



Máster en Enseñanzas Artísticas Publicaciones analógicas y digitales

GUIA DOCENTE

Trabajo final de máster 2026-27

Especialidad: Master Diseño de publicaciones analógicas y digitales

Curso 2026/2027

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	masterpublicaciones@easdvalencia.com		
Asignatura	Trabajo final de máster		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	3
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo	Posgrado	Curso	
Duración	Septiembre-Junio	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Posgrado	Tipo de asignatura	40 % presencial 60% trabajo autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Todos los profesores que imparten en el máster a excepción de los miembros del Tribunal
Correo electrónico	



Horario tutorías	Viernes 17.00-20.00 h
Lugar de tutorías	Aula 3.3

→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

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 previos 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 de la asignatura

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5

COMPETENCIAS

CB1	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.
CB2	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.



CB3	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.
CB4	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.
CB5	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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1	Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un briefing, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.
CE2	Proponer soluciones de comunicación en el contexto de las publicaciones profesionales con un carácter innovador y actualizado.
CE3	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.
CE4	Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.
CE5	Verificar la viabilidad económica de las propuestas resultantes del diseño de publicaciones analógicas y digitales.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.	CB1



R2 - Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	CB1
R3 - 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.	CB1
R1 - Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad.	CB2
R2 - 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.	CB2
R3 - Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	CB2
R1 - 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.	CB3
R1 - Definir las necesidades funcionales y estéticas requeridas por el usuario final, en las publicaciones analógicas y digitales.	CE1
R2 - Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio.	CE1
R3 - Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo eficiente del proyecto/producto de la publicación y su soporte.	CE1
R3 - Aplicar soluciones innovadoras sustentadas en el análisis comparativo de proyectos de publicaciones profesionales actuales.	CE2
R1 - Transmitir de un modo claro y sin ambigüedades el proyecto de la publicación ante el cliente utilizando los argumentos que lo justifiquen..	CE3
R2 - Defender las propuestas de diseño finales y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	CE3



R1 - Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.	CE4
R1- Analizar y seleccionar los procesos de producción, los materiales y medios adecuados que garanticen la viabilidad económica.	CE5
R2 - Especificar los condicionantes económicos asociados a la producción del proyecto analógico y digital diseñado.	CE5
R3 - Determinar los medios de comercialización y distribución óptimos en función de la tipología de publicación (analógico o digital).	CE5

→ 6. 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.

Unidad 1. Definición del problema de diseño

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

Unidad 3. Fuentes de información, gestión de la documentación

Unidad 4. El proceso creativo

Unidad 5. El desarrollo del proyecto. Soportes y recursos

Unidad 6. La memoria. Partes de la memoria

Unidad 7. Presentación y defensa pública ante un tribunal

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.

Tanto las pautas para hacer la memoria, como el cronograma del desarrollo del TFM serán publicados en la aplicación de esta guía docente. Dichos contenidos están vinculados a esta guía docente en y son de obligado cumplimiento por todos los agentes que intervienen en el proceso: alumnado, tutores y tribunal.

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Actividades presenciales</i>	Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el semestre.	Los correspondientes a las competencias: CE3, CE4, CE5	3
SUBTOTAL			3

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Trabajo autónomo: trabajo basado en la realización del proyecto.	Los correspondientes a las competencias: CB1, CB2, CB3, CE1, CE2, CE4, CE5	5
SUBTOTAL			5



TOTAL	8
--------------	----------

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).

→ 8. Recursos

Los disponibles en el aula: ordenadores, cañón.
Los propios de la biblioteca del centro.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
---	--



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)

Estos criterios serán desarrollados en una rúbrica donde se incluirán los porcentajes de calificación y los indicadores de los resultados de aprendizaje.

La rúbrica será dada a conocer al alumnado con antelación. Ver aplicación de la guía docente.

Todos*

9.2 Convocatoria extraordinaria

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

**Resultados de
Aprendizaje evaluados**



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)

Estos criterios serán desarrollados en una rúbrica donde se incluirán los porcentajes de calificación y los indicadores de los resultados de aprendizaje.

La rúbrica será dada a conocer al alumnado con antelación.

Todos*

→ 10. Bibliografía

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

Ambrose, G. & Leonard, N. (2013). *Investigación en el diseño: para lograr soluciones creativas con éxito*. Parramón

Busquets, C. (2023). *Diseño desde Marte. Manual de diseño de producto digital*. Jardín de monos.

Visocky, J. & Ken. (2018). *Manual de investigación para diseñadores*. Blume