lógicas, esquemas previos al desarrollo creativo Investigación y desarrollo de criterios técnicos

## COMPETENCIAS

Adquirir un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.

Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas de diseño complejos y proyectos.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.

Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Identificar la propuesta óptima para la realización de trabajos prácticos que mejor responda a los intereses fundamentales del alumno de cara a sus futuras aspiraciones profesionales.

Comunicar de manera eficaz una idea original que pueda ser comercializada y patentada debido a su calidad y viabilidad demostrando su aplicación práctica.

Planificar las diferentes fases de desarrollo de trabajo para elaborar la memoria así como la de su posterior presentación.

Analizar los datos obtenidos en la investigación del tema del proyecto práctico de la asignatura.

Elaborar una memoria de proyecto correctamente estructurada original y con la consecución de objetivos propuesta con anterioridad al tutor en el preproyecto.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación se ha diseñado teniendo en cuenta dos escenarios diferentes en función de la situación propiciada por las circunstancias sanitarias propiciadas por el COVID-19. En ambos casos, dicho sistema, tiene en cuenta el trabajo personal y el trabajo práctico ya sea en clase, de forma física o de forma virtual, además de la entrega de un proyecto final.

### 1. CONVOCATORIA ORDINARIA

Evaluación continua mediante la presentación de trabajos, investigaciones y memorias  
o Realización de prueba escrita de aplicación práctica de los conocimientos o entrega de proyecto final personal:  
75% de la calificación final

o Participación y colaboración en debates, discusiones y reflexiones: 15% de la calificación final

o Técnicas de observación: 10% de la calificación final

Evaluación de la participación en las actividades de tipo presencial

Criterios de evaluación:

Se valorará especialmente:

- Capacidad del alumno para estructurar correctamente sus ideas, reflexiones y planteamientos.
- Participación crítica en clase.
- Capacidad para relacionar los contenidos teóricos con la práctica.
- Desarrollo de la expresión gráfica.
- Capacidad de investigación. Análisis y síntesis.

### 2. CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

100% entrega de proyecto.(detallado en aula virtual)

La entrega de un proyecto final de diseño gráfico con calidad profesional.

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN ALTERNATIVO ( en caso de que por medidas sanitarias se requiera)

Evaluación continua mediante la presentación de trabajos, investigaciones y memorias

o Realización de prueba escrita de aplicación práctica de los conocimientos o entrega de proyecto final personal:  
75% de la calificación final

o Participación y colaboración en tutorías, debates, discusiones y reflexiones en forma de videollamadas y clases virtuales: 15% de la calificación final

o Técnicas de observación: 10% de la calificación final

Evaluación de la participación en las actividades virtuales y entrega de proyectos

Criterios de evaluación:

- Capacidad del alumno para estructurar correctamente sus ideas, reflexiones y planteamientos.
- Participación crítica en clase.
- Capacidad para relacionar los contenidos teóricos con la práctica.
- Desarrollo de la expresión gráfica.
- Capacidad de investigación. Análisis y síntesis.

4. ALUMNOS REPETIDORES: Realizarán todas las tareas pendientes o suspensas de convocatorias anteriores.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:

Los mismos que en el sistema ordinario.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad. Todos los exámenes y pruebas se realizarán de manera presencial

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

AICHER, O. El mundo como proyecto .GG Diseño, Barcelona 2005

HESKETT.J 2005. El diseño en la vida cotidiana. GG diseño, Barcelona.

POTTER, Norman. Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes, Paidós, Barcelona, 1999

BEST, Kathryn. Management del diseño. Parramón Arts & Design. Barcelona 2015

RIES, Eric. The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses. Crown Business Editions. 2011

### Complementaria

BAINES P.Y HASLAM A. Tipografía: Forma, función y diseño. Gustavo Gili: Barcelona. 2005

ARNHEIM, R. Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. Madrid: Alianza Editorial 1980

FRUTIGER, A. Signos, símbolos, marcas, señales. GG Diseño, Barcelona 2005

DONDIS, D. La sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili. 1976

SAMARA, Timothy. Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili. 2008

CATHERINE, F. Rediseño de la imagen corporativa. Barcelona: Gustavo Gili 2000

BRINGHURST, R. The elements of typographic style. Editorial Hartley & Marks: Vancouver 2002

LEFTERY, C. Así se hace. Barcelona, Blume. 2008

BURSTEIN, David y STASIOWSKY, Frank. Project Management, Gustavo Gili, Barcelona, 1997.

JULIER, G. La cultura del diseño. Gustavo Gili, Barcelona, 2010

BROWN, Tim. Diseñar el cambio. Empresa Activa. Madrid 2020