

# **Facultad de Bellas Artes**

## **Grado en Diseño**

**GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :**

**Taller de Concursos Profesionales y Propuesta TFG**  
**(2025 - 2026)**

## 1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Taller de Concursos Profesionales y Propuesta TFG

Código: 199473201

- Centro: **Facultad de Bellas Artes**
- Lugar de impartición: **Facultad de Bellas Artes**
- Titulación: **Grado en Diseño**
- Plan de Estudios: **G047 (Publicado en 2012-04-13)**
- Rama de conocimiento: **Artes y Humanidades**
- Itinerario / Intensificación:
- Departamento/s:  
**Bellas Artes**
- Área/s de conocimiento:  
**Dibujo**
- Curso: **3**
- Carácter: **Obligatoria**
- Duración: **Segundo cuatrimestre**
- Créditos ECTS: **12,0**
- Modalidad de impartición: **Presencial**
- Horario: **Enlace al horario**
- Dirección web de la asignatura: <http://www.campusvirtual.ull.es>
- Idioma: **Castellano**

## 2. Requisitos de matrícula y calificación

## 3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: **SOHEILA PIRASTEH KARIMZADEH TABRIZI**

- Grupo: **PE101**

### General

- Nombre: **SOHEILA**
- Apellido: **PIRASTEH KARIMZADEH TABRIZI**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

### Contacto

- Teléfono 1: **922319762**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **sopira@ull.es**
- Correo alternativo: **sopira@ull.edu.es**
- Web: <http://www.campusvirtual.ull.es>

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	10:00	13:00	---	AD-26
Todo el cuatrimestre		Miércoles	10:00	13:00	---	Telemática (Google Meet)

Observaciones: Las tutorías se llevarán a cabo de forma presencial o telemática. Quienes estén interesados/as en asistir a tutoría deben previamente enviar un correo electrónico a [sopira@ull.edu.es](mailto:sopira@ull.edu.es), con vista a pautar las citas.

#### Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	08:30	10:30	---	AD-26
Todo el cuatrimestre		Miércoles	11:00	13:00	---	AD-26
Todo el cuatrimestre		Jueves	12:00	14:00	---	Telemática (Google Meet)

Observaciones: Las tutorías se llevarán a cabo de forma presencial o telemática. Quienes estén interesados/as en asistir a tutoría deben previamente enviar un correo electrónico a [sopira@ull.edu.es](mailto:sopira@ull.edu.es), con vista a pautar las citas.

#### Profesor/a: JAVIER CABRERA CORREA

- Grupo: PE102

#### General

- Nombre: **JAVIER**
- Apellido: **CABRERA CORREA**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

#### Contacto

- Teléfono 1: **616248000**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **jcabreco@ull.edu.es**
- Correo alternativo:
- Web: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

#### Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Miércoles	15:00	18:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 30

Todo el cuatrimestre		Lunes	15:00	18:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 30
----------------------	--	-------	-------	-------	----------------------------------	-------

Observaciones: El alumno/a debe solicitar la tutoría con suficiente antelación en la dirección de correo jcabreco@ull.edu.es. Hasta un máximo del 50% del tiempo dedicado a tutorías podrá ser realizado de manera telemática. Estas se realizarán a través de la herramienta Meet y el profesor enviará el enlace al alumno/a por correo electrónico con antelación suficiente.

#### Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Miércoles	15:00	18:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 30
Todo el cuatrimestre		Lunes	15:00	18:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 30

Observaciones: El alumno/a debe solicitar la tutoría con suficiente antelación en la dirección de correo jcabreco@ull.edu.es. Hasta un máximo del 50% del tiempo dedicado a tutorías podrá ser realizado de manera telemática. Estas se realizarán a través de la herramienta Meet y el profesor enviará el enlace al alumno/a por correo electrónico con antelación suficiente.

#### Profesor/a: MARTA MADRID MANRIQUE

- Grupo: PE102

#### General

- Nombre: **MARTA**
- Apellido: **MADRID MANRIQUE**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

#### Contacto

- Teléfono 1:
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **mmadridm@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **<https://www.campusvirtual.ull.es/>**

#### Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Miércoles	09:00	12:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94, 3.23.3
Todo el cuatrimestre		Jueves	09:00	12:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94, 3.23.3

Observaciones: Se ruega escribir un email expresando interés por recibir una tutoría a [mmadridm@ull.edu.es](mailto:mmadridm@ull.edu.es). Algunas tutorías pueden ser a través de Google Meet si tienes incompatibilidad por motivos laborales.

#### Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
26-01-2026	06-04-2026	Lunes	11:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94, 3.93.3
Todo el cuatrimestre		Martes	09:00	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94, 3.93.3
Todo el cuatrimestre		Miércoles	11:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94, 3.93.3
06-04-2026	16-05-2026	Lunes	09:00	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94, 3.93.3

Observaciones: Se ruega escribir un email expresando interés por recibir una tutoría a [mmadridm@ull.edu.es](mailto:mmadridm@ull.edu.es). Algunas tutorías pueden ser a través de Google Meet si tienes incompatibilidad por motivos laborales.

#### 4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Proyectos de Diseño**

Perfil profesional:

#### 5. Competencias

##### Específicas

- E1** - Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para analizar datos, sintetizar formas, proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse
- E2** - Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
- E3** - Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo y la exposición gráfica que se emplean en un proyecto de diseño y saber presentar los resultados de manera atractiva.
- E4** - Conocer los fundamentos estéticos del diseño: morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición.
- E5** - Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis para poder diseñar productos, comunicados, sistemas y servicios.
- E8** - Conocer las tendencias del mercado del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual.

- E9** - Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión, técnicas y soportes digitales y multimedia.
- E10** - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos, materiales, tecnología y ciencias de la construcción.
- E11** - Conocer los fundamentos de la gestión del diseño (economía, marketing y aspectos legales del diseño) para comprender las implicaciones económicas y financieras de las decisiones creativas tomadas en un proceso de diseño.
- E13** - Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño. También deberán conocer la fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.
- E14** - Estar motivado por la calidad de los resultados obtenidos así como demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Familiaridad con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas (como por ejemplo las normas ISO).

#### Generales

- G1** - Compromiso ético: capacidad crítica ante los problemas tal como le son planteados y autocrítica para evaluar la calidad de la obra propia en sí misma y contextualizada. Capacidad de buscar soluciones orientadas a la universalidad de uso y la igualdad de oportunidades y la igualdad entre hombres y mujeres.
- G2** - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad: desarrollar el espíritu analítico y crítico para dotarse de capacidad de análisis, de síntesis, de componerse una visión global y de aplicación de los conocimientos a la práctica.
- G3** - Trabajo en equipo: capacidad para colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común; capacidad para colaborar en equipos interdisciplinares y multiculturales.
- G5** - Desarrollar la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética: capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético y extraer información sobre la cultura que la ha generado.
- G6** - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Supone estar familiarizado con el trabajo académico, sus modelos de rigor y sus procedimientos habituales; saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad. Capacidad de analizar e interpretar las fuentes documentales y literarias.
- G7** - Capacidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.
- G8** - Capacidad para organizar y planificar tareas a desarrollar personal o colectivamente.
- G9** - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización y actuación.

#### Básicas

- B2** - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- B4** - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- B5** - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## 6. Contenidos de la asignatura

### Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

La asignatura “Taller de concursos profesionales y propuestas TFG”, tiene como principal objetivo poner en práctica de una forma profesional en el ámbito del diseño los conocimientos que el estudiante ha adquirido previamente en los cursos anteriores. Al estar en una etapa final del grado, se plantea al alumno que desarrolle propuestas en las que aparezcan reflejadas las habilidades y competencias necesarias para emprender proyectos gráficos con alto grado de autonomía. Para elegir la opción más válida a desarrollar como proyecto (grupal o individual) se realizará un “brainstorming”. Posteriormente, a partir de una metodología adaptada a las necesidades del proyecto, damos paso a su desarrollo. Para concretar los objetivos del proyecto se desarrolla una investigación específica, aplicando características propias de las metodologías de investigación en diseño. Esta fase concluye con el planteamiento de objetivos y acciones claros del trabajo, empleando mapas mentales y conceptuales y un análisis de los datos. Se contempla que la realización del proyecto de diseño por parte del alumnado sea en base a concursos profesionales y convocatorias, y que se incluya la elaboración de la propuesta de trabajo de fin de grado. Además, se recoge la posibilidad de que el proyecto se realice en base al interés personal por parte de los alumnos.

En resumen, cada proyecto se desarrollaría en las siguientes fases con sesiones teóricas específicas, tutorías de seguimiento y exposiciones puntuales:

#### Fase 1

Las clases teóricas las imparte la Profesora Soheila Pirasteh

1. Metodología en el diseño
2. Descripción del proyecto y objetivos

#### Fase 2

3. Investigación, realización y organización de briefings

#### Fase 3

4. Desarrollo y formalización del proyecto
5. Realización e interpretación de mapas conceptuales

#### Fase 4

6. Propuestas y desarrollo y análisis crítico en la formalización de las ideas y las resoluciones gráficas
  - 6.1. Aplicación de los conceptos en proyectos gráficos
  - 6.2. Interpretación del resultado final del proyecto

### Actividades a desarrollar en otro idioma

Consulta de bibliografía, artículos y webs en inglés.

## 7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

### Descripción

Con un enfoque eminentemente práctico, la metodología docente se basará en el desarrollo de proyectos de diseño con apoyo de explicaciones y/o demostraciones. Los fundamentos teóricos, técnicos, metodológicos y procedimentales se desarrollarán vinculados a la práctica proyectual. Se aplicarán diferentes metodologías proyectuales en función de los proyectos a realizar, poniendo en práctica las habilidades y conocimientos específicos para resolver un problema de diseño. Periódicamente, dependiendo de la naturaleza o complejidad del proyecto, el profesor introducirá los conceptos fundamentales de la asignatura, buscando siempre la conexión entre el proyecto de diseño y las teorías fundamentales en el

entorno de diseño. Utilizará presentaciones en materiales audiovisuales relevantes y se expondrán casos similares. En las clases prácticas se organizarán una serie de tareas de lectura, facilitadas por el aula virtual previa tutorización por parte del profesor, los alumnos dinamizarán las sesiones con exposiciones, comentarios y otras actividades que correspondan.

Los trabajos podrán ser tanto individual como en grupo. Este criterio lo marca el profesor. Los trabajos podrán tener también ambas fases a la vez, es decir, podrán tener una parte en grupo y otra individual. El apartado en grupo será, por ejemplo, para la recopilación de documentación, su análisis y unas conclusiones que le sirvan como marco de referencia para coordinar acciones posteriores en grupo o individual. En la parte individual se va a detectar el nivel de compromiso de cada alumno, así como su creatividad y metodología empleada. Habrá una serie de sesiones de crítica y valoración de las fases que serán de obligada asistencia. La supervisión y asesoramiento constante por parte del profesor del proyecto será un requisito imprescindible para superar con éxito la asignatura.

En actividades complementarias se ha planteado la participación de los profesionales de diseño con charlas y exposición de su trayectoria profesional. Además, se impartirán charlas informativas sobre concursos profesionales, a nivel internacional, nacional y autonómico y se realizarán propuestas gráficas para que el alumnado pueda presentarse a los mismos, una vez presentadas, defendidas y evaluadas sus propuestas en clase.

La IA puede ser usada como una primera aproximación a un problema, pero es necesario analizar las respuestas de manera crítica, contrastando la información, para llegar a un resultado creativo que permita el aprendizaje y evite algunos de los problemas derivados del uso de la IA, puesto que la misma debe ser utilizada como una herramienta útil y no como un resultado definitivo.

Alguna de las herramientas de IA existentes como ChatGPT, el Chat de Bing (Microsoft), Bard (Google) o Perplexity, tenemos que tener en cuenta una serie de **consideraciones**:

- La Inteligencia Artificial no es humana y nunca podrá ser considerada como autora del contenido que nos proporciona, ya que una misma consulta nos devuelve respuestas distintas y, por tanto, no es reproducible. Tampoco incluye las fuentes que utiliza para elaborar las respuestas ni puede asumir ningún tipo de responsabilidad sobre su contenido.
- Puede darnos información falsa o incorrecta por el uso de fuentes de información no adecuadas, incluso información inventada.
- Además, existe riesgo de plagio, pudiendo encontrar redacciones muy similares a la de otros trabajos. Es muy importante e imprescindible que, si estamos ante este supuesto (muy común) se cite adecuadamente a los autores o autoras correspondientes al material utilizado (remarco, aunque la idea de utilizar dichos materiales provenga de una IA).

Nosotros somos los autores o autoras y, por tanto, debemos ser responsables de nuestros trabajos. Debemos tener constancia de la veracidad y rigor de lo que incluimos en ellos.

Por último, es recomendable que confirmemos previamente con los tutores o tutoras de nuestros trabajos académicos si está permitido su uso, ya que existen diferentes opiniones sobre cómo o incluso si es conveniente su utilización.

En caso de situaciones de riesgo declaradas oficialmente, la programación y realización de actividades docentes se modificarán de acuerdo con lo previsto en el Plan específico de actuación del centro.

#### Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
------------------------	--------------------	---------------------------	-------------	---------------------------

Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	115,00	0,00	115,0	[E5], [E8], [E11], [E14], [G1], [G2], [G3], [G5], [G8], [G9], [B2], [B4], [B5], [E10], [G6], [E2], [E3], [E4], [E9], [G7], [E1], [E13]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	160,00	160,0	[E5], [E8], [E11], [E14], [G1], [G2], [G3], [G5], [G8], [G9], [B2], [B4], [B5], [E10], [G6], [E2], [E3], [E4], [E9], [G7], [E1], [E13]
Estudio y análisis de casos	5,00	0,00	5,0	[E8], [E11], [G1], [G2], [G5], [G9], [B2], [G6], [E9]
Trabajo de campo/Investigación bibliográfica/Consulta web	0,00	20,00	20,0	[E11], [E14], [G2], [G8], [G9], [B2], [B4], [B5], [G6], [E2], [G7]
Total horas	120,00	180,00	300,00	
Total ECTS			12,00	

## 8. Bibliografía / Recursos

### Bibliografía Básica

Aicher, O. (2001).

Analógico y digital ;traducción de Yves Zimmermann; prólogo de Wilhelm Vossenkuhl. Editorial:Barcelona, Gustavo Gili.

Albrecht, D. (2000).

Desing culture now: National desing triennial. Editorial: London, Laurence King.

Ambrose, G. (2010).

Metodología del diseño: el acto o la práctica de usar tu mente para considerar el diseño, Editorial: Barcelona, Parramón.

Heller S., Anderson G.(2016).

El libro de ideas para el diseño gráfico: inspiración de la mano de 50 maestros, Editorial:Barcelona, Blume.

Milton, A. y Rodgers, P. (2013).

Métodos de investigación para el diseño de producto. Editorial: Barcelona, Blume.

Satué, E. (2011).

El factor diseño en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura, Editorial: Madrid, Alianza editorial.

### Bibliografía Complementaria

Aaris, Sh. (2009).Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes, Editorial: Barcelona, Gustavo Gili.

Abellán, M. (2011). Eat, drink, graphics. Editorial: Barcelona, Monsa ed.

Aicher, O.(1994).El mundo como proyecto/ Otl Aicher Editor: México[etc.] : G.Gili, cop.

Ambrose, G., Harris, P. (2004).Formato: m. tamaño de un impreso. [traducción, Jorge Rizzo] Editor: Barcelona:Parramón.

American corporate identity. (2002). Edited by David E. Carter Editor: New York : Harper Collins.

American corporate identity. (2004). Edited by David E. Carter Editor: New York : Harper Collins.

Amézola, I., Salvadó, R. (2000).La imagen de la entidad financiera: arquitectura y diseño para redes de puntos de venta. Íñigo Amézola, Editor: Barcelona : Elisava.Arata I., Niesewand, N., Law, J.(1988).

Anuario del diseño internacional. Barcelona [etc.] : Gustavo Gili.

Arias, J. (1996).Maestros del diseño español: identidad y diversidad. Editor: Madrid : Experimenta.

Avella, N. (2004).Diseñar con papel: técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico. Editor: Barcelona : Gustavo Gili.

Baltanás, J.(2004).Diseño e historia. invariantes. Editor: Barcelona : Gustavo Gili.

Best, K. Management del diseño(2007).Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño, Parragon, Barcelona.

Bou i Bauza, G. (2003).El guion multimedia. Editor: Madrid : Anaya Multimedia.

Costa solá, j. (2007).Señalética corporativa. ; Ed. Costa Punto Com, S.L.

Hallgrímsson, Bjarki.(2013).Diseño de producto: maquetas y prototipos.Editorial: Barcelona : Promopress.

Labeena Ishaque.(2009).La casa de papel, mesas, relojes, cuencos y mil objetos para el hogar hechos con papel, Océano-Ambar, Barcelona.

Skopek, D. (2003).Maquetación digital : para internet y otros medios de comunicación.Editor: Barcelona : Index Book.

Wigan, M.(2007).Pensar visualmente. lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador, Gustavo Pili, Barcelona.

### Otros Recursos

Todos los recursos se encuentran en el aula virtual de la asignatura.

## 9. Sistema de evaluación y calificación

### Descripción

De acuerdo con el artículo 4.4 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (en adelante, REC), todo el alumnado está sujeto a EVALUACIÓN CONTINUA en primera convocatoria. Al tratarse de una asignatura con contenidos eminentemente prácticos solo podrá evaluarse mediante esta modalidad (artículo 4.10 del REC). No obstante, el alumnado que haya cursado en primera convocatoria por evaluación continua y no haya superado la asignatura, podrá optar por recuperar las actividades de evaluación continua que no se hayan superado en primera convocatoria.

La evaluación continua requerirá cumplir los siguientes requisitos:

- Asistencia al menos a un 80% de las clases y actividades programadas, que se verificará por medio del control de firmas, y mediante la entrega de los trabajos realizados en el aula. Por debajo de ese nivel de asistencia se considera que no se cumplen las condiciones mínimas para la evaluación continua y por tanto la nota en primera convocatoria será "No presentado".

- Entrega de los trabajos programados del curso. Según establece el artículo 4.7 del REC, se entenderá agotada la convocatoria cuando el alumno o alumna presente actividades cuya ponderación compute, al menos, el 50% de la evaluación continua. Para los trabajos que queden sin entregar, su nota para la evaluación continua será 0.

La EVALUACIÓN CONTINUA constará de las siguientes pruebas:

- Proyectos de diseño en base a concursos profesionales y convocatorias con una ponderación sobre la nota del 60%.

**a)** Se trata de un proyecto en grupo, pero la calificación de todas las fases son individuales, al igual que la nota final. Además, el alumno (individualmente) debe realizar todas las fases y sus apartados. El desarrollo del proyecto contiene:  
Fase 1) 20% - Metodología en el diseño - Descripción del proyecto y objetivos - Investigación, realización y organización de briefings.

Fase 2) 20% - Desarrollo y formalización del proyecto - Realización e interpretación de mapas mentales y conceptuales - Propuestas y desarrollo y análisis crítico en la formalización de las ideas y las resoluciones gráficas.

Fase 3) 20% - Aplicación de los conceptos en proyectos gráficos - Interpretación del resultado final del proyecto - Formalización de la marca y aspectos relacionados con las ideas.

**b)** - Memoria o dossier de proyecto o investigación con una ponderación sobre la nota del 30%.

Fase 4) 20% - Elaboración de la memoria y del manual de uso donde se explican los elementos constitutivos y se establecen las pautas de construcción como el uso de las tipografías y las aplicaciones cromáticas de la marca, etc. - Aplicaciones - Promoción de la marca; prensa, promoción digital, web, redes sociales, etc. - Interiorismo y ejecución con espacios propios de la marca; planteamiento de propuestas para ruedas de prensa, y la creación de roll-ups genéricos para su uso en contextos de interior, Stand, etc. - Exterior; marquesinas, mupis, vallas publicitarias, etc. - Merchandising; todos los elementos promocionales de la marca.

Esta memoria estará enfocada a las posibles futuras propuestas de TFG.

Exposición. 10% - La presentación pública del proyecto. Es obligatoria (como los demás apartados). - Memoria y presentación del proyecto de diseño - Interpretación de los resultados finales de un proyecto, normalización y producción - Exposición y defensa de proyecto explicando características y la elaboración de material audio visual. - El manual del proyecto y todo el material gráfico elaborado para el mismo. - Fecha de realización: La convocatoria. A través de este proyecto se calificará el nivel de trabajo, la argumentación, coherencia, destreza, y funcionalidad. Es obligatoria la entrega del proyecto tanto en formato papel (salvo que las circunstancias aconsejen lo contrario) como en formato digital (PDF).

**c)** - Escala de actitudes con una ponderación sobre la nota del 10%

La realización de proyectos con una ponderación del 60% se dividirá entre el número de proyectos realizados, que podrá variar en función de la complejidad de los mismos y la duración necesaria para su resolución. En ningún caso podrá ser un único proyecto ya que según establece el REC, ninguna de las pruebas de evaluación continua podrá tener un peso superior al 50 % en la calificación final.

La memoria o dossier de proyecto o investigación corresponde a la propuesta de TFG.

Para cualquier otra cuestión, se atenderá a lo establecido en el REC

(<https://drive.google.com/file/d/1FBCQXjuY6oNsbQSbNVHcF-jAYoGXmP5Q/view>)

#### Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Escalas de actitudes	[E14], [G1], [G2], [G3], [G8], [B2], [B4], [G6]	Grado de compromiso, asistencia, participación.	10,00 %

Proyectos de diseño en base a concursos profesionales y convocatorias	[G1], [E2], [E11], [E3], [E10], [E4], [G6], [E8], [E9], [E14], [G5], [G9], [B5], [B4], [G8], [G7], [E1], [E13], [G3], [B2], [E5], [G2]	Calidad técnica y conceptual de las propuestas realizadas. Nivel de innovación en las soluciones de diseño.	60,00 %
Memoria o dossier de proyecto o investigación	[G1], [E2], [E11], [E3], [E10], [E4], [G6], [E8], [E9], [E14], [G5], [G9], [B5], [B4], [G8], [G7], [E1], [E13], [G3], [B2], [E5], [G2]	Nivel de conceptualización, desarrollo y formalización. Calidad de la investigación y análisis.	30,00 %

## 10. Resultados de Aprendizaje

- Diseñar en el contexto del diseño gráfico y la comunicación visual
- Desarrollar el pensamiento creador y reflexivo
- Formalizar, desarrollar y gestionar proyectos de diseño

## 11. Cronograma / calendario de la asignatura

### Descripción

La distribución de los temas por semana es orientativo, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente y de alteraciones en el calendario académico.

Segundo cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	Realización de proyectos de diseño	Presentación de la asignatura. Inicio del proyecto. Metodología en el diseño.	8.00	10.00	18.00
Semana 2:	Proyecto <b>Comienzo de fase 1</b>	Descripción del proyecto y sus objetivos generales y específicos.	8.00	10.00	18.00
Semana 3:	Proyecto	Investigación, realización y organización de briefings Los enfoques de la investigación. La investigación primaria.	8.00	10.00	18.00

Semana 4:	Proyecto <b>Comienzo de fase 2</b>	Desarrollo y formalización del proyecto Realización e interpretación de mapas conceptuales	8.00	10.00	18.00
Semana 5:	Proyecto	Propuestas y desarrollo y análisis crítico en la formalización de las ideas y las resoluciones gráficas. Técnicas de la observación relacionadas con el proyecto. Técnica para la validación de la información.	8.00	10.00	18.00
Semana 6:	Proyecto <b>Comienzo de fase 3</b>	Aplicación de los conceptos en proyectos gráficos Interpretación del resultado final del proyecto	8.00	10.00	18.00
Semana 7:	Proyecto	Formalización de la marca y aspectos relacionados con las ideas Técnicas creativas.	8.00	10.00	18.00
Semana 8:	Proyecto	Exposición de las ideas y conceptos del proyecto	8.00	10.00	18.00
Semana 9:	Proyecto	Elaboración del manual de uso donde se explican los elementos constitutivos y se establecen las pautas de construcción como el uso de las tipografías y las aplicaciones cromáticas de la marca, etc.	8.00	10.00	18.00
Semana 10:	Proyecto	Aplicaciones Promoción de la marca; prensa, promoción digital, web, redes sociales, etc.	8.00	10.00	18.00
Semana 11:	Proyecto <b>Comienzo de fase 4</b>	Interiorismo y ejecución con espacios propios de la marca; planteamiento de propuestas para ruedas de prensa, y la creación de roll-ups genéricos para su uso en contextos de interior, Stand, etc.	8.00	10.00	18.00
Semana 12:	Proyecto	Reajustes en la formalización de los elementos gráficos. Exterior; marquesinas, mupis, vallas publicitarias, etc. Merchandising; todos los elementos promocionales de la marca	8.00	10.00	18.00
Semana 13:	Proyecto	Exposición e interpretación de los resultados.	8.00	10.00	18.00

Semana 14:	Realización de proyectos de diseño. Elaboración de la propuesta de trabajo fin de grado.	Memoria y presentación del proyecto de diseño Interpretación de los resultados finales de un proyecto, normalización y producción. Valoración de los puntos débiles en las propuestas definitivas. Correcciones en la memoria y manuales.	8.00	15.00	23.00
Semana 15:		Exposición y defensa de proyecto explicando características y la elaboración de material audio visual	6.00	35.00	41.00
Semana 16 a 18:	Evaluación única		2.00	0.00	2.00
Total			120.00	180.00	300.00