

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		GRÁFICO			
CURSO		4º			
ASIGNATURA		TRABAJO FIN DE GRADO			
PROFESOR/A		VARIOS			
DPTO.	COORDINACIÓN EASD GRÁFICO				
TIPO	OBLIGATORIA		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	SEMESTRAL	HORAS SEMANALES	5	CRÉDITOS ECTS	12
HORAS TOTALES	300h (12 ECTS x 25h)	HORAS PRESENCIALES	85h (5h x 17 semanas)	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	215h (12,7h semanales)

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

La asignatura Trabajo Fin de Grado, tal y como establece el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, y la Instrucción 7/2022 de 7 de junio para la organización del TFG, se realizará en la fase final del plan de estudios y para su superación se requerirá haber aprobado todas las asignaturas que integran dicho plan. Consiste en la elaboración de un proyecto original tutelado de carácter teórico-práctico en cualquier aspecto del mundo del diseño gráfico. Deberá contener la concepción global de los diferentes aspectos que afectan a un problema de diseño gráfico, desde la elaboración del mensaje o idea, hasta el diseño de todos los elementos que conforman el proyecto, y su implantación.

OBJETIVOS

El objetivo principal de esta asignatura es que el alumno/a demuestre autonomía y capacidad en la elaboración de un proyecto integral de alguna/s de las especialidades del diseño gráfico, desde las fases más iniciales de investigación y conceptualización, hasta la producción, implementación y presentación del proyecto, utilizando un proceso metodológico demostrable mediante una memoria, para finalmente defenderlo públicamente ante un tribunal.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
02. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
03. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
04. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y comunicación.

- 06. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- 07. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 08. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- 09. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- 10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- 13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- 14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- 15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- 16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- 17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

COMPETENCIAS GENERALES

- 01. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 02. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- 03. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- 07. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- 08. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- 09. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- 11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- 16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- 17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- 19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- 21. Dominar la metodología de investigación.
- 22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- 01. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- 02. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- 03. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- 04. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- 05. Establecer estructuras organizativas de la información.
- 06. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 07. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- 08. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- 09. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- 10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- 11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- 12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

13. Conocer el contexto económico social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

CONTENIDOS DEL TFG

El TFG consta de tres partes:

1. Proyecto: El alumnado matriculado en el TFG se acogerá a una de las dos opciones detalladas a continuación para su realización:

a) Trabajo teórico-práctico de carácter profesional. Proyecto, diseño, interpretación, composición o creación artística aplicada original..

b) Trabajo documental de investigación teórica. Se dirigirá al análisis y comentario científico- crítico sobre un tema relacionado con el campo del conocimiento de la enseñanza correspondiente.

2. Memoria: Elaborada según lo dispuesto en el Anexo II de la Instrucción 7/2018, de 11 de mayo de 2018.

3. Defensa oral.

La **Memoria** del TFG, tal y como recoge el Anexo II de la Instrucción 7/2018, de 11 de mayo de 2018, atenderá a los siguientes criterios:

Extensión

La memoria tendrá una extensión mínima de 20 páginas y un máximo de 60 para todo el documento (sin incluir portada y contraportada, imágenes y bibliografía). En los casos en los que la memoria incluya anexos, la extensión y formato de los mismos será acordada con la persona responsable de la tutoría académica.

Estructura

La memoria contendrá los siguientes apartados:

» Portada con título, incluirá los datos de identificación del alumnado, del tutor o tutora académica, así como los especialistas externos y/o internos.

» Resumen del contenido del trabajo (entre 10 y 20 líneas).

» Índice.

» Descripción del trabajo fin de estudios:

1. Justificación.
2. Objetivos.
3. Desarrollo.
4. Metodología.
5. Fuentes consultadas.
6. Estimación de medios materiales necesarios para la realización.
7. Valoración crítica.
8. Conclusiones.

9. Bibliografía citada.

10. Apéndices. En el supuesto de que el trabajo lo requiera.

Tanto la memoria como el proyecto estarán recogidos en único documento denominado Dossier, que se deberá entregar impreso con la siguiente estructura:

DOSSIER	MEMORIA (Parte I)	Portada	
		Resumen	
		Índice	
		Descripción	Justificación
	Objetivos		
	Desarrollo		
	Metodología		
	Fuentes		
	Estimación de medios materiales		
	PROYECTO	Investigación y análisis	
		Conceptualización e ideación	
		Materialización	
		Viabilidad económica y técnica	
	MEMORIA (Parte II)	Conclusiones y valoración crítica	
		Bibliografía	
		Apéndices (si lo requiere)	
Anexos (si lo requiere)			

ENTREGA FINAL

La entrega final consistirá en:

- » 1 copia impresa del Dossier, que incluirá la memoria y el proyecto (tal y como se detalla en la tabla anterior).
- » las maquetas y piezas impresas que se hayan desarrollado durante el proyecto.
- » en el caso en que el TFG consista en el diseño de un producto de carácter inmaterial (app, web...) se proporcionará una versión de prueba que permita al tribunal la interacción y valoración del mismo.
- » Todos los archivos del TFG se subirán al Classroom específico habilitado para el TFG en entregas ordenadas de la siguiente manera:
 1. Propuesta: propuesta presentada al inicio del TFG en formato .pdf.
 2. Dossier: dossier que contendrá la memoria y el proyecto en formato .pdf.
 3. Diseños finales: los formatos de los archivos serán el propio del software original con el que fueron

elaborados (.ai, .psd, .indd, etc.) y en aquellos casos en los que sea posible, una versión exportada en .pdf.

4. Panel de proyecto: panel de 50cm x 70cm en formato horizontal de carácter divulgativo que, a través de imágenes y un breve texto, sintetice el problema, los objetivos y la solución aportada. Se entregará en formato .pdf.

5. Imágenes del proyecto: una serie de entre 10 y 15 imágenes significativas de la solución desarrollada a 300 ppp. Podrán ser fotografías de maquetas, imágenes realistas en 3D o mockups.

6. Prototipo inmaterial: en caso de que sea necesario por la naturaleza del proyecto, en el formato que sea necesario.

7. Presentación: archivo de la defensa oral del TFG. La entrega de este archivo será en una fecha distinta a los anteriores pues su elaboración será posterior. Se entregará como muy tarde 48h antes de la fecha y hora de la citación para la defensa.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Actividades de trabajo presencial

La asignatura posee una estructura docente distinta a la que tienen las demás asignaturas del currículo y se desarrollará en un espacio adecuado, que permita generar dinámicas de intercambio de información, de experiencias y de resultados. La actividad docente es fundamentalmente tutorial y basada en la organización, planificación, asesoramiento y supervisión de cada proyecto, del que siempre, en cualquier caso, es responsable último el alumno/a.

Durante el proceso de elaboración del TFG se establecen un mínimo de 4 tutorías entre alumno/a y tutor/a. En caso de no presentarse a dichas tutorías, el tutor/a podrá acogerse a ello para no firmar el Anexo III. La tutoría del alumnado que esté fuera de Málaga bien por estar realizando el programa Erasmus, bien por realizar las prácticas fuera de la provincia se realizará por medios telemáticos, enviando el trabajo realizado semanalmente e indicando el trabajo a realizar en la semana siguiente. Se recomienda que este alumnado realice al menos 3 tutorías presenciales a lo largo del periodo de realización del TFE: al inicio, a mitad y al final del proyecto.

También se desarrollarán seminarios sobre asuntos específicos que sirvan de ayuda al alumnado para desarrollar su TFG. Estos seminarios se planificarán en distintos momentos del proceso y se informará convenientemente al alumnado. Serán impartidos por los propios tutores de los TFG aunque también se contempla la posibilidad de que lo impartan profesores/as ajenos a los TFG.

Actividades de trabajo autónomo

La actividad principal de esta asignatura es el trabajo autónomo por parte del alumno/a. Consistirá en la preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las tutorías para la revisión del tutor/a.

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, los criterios específicos serán:

1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para

programas comunicativos complejos.

2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
6. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
8. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
13. Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
14. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. Demostrar capacidad para 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.

El tribunal seguirá además los siguientes criterios de evaluación en cada una de las partes del TFG:

PLANTEAMIENTO

- » Elegir un tema que suscite interés y motivación.
- » Proponer un asunto de carácter original e innovador.
- » Identificar un problema u oportunidad pertinente y factible.
- » Abordar una cuestión que implique cierto nivel de dificultad.
- » Justificar la relevancia y conveniencia del planteamiento.
- » Enunciar y jerarquizar acertadamente los objetivos.
- » Proponer la/s tipología/s de proyecto (identidad, envases, infografía...) idóneas para resolver el problema.
- » Sugerir piezas en sintonía con las necesidades y recursos.
- » Delimitar claramente la extensión y los límites del trabajo.
- » Indicar las restricciones y legalidades que afectan a la materia.
- » Planificar el proceso de forma lógica y meticulosa.
- » Adecuar la programación del proyecto a su idiosincrasia.

INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS

- » Enfocar la búsqueda como un medio al servicio de un fin.
- » Establecer una estrategia de documentación acorde al proyecto.
- » Perseguir objetivos de investigación justificados y suficientes.
- » Usar métodos de búsqueda coherentes con los requisitos y las capacidades. » Manejar fuentes fiables, heterogéneas y numerosas.
- » Triangular los métodos y las fuentes de la investigación.
- » Elaborar información de carácter primario.
- » Sintetizar los resultados del proceso de investigación.
- » Identificar la información más significativa y reveladora.
- » Estructurar racionalmente el contenido investigación.
- » Aplicar técnicas de visualización de la información y los datos.

- » Emplear herramientas de análisis estratégico de la situación.
- » Interpretar perspicazmente la investigación.
- » Emitir conclusiones esclarecedoras para orientar el diseño.
- » Reconsiderar la descripción del problema o los objetivos.

CONCEPTUALIZACIÓN E IDEACIÓN

- » Empezar la conceptualización a partir conclusiones de la investigación.
- » Conducir la creatividad hacia la resolución del problema.
- » Utilizar técnicas para el fomento de la creatividad.
- » Introducir estrategias de co-creación para la obtención de conceptos e ideas. » Definir conceptos susceptibles de formalización.
- » Extraer ideas innovadoras, heterogéneas y numerosas a raíz de los conceptos. » Evolucionar ampliamente las ideas preliminares.
- » Examinar el valor y la viabilidad de las distintas opciones.
- » Aplicar métodos formales de evaluación de alternativas.
- » Identificar y desarrollar las ideas más oportunos.
- » Formular escenarios conceptuales originales, diversos y numerosos.
- » Madurar en profundidad los conceptos iniciales.
- » Generar conceptos de elevada calidad intelectual.
- » Enunciar ejes conceptuales fértiles y transversales.

MATERIALIZACIÓN

- » Dominar los fundamentos del diseño y la comunicación visual.
- » Trasladar los conceptos del plano mental al material sin perder su significado. » Proponer códigos visuales novedosos, diferenciados y abundantes.
- » Explorar el potencial gráfico y comunicativo de las diversas opciones.
- » Evaluar la calidad y factibilidad de las alternativas generadas.
- » Emplear técnicas para analizar el rendimiento de las diferentes posibilidades. » Seleccionar la propuesta más idónea y evolucionarla.
- » Desarrollar las ideas desde el apunte inicial hasta el diseño de detalle.
- » Satisfacer los objetivos recogidos en la propuesta de trabajo.
- » Lograr piezas con un alto valor funcional, comunicativo y estético.
- » Formular soluciones extensibles y sistematizables.
- » Materializar todas las aplicaciones comprometidas.
- » Elaborar prototipos digitales para testear el funcionamiento de la solución.
- » Confeccionar maquetas con altos estándares precisión y acabados.

VIABILIDAD

- » Configurar los archivos digitales para la producción, reproducción o implementación del diseño según los estándares profesionales.
- » Detallar los sistemas, materiales y acabados necesarios para la fabricación del producto gráfico considerando las opciones que ofrece el mercado.
- » Indicar las tecnologías precisas para la implementación de la solución teniendo en cuenta las capacidades del sector.
- » Estimar los honorarios asociados al servicio de diseño.
- » Tasar las retribuciones destinadas a colaboradores o especialistas (ilustradores, redactores, programadores...).
- » Valorar los costes derivados de la adquisición de material audiovisual (fotografías, tipografías...).
- » Cuantificar la contratación de espacios publicitarios o la realización de actividades promocionales (vallas, mupis, eventos...).
- » Calcular el precio total del desarrollo y puesta en práctica del proyecto.
- » Plantear propuestas ajustadas a los recursos económicos, humanos, materiales y tecnológicos de la organización.
- » Formular planteamientos sensibles en materia de ecodiseño y sostenibilidad.

COMUNICACIÓN - TRANSVERSALES: MEMORIA, DOSSIER Y DEFENSA

- » Abordar todos los apartados requeridos en el trabajo.
- » Estructurar los materiales (memoria, dossier...) según el guión establecido.
- » Organizar los contenidos de acuerdo con una secuencia lógica.
- » Describir y documentar las diferentes fases del proceso.
- » Analizar la materia del proyecto través de un razonamiento crítico.
- » Fundamentar las decisiones tomadas durante curso del proceso.
- » Apoyar las afirmaciones con evidencias o datos objetivos.
- » Emplear un registro lingüístico acorde a un trabajo académico.
- » Conducir el discurso desde lo general a lo particular.
- » Comunicar las ideas con claridad y sencillez.
- » Utilizar un vocabulario amplio y técnico.
- » Incorporar recursos retóricos al lenguaje escrito o hablado.
- » Respetar las normas ortográficas y ortotipográficas.
- » Cumplir con los requisitos formales exigidos.
- » Adoptar un estilo visual en consonancia con un trabajo académico.
- » Diseñar y maquetar teniendo en cuenta los dispositivos de salida.
- » Visualizar e ilustrar el contenido para facilitar su comprensión.
- » Emplear recursos audiovisuales diversos (fotografías, infografías, videos...).
- » Citar las referencias según las normas del American Psychological Association. » Controlar las tecnologías de la información y la comunicación.

PRESENTACIÓN, EXPOSICIÓN Y DEFENSA

- » Crear una presentación coherente pero sin resultar predecible.
- » Indicar el apartado del trabajo que se está abordando (investigación, conceptualización, viabilidad...).
- » Desvelar el contenido de la presentación de manera progresiva.
- » Asignar los elementos esenciales a cada pantalla.
- » Traducir la información en imágenes en detrimento del texto.
- » Emplear imágenes que posean calidad estética y buena resolución. » Escoger una tipografía apropiada para dispositivos digitales.
- » Evitar las transiciones efectistas entre pantallas.

EXPOSICIÓN ORAL

- » Dotar de un enfoque original a la exposición.
- » Evitar la redundancia entre el mensaje visual y el oral para no dividir la atención. » Saludar, agradecer y comentar la estructura del discurso.
- » Centrar el discurso en lo relevante y significativo.
- » Comunicar eficazmente los distintos contenidos del trabajo.
- » Administrar el tiempo de intervención según la importancia del tema.
- » Exhibir preparación y seguridad en el uso de la palabra.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación se desarrollará en dos fases: una previa por parte del tutor/a que determinará si el proyecto en sus distintos apartados está apto para presentación y defensa y una segunda frente a un tribunal, donde se determinará la evaluación y calificación definitiva del proyecto.

PRIMERA PARTE. Tutor/a.

Para poder optar a la presentación y defensa del TFG ante el tribunal, el alumno/a deberá obtener previamente un apto en cada uno de los 3 apartados descritos más arriba. El apto se materializa mediante la firma del Anexo III por parte del profesor tutor.

SEGUNDA PARTE. Tribunal.

El tribunal será designado por la dirección de la Escuela y será único en cada convocatoria. Contará con los criterios para la evaluación detallados en el apartado anterior.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación 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:

0,0 - 4,9: Suspenso (SS).
5,0 - 6,9: Aprobado (AP).
7,0 - 8,9: Notable (NT).
9,0 - 10: Sobresaliente (SB).

Cada una de las partes del TFG (proyecto, memoria y defensa) se calificará conforme al apartado anterior de 0 a 10 puntos, obteniéndose a continuación la media ponderada correspondiendo el 60% al proyecto, el 20% a la memoria y el 20% restante a la defensa. Siendo de todo punto necesario para poder efectuar la media ponderada, que en cada uno de los tres apartados del TFG se haya obtenido una nota igual o superior a 4, en caso contrario se entiende que no se ha aprobado el TFG. En caso de que el Tribunal detecte que el TFG no cumple con el requisito de elaboración propia, la puntuación que se le otorgue será 0 puntos.

La mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada, una vez calificados el conjunto de los TFG correspondientes al año académico vigente, a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% del alumnado matriculado en esa materia en el correspondiente curso académico. El Tribunal podrá proponer la mención de Matrícula de Honor, y la Dirección, oído el Claustro y conforme a lo que preceptúa la Orden de 16 de Octubre de 2012, será la que arbitre un procedimiento para la concesión final de dicha mención teniendo en cuenta la especialidad e itinerarios.

PUBLICACIÓN DE NOTAS Y RECLAMACIONES

Los tribunales publicarán en el tablón de anuncios de la Escuela las calificaciones obtenidas por los aspirantes. El alumnado previa petición de las aclaraciones pertinentes y en caso de que éstas no le resulten satisfactorias, podrán presentar las reclamaciones que estimen oportunas ante el Tribunal correspondiente en el plazo de dos días hábiles a contar desde el siguiente a la publicación de las notas conforme a lo dispuesto en la Orden de 16 de Octubre de 2012.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN Y CONVOCATORIAS

En el caso de que fuera el tutor/a quien no diera el visto bueno al TFG al no firmar el Anexo III, será el propio tutor/a quien proporcione al alumno/a los cambios que deberán hacerse al proyecto para su presentación en la siguiente convocatoria. En el caso de que fuera el Tribunal quien suspendiera el TFG, será éste quien informará por escrito al alumno/a de las razones de ese suspenso con el objetivo de que pueda hacer las modificaciones necesarias para presentarlo en la siguiente convocatoria.

El número máximo de convocatorias para la evaluación del Trabajo Fin de Estudios será de dos (artículo 6 de la Orden de 16.10.2012 de Evaluación) que se computarán sucesivamente siempre y cuando se haya formalizado su matrícula y no se hubiera renunciado a la misma. El alumnado matriculado que hubiera llegado al final del curso sin que se haya presentado el Anexo III, o habiendo agotado una de las dos convocatorias, deberá matricularse del TFE en el siguiente curso escolar de dicha asignatura (Instrucción 6a de la Instrucción 11/2017).

Agotadas las dos convocatorias no podrá continuar sus estudios en ningún centro público o privado

de la Comunidad Autónoma de Andalucía. Excepcionalmente se podrá solicitar y, en su caso, conceder una Convocatoria adicional siempre que concurren los requisitos establecidos en la normativa vigente.

DEPÓSITO DEL TFG

Los Trabajos Fin de Grado son instrumentos de evaluación y cumplen finalidades docentes, por tanto permanecerán en la Escuela el tiempo necesario para evaluar y, en su caso, para resolver las posibles reclamaciones.

Los trabajos se archivarán y se catalogarán preferentemente en formato digital, con el objeto de configurar una base de datos de proyectos de la especialidad para su difusión, consulta, promoción y comunicación. El Centro se quedará con el Dossier impreso presentado por el alumno en la entrega final. Algunas partes de los proyectos entregados (como los prototipos) podrán ser devueltas al alumnado pero en ningún caso antes del plazo establecido para la de revisión de notas, para ello deberá cumplimentar una solicitud dirigida al tribunal correspondiente, que con las cautelas previstas en el párrafo anterior podrá acordar su entrega al solicitante. Transcurrido un año desde la finalización del TFG sin que se haya reclamado la entrega de parte alguna del TFG, se entiende como una renuncia implícita la misma, pasando el Centro a darles el destino que se acuerde.

Todo el alumnado tiene derecho al reconocimiento y protección de la propiedad intelectual de su TFG en los términos que establezca la legislación vigente.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

- » Aulas y talleres según la disponibilidad horaria de ocupación por otros grupos de alumnos y de horario del profesorado.
- » Ordenadores con software específico para diseño gráfico y acceso online. » Recursos multimedia.
- » Acceso a los proyectos anteriores de TFE.
- » Escáner y fotocopidora.
- » Biblioteca.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Se establecerán medidas individualizadas de apoyo educativo para aquellos alumnos/as que manifiesten y acrediten necesidades específicas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del TFG se realizarán una serie de Seminarios, impartidos por los propios docentes de la Escuela de Arte San Telmo, con el objetivo de profundizar en aspectos concretos del TFG y que puedan resultar de ayuda al alumnado en la elaboración del proyecto. Aunque pueden sufrir modificaciones según se detecten otras necesidades, serán los siguientes:

- «Cómo elegir el tema de mi TFG». Se revisarán TFG de promociones anteriores que sirvan como referencia, y se plantearán diferentes líneas temáticas que el alumnado pueda seguir para definir el tema de su TFG.
- «Fuentes de investigación y citas. Consejos para tu TFG». Se hablará de las fuentes en las que podremos encontrar la información que necesitamos de cara a un proyecto académico. También sobre

cómo citar de manera correcta para que el trabajo tenga solidez académica.

– «Metodologías de diseño. Y una extra para productos digitales». Se hablará de diferentes metodologías que podremos seguir para realizar un proyecto de diseño. Y haremos una referencia específica para productos digitales (apps, webs, etc.).

– «Así se hace una presentación». Se hablará de cómo enfocar la presentación de un proyecto, partiendo de la preparación del contenido, el diseño de la presentación y la realización de la exposición oral.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA SOBRE INVESTIGACIÓN

BARDON, L. (2002). Análisis de contenido. Madrid: Akal.

BLANCHET, A. (1989). Técnicas de investigación en ciencias sociales Datos, observación, entrevista, cuestionario. Madrid: Narcea.

CAMPBELL, D. y STANLEY, J. (1979). Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social. Buenos Aires: Amorrortu.

CROLL, P. (2000). La observación sistemática en el aula. Madrid: La Muralla.

ECO, UMBERTO. Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura. Barcelona: Gedisa, 2010.

FICK, U. (2004). Introducción a la investigación cualitativa. Madrid: Morata.

GIL FLORES, J. Y PERERA RODRÍGUEZ, V (2001). Análisis informatizado de datos cualitativos. Sevilla: Kronos.

HAYMAN, J. (1984). Investigación y educación. Barcelona: Paidós.

HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C. y BAPTISTA, Pilar. (1998). Metodología de la investigación (2a ed.). México: McGraw-Hill.

KRUEGER, R. (1991). El grupo de discusión. Guía práctica de la investigación aplicada. Madrid: Pirámide.

LÓPEZ YEPES, José. Cómo se hace una tesis: trabajos de fin de grado, máster y tesis doctorales.

MATEO, J. (1997). La investigación ex-post-facto. Barcelona: Eduoc.

MARTÍNEZ ARIAS, R. (1995). Psicometría: Teoría de los test psicológicos y educativos. Madrid: Síntesis.

MÉXICO, D.F.: Library Outsourcing Service, Centro Universitario de Investigaciones Biotecnológicas, 2010.

MCMILLAN, J.S. Y SCHUMACHER, S. (2005). Investigación educativa: una introducción conceptual. Madrid: Pearson.

PÉREZ LÓPEZ, C. (2003). Técnicas estadísticas con SPSS. Madrid: Prentice-Hall.

SANDÍN, M.P. (2003). Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones. Madrid: McGraw-Hill.

TÓJAR, J.C. (2001). Planificar la investigación educativa: una propuesta integrada. Buenos Aires: Fundec.

VALLES, M.S. (2002). Entrevistas cualitativas. Madrid: CIS.

BIBLIOGRAFIA SOBRE DISEÑO GRÁFICO

AMBROSE, Gavin y HARRIS, Paul: Metodología del diseño. Editorial Parramón. Barcelona, 2010.

BOHIGAS, Oriol: Proceso y erótica del diseño. La gaya ciencia. Barcelona, 1978.

FRASCARA, Jorge: Diseño gráfico y comunicación. Ediciones Infinito. Buenos Aires, 1998.

FUENTES, RODOLFO: La práctica del diseño gráfico. Una metodología creativa. Paidós Diseño. Barcelona, 2005.

JONES, J. CH.: Métodos de diseño. Editorial GG. Nueva York, 1992.

LUPTON, Ellen: Intuición, acción, creación. Graphic design thinking. Editorial GG. Barcelona, 2012.

MAINER, Manfred: Procesos elementales de proyectación y configuración. Editorial GG. Barcelona, 1982.

MUNARI, Bruno: Cómo nacen los objetos. Editorial GG. Barcelona, 2010.

MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual. Editorial GG. Barcelona, 2010.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA SOBRE PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

BARBERÁN MOLINA, Pascual. Manual práctico de Propiedad Intelectual. Técnos. Madrid.

BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, Rodrigo y otros. Manual de Propiedad Intelectual. Tirant lo Blanch. Valencia.

DE NOVA LABIÁN, Alberto José. La Propiedad Intelectual en el Mundo Digital. Ediciones Experiencia. El Masnou.

OTERO LASTRES, José Manuel; CASADO CERVIÑO, Alberto; y otros. Compendio práctico sobre la protección de la Propiedad Industrial. Lex Nova, Thomson Reuters. Valladolid.