

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV

GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs / Curso
2023-2024

1	Dades d'identificació de l'assignatura <i>Datos de identificación de la asignatura</i>				
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	Trabajo Final de Grado				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	18	Curs <i>Curso</i>	4º	Semestre <i>Semestre</i>	Segundo
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	TFG	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>		Castellano Valenciano	
Matèria <i>Materia</i>	Proyecto gráfico				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño Gráfico				
Centre <i>Centro</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi				
Departament <i>Departamento</i>	Proyectos				
Professorat <i>Profesorado</i>					
e-mail <i>e-mail</i>	dissenygrafic@easdalcoi.es				
1.1	Contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació <i>Contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>				
<p>El Trabajo Final de Grado consistirá en desarrollar un proyecto de diseño gráfico de investigación, que integre las competencias adquiridas por el alumnado a lo largo de su formación, resultado de una síntesis y combinación de conocimientos, adecuación de capacidades y habilidades, y una utilización eficaz y acreditativa de su capacitación para ejercer la profesión.</p> <p>Los proyectos deberán tener carácter eminentemente investigador. Dentro de este condicionante, cada proyecto puede definirse dentro de las especificaciones descritas en la hoja de anteproyecto. El proyecto ha de poder ser aplicable en un entorno real i/o profesional, es decir, que su carácter investigador pueda contribuir a ampliar los conocimientos conceptuales, comunicativos, expresivos y funcionales en dichos contextos. Además, se pueden realizar en empresas, instituciones, dentro de un programa de intercambio académico, u organismos que mantengan un convenio con ISEACV.</p>					
1.2	Coneixements previs <i>Conocimientos previos</i>				
<p>El trabajo Final de Grado representa la última disciplina docente del alumnado en el Grado de Diseño, debe únicamente realizarse una vez aprobadas todas las asignaturas que integran el currículo de la especialidad, en total 222 créditos. Los y las estudiantes deben tener consolidados los fundamentos del diseño gráfico así como haber desarrollado una metodología proyectual profesional. También es necesario haber realizado previamente las prácticas de empresa.</p>					

2

Competències de l'assignatura

Competencias de la asignatura

Competencias transversales

CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG21 Dominar la metodología de la investigación.

CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas del mercado.

Competencias específicas

CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CE2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CE4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CE10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CE14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

CE15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

3

Resultats d'aprenentatge

Resultados de aprendizaje

RESULTATS D'APRENENTATGE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPETÈNCIES RELACIONADES
COMPETENCIAS RELACIONADAS

RA 1. Aplica la metodología proyectual más adecuada en cada proyecto.

INDICADORES:

- Planifica las fases del proyecto.
- Describe cada fase del proyecto.
- Resuelve los distintos problemas que van surgiendo durante el proyecto.
- Trabaja de forma autónoma y profesional.
- Cumple las entregas previstas durante el proyecto.
- Describe y recopila todo proceso de proyecto y sus resultados, de forma secuencial y detallada en una memoria.
- Diseña y maqueta la memoria de forma adecuada a la especificidad del proyecto.

CT15
CT16

<p>RA 2. Utiliza métodos y técnicas de investigación propias del diseño y del <i>marketing</i>, y recopila, dentro de un marco teórico, contrastado fundamentado, los condicionantes del proyecto.</p> <p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define el problema de manera clara. • Selecciona fuentes de información relevantes para la definición y resolución de los condicionantes del problema. • Utiliza las técnicas de investigación adecuadas a la tipología del proyecto. • Organiza la información en función de las necesidades del proyecto. • Lista los condicionantes del proyecto de comunicación gráfica. • Identifica y define correctamente el público objetivo al que se dirige y el contexto del proyecto. • Identifica, diferencia y justifica la información relevante de la que no lo es para la temática del proyecto. • Analiza gráficamente y desde el <i>marketing</i>, si el proyecto lo requiere, propuestas afines, casos de estudio, recursos... que son competencia directa y argumenta las conclusiones gráficas y de <i>marketing</i>, en su caso, a seguir en su proyecto. • Utiliza y analiza referentes gráficos que puedan aportar valor comunicativo al proyecto. • Extrae, argumenta y defiende conclusiones de la investigación establece los objetivos y los condicionantes del proyecto. 	<p>CT15 CG21</p>
<p>R3. Establece conceptos y experimenta propuestas de solución. Escoge la solución más adecuada y argumenta la elección.</p> <p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define conceptos coherentes con el proyecto. • Genera una estrategia creativa para alcanzar los objetivos planteados en el proyecto. • Investiga y experimenta vías de comunicación gráfica, sustentadas en el análisis comparativo de casos de estudio. • Desarrolla distintas soluciones (ideas) a través de técnicas creativas y de experimentación gráfica. • Establece relaciones claras entre los condicionantes, los conceptos y las alternativas de solución. • Describe el proceso de creación de las soluciones (ideas) de manera secuencial, detallado y lo argumenta de forma correcta. • Utiliza la tecnología adecuada para conseguir los objetivos, y los soportes utilizados. • Aplica lenguajes gráficos, soportes y medios que facilitan la comunicación de las diferentes soluciones y su proceso creativo. • Elige la solución más correcta y argumenta la elección desde el punto de vista de la eficiencia comunicativa. 	<p>CT15 CE1 CE2 CE4 CE10</p>
<p>R4. Desarrolla la propuesta y solución utilizando lenguajes gráficos coherentes desde el punto de vista de la creatividad, la innovación, aporte cultural.</p> <p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza lenguajes gráficos coherentes (composición, forma, color, tipografía, etc...) con la idea desarrollada en el proyecto desde el punto de vista de la creatividad, la innovación, el aporte cultural... • Desarrolla los prototipos y soportes necesarios para hacer 	<p>CT16 CE2 CE4 CE10</p>

<p>comprensible la propuesta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Justifica de forma coherente la propuesta final en función de todo el proceso metodológico. • Utiliza el lenguaje apropiado de la especialidad. • Resuelve la comunicación del proyecto mediante los soportes adecuados: maquetas, presentación, instalaciones, prototipos, vídeos... 	
<p>R5. Utiliza métodos de prototipado que permiten la producción y/o distribución final del diseño propuesto.</p> <p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelve los aspectos técnicos necesarios para la producción final del diseño. • Genera los archivos e instrucciones necesarias para la producción final del diseño propuesto. • Optimiza los recursos y soportes de forma responsable y sostenible para el medio ambiente. 	<p>CT15 CT16 CG11</p>
<p>R6. Comunica y presenta el proyecto en toda su dimensión y defiende su resultado final.</p> <p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica oralmente con un discurso estructurado, sintético, claro y convincente (explica y defiende el proyecto de manera estructurada, sintética, clara y convincente; expone los objetivos, la metodología, el contenido y las conclusiones del proyecto). • Produce prototipos y materiales que faciliten la comunicación eficaz del proyecto. • Comunica y argumenta las opiniones con precisión y rigor utilizando una terminología y vocabularios específicos de la disciplina. • Redacta sin faltas de ortografía y atendiendo a la corrección ortotipográfica. • Cita correctamente las fuentes de referencia (normas APA) 	<p>CT16 CG11</p>
<p>R7. Analiza y justifica la viabilidad económica, legal y comercial del diseño propuesto.</p> <p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determina adecuadamente el precio de la propuesta incluyendo presupuesto de diseño y presupuesto de producción, en el caso de que los condicionantes del proyecto así lo exijan, y los documentos que sean necesarios atendiendo a la naturaleza de la propuesta, (contratos, facturas...). • Analiza y explica cuáles son las soluciones para proteger jurídicamente su propuesta de diseño. (protección y gestión de la propiedad intelectual e industrial). • Establece el plan de comunicación para su propuesta, en el caso que sea necesario, señalando objetivos, estrategias y acciones. 	<p>CT16 CE1 CE10</p>
<p>R8. Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas y considera la diversidad.</p>	<p>CG14</p>

4	Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>	
	Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes,... <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas,...</i>	Planificació temporal <i>Planificación temporal</i>
	<p>PROYECTO TFG CENTRADO EN LA APLICACIÓN PRÁCTICA DEL DISEÑO GRÁFICO (<i>Through Design</i>) #FASES DEL PROYECTO</p> <p>1. Documentación e investigación</p> <p>1.1. Introducción/Definición del problema. 1.2. Marco teórico/Antecedentes. (Estudio de estado, <i>brief/contrabrief</i>) 1.3. Objetivos (generales y específicos). 1.4. Público objetivo/<i>Target</i> (público potencial).</p> <p>2. Proceso metodológico y proyectual</p> <p>2.1. Estrategia metodològica/Planificación temporal-cronograma. 2.2. Estrategia creativa/Referentes. (Análisis de la investigación. Resumen de ítems). 2.3. Aplicabilidad/Viabilidad.</p> <p>3. Proceso de Ideación y bocetaje</p> <p>3.1. Generación de ideas (esquemas mentales y radiales). Primeras aproximaciones gráficas. Conexión con los referentes y con los conceptos establecidos. 3.2. Planteamiento inicial de propuestas. Selección gráfica y explicación del proceso. 3.3. Depuración de las propuestas. Justificación de los posibles cambios y perfeccionamiento de las ideas. 3.4. Elección de la propuesta final y justificación.</p> <p>4. Resultados finales (Proyecto detallado).</p> <p>4.1. Diseños finales. Realización de maquetas. Artes finales y archivos físicos y/o digitales. 4.2. Evaluación. Valoración de los objetivos conseguidos.</p> <p>5. Comunicación</p> <p>5.1. Corrección ortográfica y gramatical/Redacción referencial (APA)/bibliografía/anexos. 5.2. Adecuada organización de los apartados, maquetación, encuadernación y presentación de la memoria. 5.3. Adecuada ordenación, exposición y presentación pública dentro del tiempo establecido.</p> <p>PROYECTO TFG CENTRADO EN EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO (<i>Into Design</i>) #FASES DEL PROCESO INVESTIGADOR</p> <p>1. Fase inicial</p> <p>1.1. <i>Abstract</i>. 1.2. Idea de la investigación. Tema o pregunta, de la investigación. Hipótesis. 1.3. Introducción. Justificación. Motivación. Marco teórico. 1.4. Antecedentes. Estudio de estado. Novedad. 1.5. Objetivos (generales y específicos).</p> <p>2. Fase estratégica-metodológica y recopilatoria</p> <p>2.1. Estructura de la investigación (investigación cuantitativa, investigación cualitativa)/métodos y técnicas. 2.2. Recursos de búsqueda de información/Tipos de fuentes de información (primarias, secundarias)/Herramientas para recopilar información/Calendario,</p>	<p>Febrero – junio</p>

plan de trabajo.

2.3. Aplicabilidad/Viabilidad.

3. Fase analítica

3.1. Desarrollo. Mapa temático. Codificar y agrupar categorías y/o temas.

3.2. Identificación de patrones, tendencias, similitudes, diferencias.

3.3. Análisis de la información. Análisis temático. Análisis semántico.

4. Fase concluyente

4.1. Descripción de los resultados.

4.2. Conclusiones.

5. Fase comunicativa

5.1. Corrección ortográfica y gramatical/ Redacción referencial (APA)/bibliografía/anexos.

5.2. Adecuada organización de los diferentes apartados y procesos de la investigación, maquetación, encuadernación y presentación del informe.

5.3. Adecuada ordenación, exposición y presentación pública dentro del tiempo establecido.

5

Metodologia d'enseyança-aprenentatge

Metodología de enseñanza-aprendizaje

Classe
presencial
*Clase
presencial
20%*

Tutorías en todas las áreas de conocimiento que forman parte del proyecto, explicitadas mediante formularios de atención que faciliten la trayectoria y la valoración de la acción tutorial, siendo cumplimentados por el alumno y el profesor. Clases centradas en exposición de contenidos teóricos y prácticos por parte del profesor que refuercen los contenidos aplicados al proyecto. Comunicación y defensa del Trabajo final de Grado.

Treball
autonom
*Trabajo
autónomo
80%*

Complementos formativos voluntarios directamente relacionados con los temas del proyecto planteados por las asignaturas. Trabajo de recopilación y análisis de la formación teórico practica: lecturas, investigaciones referenciales y documentales, memorias analítica, metodológica y justificativa. Trabajo y desarrollo proyectual con encuadernación del mismo. Preparación de la comunicación y defensa del Trabajo final de Grado.

6

Sistema d'avaluació i qualificació

Sistema de evaluación y calificación

- Se establecen dos convocatorias por matrícula.
- Debe contemplar el nivel de aprendizaje y de las competencias exigidas en el Trabajo Final de Grado.
- Los procedimientos de evaluación se agruparán en dos modalidades: la evaluación continua y la final.

La evaluación continua

Se deben superar los objetivos parciales definidos por el tutor de proyecto, que quedará reflejado mediante firma del tutor en el formulario de atención. El número de las tutorías mínimas requeridas para evaluación del proyecto han de ser: 1 tutoría mínima presencial con cada área de conocimiento dependiendo del tipo de proyecto, y 6 tutorías como mínimo con el tutor o la tutora del proyecto, todas ellas presenciales.

No presentado

Tal y como establece el artículo 81 del Decreto 117/2022, de 5 de agosto, del Consell (ROF), la condición de «no presentado» consume convocatoria. La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del/de la estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas (como por

ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor), la renuncia a una convocatoria por curso académico y por asignatura.

Conforme a dicho artículo 81 del Decreto 117/2022, de 5 de agosto, del Consell (ROF), la matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias. Cada matrícula comporta dos convocatorias de evaluación, primera y segunda, excepto para los casos en los que ya se hayan consumido previamente tres convocatorias, en cuyo caso tendrán derecho únicamente a la primera convocatoria.

Para el alumnado matriculado desde el Curso 2022-23 la permanencia en una misma titulación está limitada a seis años para la matrícula completa, y a ocho para la matrícula parcial.

La evaluación final

Comporta la valoración del Trabajo Final de Grado por parte de una comisión de profesorado que actuará como tribunal evaluativo. Los miembros que componen dicho tribunal podrán ser diferentes en cada convocatoria.

Para acceder a defensa pública de proyecto, se procederá a una evaluación de los proyectos que optan a agotar convocatoria. El tribunal establecido para cada convocatoria calificará como APTO/NO APTO. Se procederá al registro oficial y se agotará convocatoria (debiendo realizar su defensa pública) aquellos proyectos que obtengan la calificación de APTO. Para la defensa pública y valoración final del TFG se ha establecido un modelo ponderado de evaluación del TFG en el que se valoran la implicación horaria de cada área de conocimiento/asignatura dependiendo del tipo de proyecto especificado. Estos porcentajes variarán según la especialidad dominante en el tipo de proyecto.

La nota final será la cantidad resultante de la media de los cinco apartados o ítems establecidos en la estructura de un proyecto:

- Proyecto centrado en la aplicación práctica del diseño gráfico (*Through Design*): Documentación e investigación, Proceso metodológico y proyectual, Proceso de Ideación y bocetaje, Resultados finales, Comunicación.
- Proyecto centrado en el proceso de investigación del diseño gráfico (*Into design*): Fase inicial, Fase estratégica-metodológica y recopilatoria, Fase analítica, Fase concluyente, Fase comunicativa.

Se considerará superado el TFG cuando la nota final obtenida sea la de 5 o más. Puede otorgarse una Matrícula de Honor por convocatoria, a aquellos proyectos de calificación numérica igual o superior a 9.

Se considerará no superado el TFG cuando la nota final obtenida sea inferior a 5.

El tribunal deberá estar formado por profesores con perfiles adecuados para cada tipología del TFG (*Through Design/Into design*).

6.1 Sistemes de recuperació i pèrdua d'avaluació contínua

Sistemas de recuperación y pérdida de evaluación continua

- Si no se supera en primera convocatoria (NO APTO/NO PRESENTADO) (-5) se tendrá derecho a una segunda convocatoria sin renovar matrícula.
- En caso de no superar en segunda convocatoria con la nota igual o superior a cinco (5), se procederá a renovar matrícula.
- La pérdida de evaluación continua implica que el alumno no procede a agotar convocatoria mediante defensa pública del TFG.
- Se pierde derecho a evaluación continua en los siguientes supuestos:
 1. No se superaran los objetivos parciales definidos por el tutor de proyecto, que quedaría reflejado mediante ausencia de alguna de las firmas del tutor y/o titular de las correspondientes áreas de conocimiento en el formulario de atención.
 2. No se realiza ninguna tutoría, entendiéndose que el alumno/a se desvincula de su proyecto.
 3. Se producen amenazas verbales y físicas demostrables, comportamiento violento, agresiones, etc. hacia cualquier tutor, miembro de la comisión evaluadora o profesorado en general.

7

Bibliografia

Bibliografía

Bibliografía básica

AICHER, O. (2007). *El mundo como proyecto*. Gustavo Gili.

ANDERSON, C. (2018). *Charlas TED: guía para hablar en público*. Booket.

BAELO, M. (2020). *El arte de presentar trabajos académicos Fin de Título: TFG, TFM y Tesis doctoral*. Tirant Humanidades.

BELLA, F. (2008). *Rompiendo las reglas, tipografía suiza de los turbulentos años ochenta*. Campgràfic.

FAWCETT-TANG, R. (2005). *Formatos experimentales. Libros, Folletos, Catálogos*. Index Book.

JONES, C. (1982). *Métodos de diseño*. Gustavo Gili.

LLOVET, J. (1981). *Ideología y metodología del diseño*. Gustavo Gili.

LUPTON, E, COLE PHILLIPS, J. (2009). *Diseño Gráfico. Nuevos fundamentos*. Gustavo Gili.

MARTÍ, J. M. (1999). *Introducció a la metodologia del disseny*. Universitat de Barcelona.

MARTÍN ÁLVAREZ, R. (2013). *Ortotipografía para diseñadores*. Gustavo Gili.

NOBLE, I., BESTLEY, R. (2002). *Maquetas inusuales*. Index Book.

PELTA, R. (2004). *Diseñar hoy*. Paidós Diseño.

PELTA, R. (2010). *El diseño a comienzos del siglo XXI: nuevas filosofías y ámbitos de actuación*. UOC.

SAMARA, T. (2011). *Diseñar con y sin retícula*. Gustavo Gili.

Revistas:

- Étapes
- Gráfica
- Monográfica
- Iconographic
- Visual

Bibliografía complementaria

DE BUEN, Jorge. (2008). *Manual de diseño editorial*. Ediciones Trea.

JONES, J.C. (1985). *Diseñar el diseño*. Gustavo Gili.

LLOP, R. (2014). *Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Hacia un lenguaje de parámetros*. Gustavo Gili.

Nota: esta guía docente es un elemento dinámico y flexible, y como tal podrá variar atendiendo a las necesidades del alumnado o del centro.