

Master en Enseñanzas Artísticas: Publicaciones analógicas y digitales

Guía docente de TRABAJO FIN DE MÁSTER

Curso **2020/2021**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Diseño Gráfico		
Nombre de la asignatura	Trabajo Fin de Máster		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	Horas semanales	3
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo	Posgrado		
Duración	2º Semestre		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano/Valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Todos los profesores que imparten en el máster a excepción de los miembros del Tribunal.		
Correo electrónico			
Horario de tutorías	Lunes 15,00-16,00 h.; Miércoles 15,00-16,00 h; Jueves 20,00-21,00 h. Viernes 15,00-16,00 h; 19,00-21,00 h.		
Lugar de tutorías	Aula 2.1		

2. Introducción a la asignatura

El objetivo del Trabajo Final de Máster es el de realizar un proyecto original de carácter profesional que demuestre las competencias teórico-prácticas y creativas adquiridas durante la formación recibida a lo largo del curso.

Consistirá en la realización de una publicación a partir de unos contenidos ya dados o creados por el estudiante. Deberá contemplar todas las fases de desarrollo que se han estudiado en el máster y los contenidos que se establecen en esta guía docente.

3. Conocimientos recomendados

El alumno deberá haber cursado y superado todas las asignaturas del Máster para poder presentar el Trabajo Final de Máster.

Es requisito indispensable para cursar esta asignatura presentar con anterioridad a su inicio, en las fechas fijadas por la Dirección, una propuesta de TFM que deberá obtener el visto bueno del equipo docente del Máster.

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

C.B.1-	R. A. 1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.
	R. A. 2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.
	R. A. 3- Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.
C.B.2-	R. A. 1- Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos.
	R. A. 2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.
	R. A. 3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.
C.B.3-	R. A. 1- Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.
	R. A. 2- Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.
C.B.4-	R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.
C.B.5-	R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.
	R. A. 2- Incorporar condicionantes morales y/o éticos en los objetivos de diseño.

- C.E.1** Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un *briefing*, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.
- C.E.2** Proponer soluciones de comunicación en el contexto de las publicaciones profesionales con un carácter innovador y actualizado.
- C.E.3** Comunicar adecuadamente ante un público especializado o no, el resultado de las publicaciones analógicas y digitales, así como los fundamentos sobre los que se sustenta.
- C.E.4** Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.
- C.E.5** Verificar la viabilidad económica de las propuestas resultantes del diseño de publicaciones analógicas y digitales.

C.E.1	R.A.1	Definir las necesidades funcionales y estéticas requeridas por el usuario final, en las publicaciones analógicas y digitales.
	R.A.2	Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio.
	R.A.3	Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo eficiente del proyecto/producto de la publicación y su soporte.
C.E.2	R.A.1	Expresar de la forma más adecuada el mensaje, seleccionando aquellos medios o recursos que mejor lo transmitan.
	R.A.2	Desarrollar gráfica y técnicamente las propuestas de diseño de las publicaciones planteadas.
	R.A.3	Aplicar soluciones innovadoras sustentadas en el análisis comparativo de proyectos de publicaciones profesionales actuales.
C.E.3	R.A.1	Transmitir de un modo claro y sin ambigüedades el proyecto de la publicación ante el cliente utilizando los argumentos que lo justifiquen.
	R.A.2	Defender las propuestas de diseño finales y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.

C.E.4	R.A.1	Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.
C.E.5	R.A.1	Analizar y seleccionar los procesos de producción, los materiales y medios adecuados que garanticen la viabilidad económica.
	R.A.2	Especificar los condicionantes económicos asociados a la producción del proyecto analógico y digital diseñado.
	R.A.3.	Determinar los medios de comercialización y distribución óptimos en función de la tipología de publicación (analógico o digital)

5. Contenidos

Desarrollo de un proyecto de Diseño de publicaciones en busca de la excelencia en el que se integren los conocimientos adquiridos en el máster. El proyecto será práctico y consistirá en diseño y el desarrollo de una publicación y la realización de una memoria.

Durante las tutorías se abordarán los siguientes contenidos:

1. Definición del problema de diseño.

2. Planificación, organización y gestión del TFM. Cronograma.

3. Fuentes de información, gestión de la documentación.

Selección y análisis de la fase de documentación e investigación.

4. El proceso creativo.

Análisis de las propuestas. Proceso y método de investigación creativa.

Metodología. Procedimientos de carácter experimental

5. El desarrollo del proyecto. Soportes y recursos.

6. La memoria. Partes de la memoria.

7. Presentación y defensa pública ante un tribunal.

Técnicas de exposición oral y lenguaje no verbal.

La memoria del proyecto deberá incluir los siguientes apartados:

1. Estudio del estado de la cuestión, justificación y propuesta de objetivos.

2. Investigación y análisis de la información.
3. Desarrollo de respuestas creativas. Metodología aplicada.
4. Análisis de la producción: aspectos técnicos y económicos.
5. Comunicación.

El índice del trabajo deberá recoger los siguientes apartados:

1. Resumen
2. Introducción.
3. Marco teórico.
4. Metodología.
5. Resultados.
6. Conclusiones.
7. Referencias bibliográficas.*
8. Relación y referencia de imágenes.

Todo trabajo que no presente correctamente las citas y fuentes utilizadas será considerado plagio, y por tanto supone el suspenso de forma automática. Los trabajos deben presentarse siguiendo la guía de estilo APA versión 6.

6. Actividades formativas y metodología

El Trabajo Final de Máster es un trabajo personal, se realizará de forma individual.

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales 40%	Proponer los proyectos. Diseñar los objetivos, metodología y organización temporal del proyecto. Presentación y defensa.	3
Actividades No Presenciales Trabajo autónomo 60%	Trabajo autónomo: trabajo basado en la realización del proyecto.	5

La asignatura de Trabajo Final de Máster no tiene asignada docencia presencial y por tanto, se desarrolla bajo acción tutorial. Los profesores responsables de la acción tutorial tienen el cometido de apoyar la organización y planificación del TFM además de asesorar, supervisar el proyecto, resolver dudas. Independientemente de la acción tutorial, el alumno podrá consultar tantas veces considere necesario, dudas específicas al resto de profesores que imparten docencia en el máster.

Las tutorías de Trabajo Final de Máster se llevarán a cabo en el aula del máster. Se iniciarán en el mes de febrero del año en curso, en el horario de atención a alumnos de los profesores asignados.

Previamente el alumno, según las fechas establecidas por la Dirección, presentará el anteproyecto ante el equipo docente y el tribunal, de forma oral y deberá ser aprobado. (En el mismo se adjuntará el cronograma correspondiente de tutoría-revisión que el alumno deberá cumplir de forma estricta).

7. Recursos

Los propios del aula.

Biblioteca del centro.

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante:

Seguimiento periódico del progreso de los/as estudiantes por parte del tutor.

Presentación y defensa de un proyecto de diseño ante un tribunal nombrado por la Comisión Académica del Título de dirección del máster.

Los criterios y ponderaciones para evaluar la presentación y defensa del Trabajo final de máster, serán los siguientes:

- La presentación del proyecto (10% calificación final)
- La creatividad, entendida como la aportación de nuevas maneras de enfocar los problemas y de encontrar nuevas oportunidades (15% calificación final)
- La integración y adecuación a las limitaciones y especificaciones del breifing (45% calificación final)

- La aportación del diseño a los objetivos estratégicos de la empresa (10% calificación final)
- La comunicación proyectual (10% calificación final)
- El proceso de desarrollo proyectual (10% calificación final)

9. Bibliografía

Álvarez Marañón, G. (2012). *El arte de presentar: Cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones* (1ª-6ª ed.). Barcelona: Gestión 2000.