



## GRADO EN DISEÑO

Módulo	MÓDULO TRABAJO FIN DE GRADO	
Materia		
Asignatura	CÓDIGO: 804126	NOMBRE: TRABAJO FIN DE GRADO

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Cuarto
Carácter:	Obligatoria
Período de impartición:	1er semestre y 2º semestre
Carga Docente:	12 ECTS
Teórica	6 ECTS
Práctica	6 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: Diseño e Imagen

Coordinador: Claudia Sánchez Orozco

Correo electrónico: [clasan10@ucm.es](mailto:clasan10@ucm.es)

Teléfono: 91 3943653

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Haber obtenido los créditos ECTS correspondientes a los 6 primeros semestres de la titulación.

### DESCRIPTOR

El Trabajo Fin de Grado pretende verificar y evaluar las competencias adquiridas por el alumno mediante la realización y defensa de un proyecto individual, tutelado, de carácter teórico-práctico, que permita comprobar los conocimientos y destrezas adquiridas a lo largo de su formación y que resuma las competencias de cuanto debe ser capaz de realizar al finalizar los estudios del Grado en Diseño

Los contenidos teóricos y prácticos de este módulo variarán en función de las características del trabajo elegido en cada caso, que será elegido y acordado previamente con el director del mismo.

### OBJETIVOS

#### Objetivos generales:

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.



- OG.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un Diseñador experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.
- OG.5. Promover el conocimiento de aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del contexto del diseño y de sus productos a lo largo de todo su ciclo de vida.
- OG.6. Dar a conocer el rol social del diseñador enfatizando la necesidad social de innovación y sostenibilidad, así como promover y facilitar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.
- OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo.
- OG.8. Promover una aproximación ordenada al diseño que potencie la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso.
- OG.9. Hacer entender al alumno que el continuo reciclaje es imprescindible en el futuro desarrollo profesional de un diseñador, debiendo comprometerse con el autoaprendizaje como instrumento de desarrollo y responsabilidad profesional, y prepararle para tener capacidad innovadora.
- OG.10. Promover la investigación como la base para un desarrollo continuo del diseño y su cultura así como también para ejercer el rol estratégico que le corresponde. Iniciar al estudiante en las prácticas de la investigación, haciéndole comprender las reglas del rigor y la exigencia para con el propio trabajo.
- OG.11. Capacitar a los graduados españoles para poder continuar con unos estudios de postgrado nacionales o europeos
- OG.12. Todo lo cual se puede resumir en un objetivo primordial: que la titulación se dirige a potenciar la formación integral de los diseñadores dotándoles de una base adecuada para intervenir en el desarrollo, proyección y producción de la cultura material y visual del hombre en su dimensión social, cultural, estética y económica.

## Objetivos específicos:

### Objetivos del Título de Graduado/a en Diseño por la UCM.

- Formar profesionales que dominen en profundidad las condiciones requeridas para la creación de productos gráficos, tridimensionales y escénicos desde su concepción hasta su realización definitiva.
- Formar profesionales que puedan competir en formación y capacidad profesional en el mercado internacional con los egresados de los centros europeos cuyos estudios han sido considerados correspondientes o afines
- Formar profesionales cuya formación satisfaga los requisitos y se adecue a las recomendaciones hechas por las asociaciones internacionales de profesionales, de modo que puedan ser aceptados en esas asociaciones como miembros de pleno derecho.
- Formar profesionales capaces de desempeñarse con éxito en el mercado laboral de acuerdo con las exigencias de la profesión, integrándose en el nivel laboral que les corresponde.



- Favorecer la integración laboral de los egresados dotándoles del reconocimiento de la formación recibida y que se les exige para ejercer la profesión en el mercado laboral.
- Permitir la incorporación del sistema de educación superior español a la corriente internacional de la investigación en diseño.

## COMPETENCIAS

### Competencias transversales

- CT.1. Haber demostrado poseer y comprender conocimientos en el área del Diseño, partiendo de la base de la educación secundaria general, y alcanzando un nivel universitario que implique una sólida base de humanidades y ciencias además de los conocimientos propios de dicha área.
- CT.2. Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de propuestas o proyectos para la resolución de problemas y estudio de casos.
- CT.3. Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión madura sobre temas de índole científica, tecnológica y empresarial.
- CT.4. Poder presentar y transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CT.5. Haber desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### Competencias generales:

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.
- CG.3. Conocer los métodos y técnicas relevantes en distintas áreas de aplicación del Diseño participando en la creación de nuevas soluciones que contribuyan al desarrollo de la sociedad.
- CG.4. Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.
- CG.5. Conocer las posibilidades operativas de las herramientas informáticas y familiarizarse con el manejo de los programas adecuados a cada una de las actividades inherentes a las diferentes áreas del Diseño.

### Competencias específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE.2. Aplicar una metodología adecuada al proceso de la elaboración del proyecto.
- CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.



- CE.4. Planificar la producción de un diseño en función de los procesos necesarios y su interdependencia, asignando una correcta distribución de las herramientas de que se disponga y de las restricciones de tiempo y recursos.
- CE.5. Entender las interrelaciones existentes en la historia del diseño, el arte y la tecnología y aplicar los fundamentos estéticos de estructura, forma, color y espacio a las distintas soluciones en función del contexto sociocultural.
- CE.6. Dominar los procedimientos y técnicas de dibujo, representación, acotación, delineación y modelización tridimensional que permitan la correcta visualización e interpretación de una solución de diseño.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.
- CE.8. Conocer y entender las teorías y corrientes de pensamiento relativas a los estudios de la imagen y del diseño.

## CONTENIDOS

Se desarrollarán actividades formativas de distinto tipo (tutorías colectivas e individuales, seminarios, prácticas de taller) destinadas a orientar al estudiante sobre la modalidad y estructura del trabajo, la metodología, el tratamiento de los temas, la orientación bibliográfica o la correcta presentación del mismo.

## METODOLOGÍA

Todas las actividades formativas están directamente relacionadas con el conjunto de competencias generales y específicas del Grado, ya que este Trabajo representa la culminación del proceso de aprendizaje y recoge por tanto todos los conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo de los otros módulos que le preceden.

Será un trabajo fundamentalmente práctico o teórico-práctico y a cada estudiante se le asignará un tutor académico encargado de asesorar y supervisar el proceso de elaboración y desarrollo del mismo. Al finalizar el curso el estudiante deberá realizar una exposición y presentación del Trabajo Fin de Grado ante el profesor en presencia de todos los compañeros de grupo.

### Actividad Formativa:

Actividad	ECTS
Tutorías generales e individuales para orientar a los estudiantes para la realización del trabajo	20-30% ECTS
Trabajo no presencial y autónomo del estudiante dedicado al estudio, búsqueda de información y elaboración del trabajo	70-80% ECTS



## EVALUACIÓN

El rendimiento del alumno se medirá de forma proporcional:

- El trabajo tutelado del estudiante supondrá un 10% de su evaluación.
- El trabajo autónomo desarrollado en el documento escrito y la producción proporcionará un 70%.
- La corrección realizada por el profesor en tutorías y en la presentación oral un 20%.

Se emplea para ello el siguiente sistema de evaluación:

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula, campus virtual y tutorías personalizadas.
- Evaluación continua del desarrollo del trabajo autónomo y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos del TFG.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente

## BIBLIOGRAFÍA

Dado que los contenidos teóricos y prácticos del TFG varían en función de las características del trabajo elegido por el estudiante (y que pueden dirigirse al Diseño Gráfico, Diseño Escenográfico, Diseño Objetual, Fotografía, Audiovisual o los Nuevos Medios), el profesor facilitará una bibliografía específica para cada tipo de trabajo.