



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

### Trabajo Fin de Grado 2023-24

Especialidad: **Diseño Gráfico**

Curso **2023/2024**

→ 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 → 11. Anexo 1. Requisitos → 12. Anexo 2. Tribunal → 13. Anexo 3. Presentación y Defensa → 14. Anexo 4. Criterios de evaluación en proyectos de investigación → 15. Anexo 5. Entrega y Depósito de los Trabajos

#### → 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	grafico@easdvalencia.com		
Asignatura	Trabajo Final de Grado		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	12
Código		Créditos ECTS	18
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valencià
Tipo de formación	Obligatoria	Tipo de asignatura	20% presencial 80% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	



---

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

---

El TFG (Trabajo Fin de Grado) representa el punto culminante de la formación que ha recibido el alumno durante todos sus años académicos. Se trata de un ejercicio original donde deberá desarrollar y poner en práctica las competencias que ha ido adquiriendo en las diferentes asignaturas de la titulación.

Durante el semestre el alumno ha de revalidar las enseñanzas adquiridas dando forma a un proyecto personal en el que se demostrará su autonomía profesional abordando un problema de comunicación gráfica de su elección, utilizando un proceso metodológico demostrable mediante una memoria, para finalmente defenderlo públicamente ante un tribunal.

La Tipología de proyectos de TFT que el alumno puede presentar deberá pertenecer a cualquiera de los siguientes:

**1º - Proyectos reales o ficticios**, viables en aspectos de innovación y de mercado relacionados con la titulación.

**2º - Proyectos de investigación** relacionados con la titulación: investigación bibliográfica, teórica, trabajos experimentales, performativos, etc.

En el caso de que el anteproyecto de TFT no sea aprobado, la especialidad podrá proponer un proyecto tipo.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

Trabajo Final de Grado es la asignatura que el alumno cursa en último lugar siendo el paso previo a la conclusión de sus estudios. Es por ello que para poder cursar la asignatura es necesario tener adquiridos los conocimientos de todas las asignaturas del currículum. Por otro lado, el alumno ha de tener en cuenta que para poder ser evaluado en esta asignatura ha de tener superadas todas las asignaturas del currículum.

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

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

CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
------	---

---



CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG21	Dominar la metodología de investigación.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y comunicación visual.
CE4	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE10	Aplicar los métodos de verificación para la eficiencia comunicativa

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>RA 1. Aplica la metodología proyectual más adecuada en cada proyecto.</p> <p>INDICADORES:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planifica las fases del proyecto.</li> <li>2. Describe cada fase del proyecto.</li> <li>3. Resuelve los distintos problemas que van surgiendo durante el proyecto.</li> <li>4. Trabaja de forma autónoma y profesional.</li> <li>5. Cumple las entregas previstas durante el proyecto.</li> <li>6. Describe y recopila todo proceso de proyecto y sus resultados, de forma secuencial y detallada en una memoria</li> <li>7. Diseña y maqueta la memoria de forma adecuada a la especificidad del proyecto.</li> </ol> <p>EVIDENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria y registro tutorías de clase.</li> </ul>	<p>CT15 CT16</p>
<p>RA 2. Utiliza métodos y técnicas de investigación propias del diseño y del marketing, y recopila, dentro de un marco teórico, contrastado fundamentado, los condicionantes del proyecto.</p> <p>INDICADORES:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Define el problema de manera clara.</li> <li>2. Selecciona fuentes de información relevantes para la definición y resolución de los condicionantes del problema.</li> <li>3. Utiliza las técnicas de investigación adecuadas a la tipología del proyecto.</li> <li>4. Organiza la información en función de las necesidades del proyecto.</li> <li>5. Lista los condicionantes del proyecto de comunicación gráfica.</li> <li>6. Identifica y define correctamente el público objetivo al que se dirige y el contexto del proyecto.</li> <li>7. Identifica, diferencia y justifica la información relevante de la que no lo es para la temática del proyecto.</li> </ol>	<p>CT15 CG21</p>



<p>8. Analiza gráficamente y desde el marketing, si el proyecto lo requiere, propuestas afines, casos de estudio, recursos... que son competencia directa y argumenta las conclusiones gráficas y de marketing, en su caso, a seguir en su proyecto.</p> <p>9. Utiliza y analiza referentes gráficos que puedan aportar valor comunicativo al proyecto.</p> <p>10. Extrae, argumenta y defiende conclusiones de la investigación establece los objetivos y los condicionantes del proyecto.</p> <p>Para los Proyectos de Investigación (junto con los anteriores indicadores) (el Anexo 4 presenta otros indicadores específicos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece una relación coherente entre título y el proyecto</li> <li>• Formula un problema original.</li> <li>• Enuncia los objetivos a lograr.</li> <li>• Utiliza una metodología adecuada al proyecto</li> <li>• Muestra un manejo adecuado del marco teórico.</li> <li>• Aborda una investigación relevante en el contexto de diseño.</li> <li>• Propone futuras vías de investigación a llevar a cabo.</li> </ul> <p><b>EVIDENCIAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria y registro tutorías de clase.</li> </ul>	
<p>R3. Establece conceptos y experimenta propuestas de solución. Escoge la solución más adecuada y argumenta la elección.</p> <p><b>INDICADORES:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Define conceptos coherentes con el proyecto.</li> <li>2. Genera una estrategia creativa para alcanzar los objetivos planteados en el proyecto.</li> <li>3. Investiga y experimenta vías de comunicación gráfica, sustentadas en el análisis comparativo de casos de estudio.</li> <li>4. Desarrolla distintas soluciones (ideas) a través de técnicas creativas y de experimentación gráfica.</li> <li>5. Establece relaciones claras entre los condicionantes, los conceptos y las alternativas de solución.</li> <li>6. Describe el proceso de creación de las soluciones (ideas) de manera secuencial, detallado y lo argumenta de forma correcta.</li> <li>7. Utiliza la tecnología adecuada para conseguir los objetivos, y los soportes utilizados.</li> <li>8. Aplica lenguajes gráficos, soportes y medios que facilitan la comunicación de las diferentes soluciones y su proceso creativo.</li> <li>9. Elige la solución más correcta y argumenta la elección desde el punto de vista de la eficiencia comunicativa.</li> </ol> <p><b>EVIDENCIAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria y anexos.</li> </ul>	<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><b>INDICADORES:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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...</li> <li>2. Desarrolla los prototipos y soportes necesarios para hacer comprensible la propuesta.</li> <li>3. Justifica de forma coherente la propuesta final en función de todo el proceso metodológico.</li> </ol>	<p>CT16 CE2 CE4 CE10</p>



<p>4. Utiliza el lenguaje apropiado de la especialidad.</p> <p>5. Resuelve la comunicación del proyecto mediante los soportes adecuados: maquetas, presentación, instalaciones, prototipos, vídeos...</p> <p><b>EVIDENCIAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria, anexos, prototipos y piezas finales.</li> </ul>	
<p>R5. Utiliza métodos de prototipado que permiten la producción y/o distribución final del diseño propuesto.</p> <p><b>INDICADORES:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Resuelve los aspectos técnicos necesarios para la producción final del diseño.</li> <li>2. Genera los archivos e instrucciones necesarias para la producción final del diseño propuesto.</li> <li>3. Optimiza los recursos y soportes de forma responsable y sostenible para el medio ambiente.</li> </ol> <p><b>EVIDENCIAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Archivos finales adjuntos al proyecto, prototipos y piezas finales.</li> </ul>	<p>CT15 CT16 CG11</p>
<p>R6. Comunica y presenta el proyecto en toda su dimensión y defiende su resultado final.</p> <p><b>INDICADORES:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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).</li> <li>2. Produce prototipos y materiales que faciliten la comunicación eficaz del proyecto.</li> <li>3. Comunica y argumenta las opiniones con precisión y rigor utilizando una terminología y vocabularios específicos de la disciplina.</li> <li>4. Redacta sin faltas de ortografía y atendiendo a la corrección ortotipográfica.</li> <li>5. Cita correctamente las fuentes de referencia (normas APA)</li> </ol> <p><b>EVIDENCIAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposiciones en el aula de las distintas fases del proyecto y defensa final ante el tribunal.</li> <li>• Prototipos y materiales finales entregados para la defensa final.</li> </ul>	<p>CT16 CG11</p>
<p>R7. Analiza y justifica la viabilidad económica, legal y comercial del diseño propuesto.</p> <p><b>INDICADORES:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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...).</li> <li>2. Analiza y explica cuáles son las soluciones para proteger jurídicamente su propuesta de diseño. (protección y gestión de la propiedad intelectual e industrial).</li> <li>3. Establece el plan de comunicación para su propuesta, en el caso que sea necesario, señalando objetivos, estrategias y</li> </ol>	<p>CT16 CE1 CE10</p>



<p>acciones.</p> <p><b>EVIDENCIAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria</li> </ul>	
<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>	<b>CG14</b>

## → 6. Contenidos

### FASE 1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

- Revisión/definición del brief.
- Planificación, organización y gestión. Cronograma.

### FASE 2. ANÁLISIS

- Análisis del Problema
- Análisis de La Empresa/Cliente (si lo hubiera)
- Análisis del Entorno
- Conclusión del Análisis: Conclusiones. Contrabrief.

### FASE 3. CONCEPTUALIZACIÓN.

- Estrategias conceptuales. Herramientas de creatividad.

### FASE 4. FORMALIZACIÓN GRÁFICA

- Relación concepto-forma. Herramientas de formalización gráfica.

### FASE 5. VIABILIDAD PRODUCTIVA Y ECONÓMICA.

- Viabilidad económica. Criterios para la gestión del diseño.
- Viabilidad productiva. Tecnologías. Optimización de recursos. Sostenibilidad.
- Innovación.
- La protección del diseño. Alternativas y viabilidad de las mismas
- Comunicación de la propuesta de valor coherente y adecuada al proyecto desarrollado

### FASE 6. ESTRATEGIAS DE PRESENTACIÓN Y DEFENSA

- El contenido de la defensa. Soportes y recursos. Técnicas de exposición oral y lenguaje no verbal.

## → 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>Clases teóricas</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	<b>RA1 RA2 RA3 RA4 RA5 RA6 RA7</b>	15
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.		0
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		0
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	<b>RA1 RA2 RA3 RA4 RA5 RA6 RA7</b>	60
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	<b>RA1 RA2 RA3 RA4 RA5 RA6 RA7</b>	15
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	<b>RA1 RA2 RA3 RA4 RA5 RA6 RA7</b>	350
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.		0
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	<b>RA1 RA2 RA3 RA4 RA5 RA6 RA7</b>	10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>360</b>
<b>TOTAL</b>			<b>450</b>



## → 8. Recursos

Pizarra  
Páginas webs y blogs  
Aula virtual  
Material audiovisual (vídeos, documentales...)  
Cañón de proyección  
Biblioteca.  
Bibliografía de la asignatura.

## → 9. Evaluación

La evaluación se desarrollará en dos partes: una primera evaluación del equipo docente que determinará si el proyecto en sus distintos apartados está apto y una segunda frente a un tribunal, donde se determinará la calificación definitiva del proyecto.

Para poder optar a la presentación y defensa del TFT, ante el tribunal, el alumno deberá obtener el APTO (nota de 5) en TODOS los apartados que son competencia del EQUIPO DOCENTE (A, B, C y D).

El obtener el APTO en estos apartados, no supone tener asegurado el aprobado en el TFT. Para aprobar, será requisito imprescindible, obtener una calificación mínima de 5 en el apartado E, estrategias de presentación y defensa, que evaluará en exclusiva el Tribunal. El apartado E, tendrá un valor del 15% en la nota final.

El equipo docente facilitará a los tribunales, con suficiente antelación a la defensa, un informe detallado por cada uno de los alumnos de TFT con la valoración pormenorizada de cada uno de los apartados, desglosados en los diferentes ítems. En este informe se emitirá una nota mínima garantizada para cada uno de los apartados A, B, C y D, y podrá ser revisada por los Tribunales.

La calificación se otorgará conforme a la siguiente escala numérica de 5 a 10, con expresión de un decimal, a la que se añadirá su correspondiente calificación cualitativa:

La mención de “Matrícula de Honor” podrá ser otorgada, una vez calificados el conjunto de los TFT 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.

\*Aquellas personas que no asistan a las clases presenciales obligatorias, perderán el derecho a ser tutorizadas en la fase en la que se encuentren según el cronograma establecido.

### 9.1 Convocatoria ordinaria

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><b>A. INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS (20%)</b> Instrumento de valoración: memoria, exposición en clase y registro de las clases. Supondrá el 20% de la calificación total.</p> <p><b>B. CONCEPTUALIZACIÓN E IDEACIÓN (25%)</b> Instrumento de valoración: memoria, anexos a la memoria, exposición en</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7</p>



<p>clase y registro de las clases. Supondrá el 25% de la calificación total.</p> <p><b>C. PROPUESTA FINAL (25%)</b> Instrumento de valoración: Memoria, anexos, exposición en clase, prototipos y piezas finales. Supondrá el 25% de la calificación total.</p> <p><b>D. EJECUCIÓN Y VIABILIDAD PRODUCTIVA (15%)</b> Instrumento de valoración: Memoria, anexos, prototipos y piezas finales. Supondrá el 15% de la calificación total.</p> <p><b>E. PRESENTACIÓN Y DEFENSA (15%)</b> Se valorará: Exposición ante el tribunal Supondrá el 15% de la calificación total.</p>	
--	--

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
En la convocatoria extraordinaria se aplicarán los mismos criterios de evaluación y de calificación expuestos.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7

### 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
En la convocatoria extraordinaria se aplicarán los mismos criterios de evaluación y de calificación expuestos.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7

### 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Se aplicarán los mismos criterios de evaluación y de calificación expuestos. Recomendación: comunicar al alumno de forma escrita la motivación de la pérdida de la evaluación continua para que conste administrativamente. El equipo docente podrá realizar una prueba práctica relacionada con el TFG del alumnado para descartar posibles plagios o falsedad en la autoría.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7

#### Convocatoria extraordinaria de febrero.

- **La convocatoria extraordinaria de febrero se contempla para situaciones excepcionales y casos justificados por:**
  - Motivos de causa mayor, enfermedad, accidente, etc. Que impiden la presentación en las convocatorias anteriores.
  - Cuando a juicio del equipo docente, el proyecto no alcanza el Apto para la presentación al



Tribunal en junio-julio (por detalles técnicos específicos a resolver, acabados, etc.) pero está lo suficientemente desarrollado para completarlo y presentarlo al tribunal en febrero sin necesidad de tutoría.

- **La presentación en la convocatoria extraordinaria de febrero requiere:**
  - Informe previo favorable elaborado por el equipo docente.
  - El alumno debe presentar una solicitud a la secretaría del centro, acompañada del informe del equipo docente.
  - Se requiere una nueva matrícula para el curso siguiente.

---

## → 10. Bibliografía

---

### **Bibliografía Básica:**

Fuentes, R. (2004). *La práctica del diseño gráfico: una metodología creativa*. Paidós.  
Lupton, E. D. T., & Lupton, E. (2011). *Graphic design thinking: Beyond brainstorming*. Princeton Architectural Press.  
Rom, J. (2002). *Els Fonaments del disseny gràfic: procés projectual i metodologia*. Trípodos.

### **Bibliografía Complementaria:**

Fuentelsaz, C., Icart, T., & Pulpón, A. (2006). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. Publicaciones de la Universidad de Barcelona-España, 59-60.  
Gray, C., & Malins, J. (2016). *Visualizing research: A guide to the research process in art and design*. Routledge.  
Marina, J. A. (1994). *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama.  
Martín, S. P. (2004). *Normas de presentación de tesis, tesinas y proyectos*. Universidad Pontificia Comillas.

---

## → 11. Anexo 1. Requisitos

---

**Para poder cursar esta asignatura se tienen que cumplir los siguientes requisitos:**

**Estar matriculado de la asignatura.**

Haber presentado una propuesta de TFT (Anteproyecto) a la especialidad de Gráfico y haber obtenido el visto bueno de la misma.

**El alumno podrá optar por las siguientes tipologías:**

**1º** - Proyectos reales o ficticios, viables en aspectos de innovación y de mercado relacionados con la titulación.

**2º** - Proyectos de investigación relacionados con la titulación: investigación bibliográfica, teórica, trabajos experimentales, performativos, etc.

Estructura y contenidos del Anteproyecto.

- **FORMATO digital** (Entrega al equipo docente correspondiente).

• **CONTENIDOS:**

1. Portada: Nombre completo del aspirante, número de expediente, especialidad, título de la Propuesta de TFT que presenta, fecha y marca de la escuela.



## 2.- Índice / Apartados:

### 3.- Tema elegido y motivación de la propuesta.

Las tipologías de proyectos pueden consistir en:

Proyectos reales o ficticios, viables en aspectos de innovación y de mercado relacionados con la titulación.

Proyectos de investigación relacionados con la titulación: investigación bibliográfica, teórica, trabajos experimentales, performativos, etc.

Motivación y justificación de la propuesta. Exponer las razones para la elección del tema propuesto, destacando los beneficios que se obtendrán al solucionar el problema (objetivos), etc.

### 4.- Planteamiento inicial del proyecto.

Breve descripción del problema a resolver de una manera sintética y clara. Objetivos del proyecto. A quién va dirigido el resultado final (caso de que sea posible determinar), públicos objetivos, etc.

Detallar si se utilizarán colaboraciones externas (profesionales, redacción de textos, programadores, ilustraciones, fotos, etc...)

Cualquier otro aspecto clave a destacar.

### 5.- Alcance y resultado final.

Describir los elementos y piezas gráficas que contendrá el proyecto final, soportes de comunicación, aplicaciones, medios, espacios, acciones, difusión, etc. (Se trata de una estimación inicial que podrá revisarse o complementarse tras la aprobación de la propuesta con el equipo docente).

**6.- Planificación inicial de tiempos para las diversas fases:** Definición y concreción final del Briefing / Fase de investigación / Fase de conceptualización / Fase desarrollo creativo / Fase de desarrollo de soportes / Fase comunicación del proyecto. (Es una aproximación inicial...)

### 7.- Bibliografía básica sobre el tema que se propone (opcional).

#### • EXTENSIÓN:

Se trata de una presentación breve, cuantas menos páginas mejor.

#### • FECHAS:

- Entrega al equipo docente: Determinado en el Calendario de la EASD. (Es recomendable consultar al equipo docente la idea o propuesta de TFT antes de la fecha de entrega para validar o revisar su enfoque. Una determinada temática puede tener diversos planteamientos y desarrollos...).

- Aprobación de anteproyectos por parte del equipo docente: Determinado en el Calendario de la EASD.

(Desde la entrega a la fecha de aprobación, el equipo docente puede proponer al alumno revisar detalles del planteamiento o la reconsideración de la propuesta. En el supuesto de que la propuesta del alumno no cumpla los requisitos de planteamiento y alcance propios de un proyecto final, el equipo docente podrá proponer un proyecto tipo).

- Revisión y aprobación de anteproyectos que han requerido modificación de planteamiento: Determinado en el Calendario de la EASD. En cualquiera de los casos, el anteproyecto deberá estar aprobado antes del comienzo de las clases.

En el momento de realizar la presentación y defensa del TFT, el alumno tiene que haber superado todas las asignaturas del currículum.

#### Derechos de autor y plagio:

La Ley de Propiedad Intelectual, en el artículo 32.1 permite incluir en un trabajo propio fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual (...) si su inclusión se realiza a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico, si es con fines docentes o de investigación, pero indicando la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada.

El plagio está contemplado como delito contra la Propiedad Intelectual en el Código Penal, en su artículo 270, constituye una ofensa seria que conlleva consecuencias graves (suspensión, notas más bajas, etc.)



---

## → 12. Anexo 2. Tribunal

---

Cada Tribunal se compondrá, como mínimo, por tres miembros: un Presidente/a, un secretario/a y un vocal. El profesor/a tutor/a de un TFT no podrá formar parte, en ningún caso, del tribunal que juzgue dicho proyecto, deberá emitir un informe de cada uno de los alumnos.

Podrán ser miembros del Tribunal los profesores de los centros, un profesor de la misma especialidad/departamento de otro centro dependiente del ISEACV o de otra comunidad autónoma y un profesional externo.

---

## → 13. Anexo 3. Presentación y Defensa

---

La presentación se podrá efectuar en cualquiera de los idiomas que se han utilizado en la impartición del Título Superior de Diseño siempre que se puedan establecer tribunales competentes en dichas lenguas. En todo caso, se garantizará el derecho a elaborar y defender el TFT en cualquiera de los idiomas oficiales de la Comunidad Autónoma.

La Presentación y defensa del TFT se hará en acto público. Cada estudiante dispondrá de 15 minutos para la defensa, en la que deberá exponer los objetivos, la metodología, el contenido y las conclusiones de su TFT.

Al concluir la defensa, el Tribunal podrá plantear preguntas, solicitar aclaraciones o efectuar comentarios o sugerencias sobre el TFT presentado.

El estudiante podrá usar los medios técnicos propios o disponibles en el centro, previa solicitud de los mismos.

---

## → 14. Anexo 4. Criterios de evaluación en proyectos de investigación.

---

Para los proyectos de investigación, se detallan los siguientes indicadores específicos:

### **INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS.**

Definición del objeto de estudio, de forma clara y de la hipótesis si existe. Presentación del marco teórico o estado del arte. Adecuación del marco teórico presentado y su relación con investigaciones previas dentro del campo o ámbito de estudio. Adecuación de los objetivos establecidos con el tema a investigar. Relación entre los objetivos y la hipótesis planteada. Relevancia de las aportaciones de la investigación y su originalidad frente a otras investigaciones anteriores. Adecuación de la bibliografía presentada sobre el objeto de estudio.

### **CONCEPTUALIZACIÓN E IDEACIÓN:**

Metodología utilizada para llevar a cabo la investigación. Justificación de los métodos a utilizar. Organización del plan de trabajo a seguir durante la investigación en relación a los objetivos establecidos. Coherencia entre los objetivos, tema de la investigación y la metodología planteada.

### **PROPUESTA FINAL**

Desarrollo de la investigación y su relación con los objetivos establecidos. El uso de las metodologías utilizadas. Aportaciones y conclusiones a las que se llega.

### **EJECUCIÓN Y VIABILIDAD PRODUCTIVA:**



Proyectos de investigación: posibles vías futuras de investigación. Publicación de los resultados de investigación. Si se contempla presentación en conferencias, papers, etcétera.

## **PRESENTACIÓN Y DEFENSA**

Se valorará: Exposición ante el tribunal.

---

## → 15. Anexo 5. Entrega y Depósito de los Trabajos

---

**El alumno entregará su proyecto de TFT de la siguiente forma:**

- Memoria Digital.
- Aplicaciones impresas, que se consideren imprescindibles para evaluar el proyecto.
- Panel preparado para imprimir, tamaño A3. Presentación básica del TFT en PDF (digital, máxima calidad).
- Documento impreso resumiendo los motivos por los que el alumno considera que el proyecto que presenta merece un APTO (150 caracteres).

Los trabajos se quedarán en el centro el tiempo necesario para evaluar y atender reclamaciones (máximo 24 meses, una vez concluido este tiempo, la especialidad determinará qué hacer con el proyecto; destrucción, almacenaje, reciclaje...)\*

Los trabajos se archivarán y se catalogarán en formato digital, con la finalidad de configurar una base de datos de proyectos de la especialidad, y al mismo tiempo su posible utilización como material de consulta en la asignatura. (<http://biblioteca.easdvalencia.com/> ).

\* Los alumnos podrán retirar los trabajos antes del plazo establecido (después de las fechas de revisión de notas), poniéndose en contacto con algún miembro del equipo docente y cumplimentando una solicitud dirigida al tribunal correspondiente.