

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Trabajo Fin de Grado		
Tipo:	Trabajo Fin de Grado	Créditos ECTS:	6
Curso:	4	Código:	1545
Periodo docente:	Octavo semestre		
Materia:	Materialización del Proyecto		
Módulo:	Metodología para Proyectos de Diseño		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
María Isabel Castro Díaz	mi.castro.prof@ufv.es
María Isabel Rubio Hípola	isabel.rubio@ufv.es
Eduardo Arroyo Vega	eduardo.arroyo.vega@hotmail.com
Roberto Campos Gómez	r.campos.prof@ufv.es
María Lidon Ramos Fabra	lidon.ramos@ufv.es
José María Cruz Jiménez	p.cruz.prof@ufv.es
Tania Navas Navas	tania.navas@ufv.es
Teresa Manuela Serrano Gutiérrez	teresa.serrano@ufv.es
Juan Francisco Carró Castro	juanfcarro@gmail.com

Eloy Segura Rosas	eloy.segura@ufv.es
Miguel Hernández Cañadas	m.hcanadas.prof@ufv.es
Arántzazu Carsí de la Concepción	arantzazu.carsi@ufv.es
Virginia Puertollano Galán	virginia.puertollano@ufv.es
Tatiana Laviña Querejeta	tatiana.lavina@ufv.es
Pablo Martínez Muñiz	pablo.martinez@ufv.es

## 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.**

Exposición oral-presentación de un proyecto libre tutorizado por un consultor (tutor), que tiene lugar al final de curso, una vez ha superado el alumno el resto de las asignaturas de la carrera, y que podrá exponer en español o en inglés en un tiempo que no será superior a veinte minutos, debiendo responder a continuación a todas las preguntas formuladas por los miembros del tribunal.

El alumno será acompañado también por otro profesor que le enseñará a realizar un trabajo académico, respondiendo así a las necesidades que un trabajo fin de grado requiere en cuanto a los requisitos científicos y académicos necesarios (a través de un seminario)

La organización de la asignatura depende de la Comisión de Trabajo Final, compuesta por el Director Académico y el Coordinador Académico de Diseño y Bellas Artes, y la secretaria de la Comisión, con la posibilidad de ampliar la Comisión con algún miembro más del claustro de profesores que imparta clases en ambas titulaciones. Es la Comisión la encargada de designar a los miembros del Tribunal del Trabajo Fin de Grado.

La Comisión de Trabajo Final informará al tutor sobre las pautas de realización así como sobre el criterio tenido en cuenta para la evaluación del trabajo (memoria y defensa de éste), para que pueda transmitírselo al alumno, y así llevar a cabo una guía efectiva del proyecto propuesto por éste.

Los profesores deberán exponer la importancia de esta asignatura al alumno, orientándole en el aprovechamiento, pero también dando importancia tanto a la parte creativa, como a la académica.

## 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.

El resultado del proyecto puede consistir en un proyecto de diseño, o en un proyecto de creatividad aplicada a algún

ámbito de la cultura audiovisual, el entretenimiento o la industria del ocio (escenografía teatral, videojuegos, cine de animación o experimental, etc.).

El alumno ha de proponer un proyecto de diseño planteado a través de un lenguaje personal, en el que puede emplear todos sus conocimientos teóricos, técnicos o procedimentales, y que puede ir desde los medios tradicionales hasta la utilización de las tecnologías digitales y audiovisuales, o una combinación de ellas.

Los fines específicos de la asignatura son:

Fomentar la profesionalidad del alumno al presentar propuestas de diseño

Fomentar la viabilidad del proyecto de diseño

Fomentar la capacidad del alumno para presupuestar y gestionar el proyecto de diseño

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

## CONTENIDOS

DOCENCIA sobre cuestiones de METODOLOGÍA para Trabajo Final de Grado (común con BBAA)

PRESENTACIÓN Y DEFENSA DE UN TRABAJO FINAL TUTORIZADO POR UN PROFESOR ASIGNADO AL ALUMNO

SE INDICA UNA NORMATIVA PARA LA REALIZACIÓN DE TRABAJOS FINALES DE GRADO EN BELLAS ARTES Y DISEÑO.

Aspectos básicos de una memoria de proyecto académico ( hipótesis / objetivos y metodología / estado de la cuestión / desarrollo de proyecto / resultados / conclusiones / bibliografía y fuentes)

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

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.

### ACTIVIDADES PRESENCIALES

**SESIONES DEL SEMINARIO DE METODOLOGÍA DE TFG DE DISEÑO:** La asistencia y aprovechamiento de las sesiones establecidas por el Seminario de Metodología de TFG serán obligatorias para los alumnos, y recomendables para los nuevos tutores. En ellas se explicarán los procedimientos, plazos, normativa de TFG, así como pautas para una metodología de trabajo, búsqueda y análisis de información, estructura de la memoria científica, sistema de citado y otras cuestiones formales y de contenido.

**TUTORÍAS:** Atención individual del alumno por parte del tutor de proyecto, con el objetivo de revisar y debatir los aspectos presentes en su memoria. Realización y revisión de correcciones. Seguimiento y afianzamiento de los conocimientos y estrategias relacionados con la creatividad y de materialización de la idea en producto, atendiendo al carácter propio de cada alumno, y a sus expectativas futuras en el ámbito laboral

**EVALUACIÓN:** Realización de las pruebas de evaluación a cargo del Tribunal designado por la Comisión de Evaluación de Trabajo Fin de Grado.

El alumno deberá demostrar la adquisición de conocimientos teóricos, así como de habilidades técnicas, que le capaciten en la labor de originar una idea, transmitiéndola con éxito mediante su producción final, mediante la elaboración de una memoria, así como su defensa

### ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Investigación y propuesta de proyecto: Búsqueda de fuentes relativas al discurso del diseño, para formular nuevas interpretaciones de éste, así como para predecir nuevas vías de desarrollo en el diseño actual. El alumno en una primera fase de trabajo, deberá elaborar una propuesta de Trabajo Fin de Grado (PREPROYECTO) con los siguientes puntos:

- Portada con datos
- Resumen / Abstract
- Palabras clave / Keywords
- Introducción
- 1. Objetivos y metodología
- 2. Estado de la cuestión
- Bibliografía y fuentes

Realización del Trabajo Fin de Grado: Diseño y desarrollo de memorias y presentaciones individuales.

El alumno a partir de proponer un ámbito del Diseño, como marco de su proyecto fin de carrera, trabaja en su diseño, documentación y materialización. El alumno deberá presentar dentro del plazo propuesto una memoria que con el VºBº de su tutor, contemple los siguientes puntos:

- Portada con datos
- Resumen / Abstract
- Palabras clave / Keywords
- Índice (numerado)
- Introducción
- 1. Objetivos y metodología
- 2. Estado de la cuestión
- 3. Desarrollo
- 4. Análisis de resultados
- Conclusión
- Bibliografía y fuentes
- Webgrafía
- Anexos

Trabajo virtual en red: Espacio virtual diseñado por el profesor y de acceso restringido, donde el alumno consultará documentos, podrá trabajar simultáneamente con otros compañeros, realizar actividades de autoevaluación de los contenidos analizados, participar en foro organizado y mantener tutorías con el tutor asignado

Asistencia a conferencias, seminarios, exposiciones y actividades relacionadas con el ámbito de estudio.

El equipo de comisariado de EMERGE será el que determine la inclusión de la obra del alumno en la siguiente edición de la exposición Emerge en Madrid Design Festival o en una sala de exposiciones de Madrid.

El equipo de comisariado de la exposición de la UFV en el Mes del Diseño Emergente en el Museo del Traje seleccionarán, de entre las propuestas relacionadas con el ámbito de la MODA, los proyectos más apropiados y de calidad, para participar.

ES REQUISITO OBLIGATORIO EL ENTREGAR, JUNTO CON LA MEMORIA DE TFG EN AULA VIRTUAL, LAS IMÁGENES PARA SU PUBLICACIÓN EN EL CATÁLOGO EMERGE FIN DE CARRERA (SI EL PROYECTO FUERA SELECCIONADO), ASÍ COMO CUMPLIMENTAR EL DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN PARA APARECER EN LA CATÁLOGO.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
25 horas	125 horas
Asistencia a clases de Metodología de Trabajo Fin de Grado en Diseño / Tutorías grupales / Tutorías individuales / Presentación de trabajos 25h	Estudio Teórico / Trabajo individual de documentación y análisis de información / Investigación y propuesta de proyecto / Realización de proyectos / Elaboración de memoria individual / Actividades Complementarias / Trabajo virtual en red / Actividades específicas (asistencia a exposiciones, conferencias, realización de entrevistas...) 125h

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

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

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

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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

## Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

## Competencias específicas

Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.

Adquirir conocimientos básicos sobre técnicas para la organización del trabajo y gestión de costes.

Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.

Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información).

Dominar técnicas de exposición y ejemplificación.

Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.

Adquirir la capacidad de comunicación.

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

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.

Adquirir la capacidad de autoempleo y de generación de empleo.

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

Plantear y resolver problemas de diseño.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

Identifica la propuesta óptima para el Trabajo Final de Grado que mejor responda a los intereses fundamentales del alumno de cara a sus futuras aspiraciones profesionales.

Planifica las diferentes fases de desarrollo de trabajo para elaborar la memoria así como la de su posterior presentación ante el Tribunal Fin de Grado.

Selecciona fuentes de información y conocimiento de distinto origen en relación con el tema elegido para Trabajo Final de Grado.

Analiza los datos obtenidos en la investigación del tema del Trabajo Final de Grado.

Elabora una memoria del Trabajo Fin de Grado correctamente estructurada original y con la consecución de objetivos propuesta con anterioridad al tutor en el preproyecto.

Defiende con éxito ante el Tribunal del Trabajo Fin de Grado los argumentos fundamentales que recogen la propuesta recogida en la memoria.

El alumno realiza la propuesta de Trabajo Final de Grado que mejor responda al discurso artístico original elaborado a lo largo de la carrera.

El alumno demuestra una consciencia y una responsabilidad en relación a los contextos culturales y sociales en los que su proyecto se inscribe.

El alumno detecta y soluciona problemas en las diferentes fases del proceso, venciendo dificultades.

El alumno realiza aportaciones relevantes y originales en el ámbito del diseño actual.

El alumno planifica las diferentes fases de desarrollo de trabajo para elaborar la memoria, así como la de su posterior presentación ante el Tribunal Fin de Grado.

El alumno realiza un conjunto de obra apta para su exposición y/o comercialización.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación del Trabajo Fin de Grado será, tanto en convocatoria ORDINARIA como EXTRAORDINARIA, de acuerdo a las siguientes indicaciones:

El visto bueno por parte del tutor será preceptivo para que el alumno pueda ser evaluado por parte de un tribunal designado por la Comisión de Evaluación TFG a tal efecto.

El incumplimiento por parte del alumno de las entregas y revisiones propuestas por su tutor se traducirá en un no presentado en la convocatoria correspondiente.

La composición del tribunal para la defensa del trabajo estará compuesto tres profesores, siendo al menos dos pertenecientes a los Grados de Bellas Artes/Diseño, de los que uno de ellos será el tutor y otro actuará como presidente. El tutor podrá aportar en su porcentaje de nota la evaluación del seguimiento hecho al alumno durante el desarrollo de su trabajo.

Para proceder a la evaluación, el alumno ha de entregar su memoria final en fecha y forma en el Aula Virtual, según las pautas y plazos definidos por la Comisión de Evaluación de TFG.

Será REQUISITO OBLIGATORIO el entregar, junto con la memoria de TFG en Aula Virtual, las imágenes para su publicación en el catálogo EMERGE Fin de Carrera (si el proyecto fuera seleccionado), así como el documento cumplimentado de autorización para aparecer en el catálogo.

Los criterios generales de evaluación del TFG son:

o LA CALIDAD/ORIGINALIDAD DE LA MEMORIA ESCRITA-PROYECTO ELABORADO (La comisión y el Tribunal de Trabajo Fin de Grado verificará con las herramientas oportunas la originalidad del trabajo, suspendiendo a aquellos alumnos que incurran en un plagio total o parcial de una idea ya existente).

o EL CARÁCTER CIENTIFICO DE LA PROPUESTA (no es sólo una buena idea; es también un trabajo de

investigación que demuestra el conocimiento profundo del tema que lleve a unas conclusiones sólidas).  
oLA COHERENCIA FORMAL Y CONCEPTUAL DE LA ARGUMENTACIÓN EN LA DEFENSA DEL PROYECTO ANTE EL TRIBUNAL  
oLA MADUREZ DE LA OBRA MATERIALIZADA O PROTOTIPO (opcional para ciertas especialidades) PARA SU EXPOSICIÓN Y/O COMERCIALIZACIÓN

Una vez se confirme que el alumno ha aprobado el resto de asignaturas de la carrera, así como que se ha depositado en plazo en Aula Virtual su memoria escrita, y que cuenta con el visto bueno de la Comisión, se le asignará fecha y hora para la presentación y defensa de su trabajo, pudiendo ser este plazo de un mínimo de tres días a partir de la publicación de calificaciones en julio o convocatoria extraordinaria. El alumno será convocado mediante correo electrónico, aquel que necesariamente deberá figurar en la memoria que éste subirá a Aula Virtual dentro del plazo permitido. El tutor estará en copia del correo en la que el alumno sea convocado.

La calificación obtenida no podrá ser incluida en actas hasta que el estudiante haya superado todos los créditos restantes de la titulación. Dicha calificación se incluirá en la convocatoria en que se haya producido tal superación (ordinaria o extraordinaria).

El tribunal que evalúa el Trabajo Fin de Grado estará formado por el Tutor y otros dos profesores. El Tribunal recomendará una calificación a la Comisión de Evaluación de Trabajo Final (la media ponderada de las notas aportadas por cada miembro), siendo la Comisión sobre la que recae la labor de evaluación del alumno.

El tutor evaluará, de forma continua, el trabajo del alumno a lo largo del curso. Esta evaluación comprende la asistencia y entrega de trabajo pautado en las tutorías, la aplicación de correcciones indicadas, el trabajo autónomo y el progreso del alumno en su proyecto.

El tutor dará las pautas necesarias al alumno para que éste desarrolle el mejor proyecto posible, haciendo de la exigencia el objetivo de su guía, y supervisará el trabajo de tal manera que asegure la guía efectiva del proyecto hasta su presentación.

En la convocatoria en que se presente el alumno, el tutor informará a la Comisión de la calificación correspondiente, para su ponderación.

El Trabajo Final de Grado se presentará públicamente ante el tribunal para su evaluación. La Comisión de Evaluación de Trabajo Fin de Grado designará a los miembros que componen cada tribunal. La evaluación de la defensa se realiza con una RÚBRICA que garantiza la revisión de todos y cada uno de los criterios de calidad del proyecto, obteniendo la calificación a través de la media ponderada de los miembros del tribunal. Los ítems de la rúbrica de evaluación son los siguientes:

- Calidad y originalidad de la propuesta 10%
- Argumentación y fuentes de investigación reflejadas en la memoria 10%
- Lagunas detectadas, si las hubiera 10%
- Capacidad del alumno para integrar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera 10%
- Coherencia formal (orden y síntesis) de la presentación y defensa ante el tribunal 10%
- Argumentación y dominio de las ideas ante el tribunal 10%
- Respuesta a las preguntas y observaciones del tribunal 10%
- Aspectos formales de la presentación 10%
- Madurez y profesionalidad de la obra real presentada, posibilidades de exposición y/o comercialización 10%
- Otros aspectos positivos a valorar en el proyecto 10%

Todos los trabajos serán sometidos a una cuidadosa revisión para asegurar su originalidad. En caso de plagio se aplicará la normativa interna vigente, con la correspondiente sanción.

La calificación del TFG se otorgará conforme a la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que se añadirá su correspondiente calificación cualitativa:

- NP: No presentado (NP).
- 0 – 4,9: Suspenso (SS).
- 5,0 – 6,9: Aprobado (AP).
- 7,0 – 8,9: Notable (NT).
- 9,0 – 10: Sobresaliente (SB).
- Matrícula de Honor (MH): es posible otorgar dicha mención con una calificación igual o superior a 9,0.

En caso de que el alumno obtenga la calificación de Suspenso, el tutor elaborará un breve informe con las recomendaciones oportunas para la mejora del trabajo.

La revisión o reclamación de las calificaciones finales de los TFG se llevará a cabo por parte de la Comisión de Evaluación del TFG en el plazo establecido dentro de la correspondiente convocatoria.

#### SISTEMA DE EVALUACION ALTERNATIVO:

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se mantendrán los porcentajes, ajustándose los pesos de ejercicios concretos en caso de que fuese necesario.

Los EXAMENES se realizarán de manera PRESENCIAL.

Es responsabilidad del alumno contactar con el profesor de la asignatura para conocer las pautas relativas a la evaluación final.

#### PLAGIO:

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados

conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

Los RECURSOS DIGITALES estan disponibles en un espacio concreto de Biblioteca en el aula virtual y proxicamente estaran disponibles tambien en Canvas.

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

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

MUNARI, B. "Diseño y comunicación visual", Gustavo Gili, Barcelona 2000

SATUÉ, E. El diseño gráfico. Desde los orígenes a nuestros días. Madrid: Alianza Ed. 1988

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

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

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

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

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

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

### **Complementaria**

ADEMÁS DE LA BÁSICA, LA SUGERIDA POR CADA ALUMNO, ASÍ COMO LA RECOMENDADA EN CADA CASO POR LOS TUTORES DE TRABAJO FINAL, EN RELACIÓN CON LA ESPECIALIDAD Y SINGULARIDAD DEL PROYECTO PROPUESTO DENTRO DEL ÁMBITO DEL DISEÑO