

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	PROYECTO FIN DE GRADO		
<b>Identificador:</b>	33520		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
<b>Módulo:</b>	INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	3	<b>Periodo lectivo:</b>	
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	0	<b>Trabajo Autónomo:</b>	0
<b>Idioma Principal:</b>		<b>Idioma Secundario:</b>	
<b>Profesor:</b>		<b>Correo electrónico:</b>	

## PRESENTACIÓN:

Propuesta proyectual suficientemente definida de una idea original que demuestre el dominio, manejo e integración de las competencias de la titulación.

Las modalidades de Trabajo Fin de Grado que pueden solicitar los alumnos son las siguientes:

1. Cualquier trabajo, proyecto o estudio perteneciente al ámbito profesional de la titulación que curse el alumno (desarrollo parcial de parte de un proyecto general, estudio de viabilidad, trabajo monográfico, proyecto de diseño, proyecto de ilustración, proyecto de animación, etc.)
2. Trabajos que hayan sido realizados en Universidades extranjeras en el marco de programas internacionales de intercambio académico, siempre y cuando hayan sido validados por los responsables de la materia.

Debido a la naturaleza interdisciplinar de los proyectos que se desarrollan dentro del ámbito de acción del presente Grado, se ha considerado que los Trabajos Fin de Grado pueden ser tanto individuales como colectivos. Tanto en el primero como en el segundo caso el alumno entregará una memoria individual sobre su trabajo y defenderá el mismo ante un tribunal. En el caso de trabajo colectivos, cada alumno del grupo deberá desempeñar una labor concreta, con unas funciones bien definida que le permita presentar individualmente una memoria sobre su trabajo dentro de un proyecto más amplio y defender individualmente su labor y aprendizaje frente a un tribunal. Es decir, a pesar de trabajar en un proyecto común, cada participante deberá elaborar una memoria independiente y centrada en las labores y funciones desempeñadas por el alumno en el proyecto.

### Sistemas de Evaluación:

La evaluación de la materia se obtendrá como media porcentual y mediante rúbrica de los resultados de aprendizaje subyacentes de las dimensiones competenciales asignadas a la materia. Dicha valoración en este caso será realizada a través de la presentación y defensa del Trabajo fin de Grado ante a un tribunal.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G04	Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos del diseño digital de la sociedad actual.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E20	Ser capaz de realizar, presentar y defender ante un tribunal cualificado un proyecto original en el ámbito del diseño digital y tecnologías creativas, en el cual se sintetizen e integren las competencias adquiridas en el grado.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Integrarse en el mercado laboral contemporáneo.
	R02	Resolver problemáticas inherentes al ejercicio profesional como diseñador y creativo.
	R03	Comprender y detectar las necesidades del sector y de sus procesos productivos.
	R04	Construir escenarios eficaces para resolver problemáticas demandadas por los individuos y la sociedad.
	R05	Idear soluciones propositivas compuestas desde estrategias de investigación y desarrollo.

**PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:**

**Contenidos de la materia:**

**BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:**

**Bibliografía básica:**

**Bibliografía recomendada:**

**Páginas web recomendadas:**