

INFORMACIÓN DEL PLAN DOCENTE

CÓDIGO-NOMBRE: Trabajo Fin de Máster.

TITULACIÓN: Máster en Ilustración, Narrativa y Diseño.

CENTRO: 203 – Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle

DETALLE DE LA ASIGNATURA

1.2. Carácter

Obligatoria

1.3. Nivel

Grado (MECES 3)

1.4. Curso

1

1.5. Semestre

Segundo semestre

1.6. Número de créditos ECTS

12.0

1.7. Idioma

Español

1.8. Requisitos previos

No se han establecido.

1.9. Recomendaciones

No se han establecido.

1.10. Requisitos mínimos de asistencia

El alumnado debe cumplir con el 80% de asistencia para ser evaluado en la convocatoria ordinaria. De no ser así, al alumno pasa a ser evaluado en convocatoria extraordinaria.

1.11. Equipo docente

Sergio García Cabezas

1.12. Competencias y resultados del aprendizaje

Competencias

- CO03: Explorar y aplicar técnicas de experimentación e innovación en ilustración y diseño, adaptándolas al desarrollo de producciones gráficas originales y creativas, en función de las necesidades de cada proyecto de diseño e ilustración.
- CO04: Analizar y aplicar el conocimiento sobre la evolución histórica y las tendencias actuales de la ilustración para desarrollar proyectos visuales que respondan a las demandas específicas del sector.

Habilidades y destrezas

- H03: Producir obra gráfica y análisis crítico que contribuyan al conocimiento y a la praxis del diseño y la ilustración.
- H04: Seleccionar y utilizar tendencias emergentes en el ámbito profesional de las narrativas visuales, desarrollando una voz propia y una transferencia a las prácticas creativas del sector del diseño y la ilustración.
- H08: Desarrollar un proyecto profesional de ilustración que integre de manera coherente los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas a lo largo del programa formativo, aplicándolos a un contexto práctico y profesional.

Conocimientos

- C01: Adquirir un conocimiento profundo de los elementos narrativos que intervienen en la ilustración y el diseño, comprendiendo su estructura y significados, para entender y articular con rigor la dimensión narrativa de la obra.
- C02: Desarrollar un conocimiento experto en el uso de recursos y herramientas, tanto analógicas como digitales, que permita concebir y diseñar proyectos de ilustración especializados con una sólida base técnica, una identidad visual coherente y un enfoque
- C03: Recopilar técnicas de experimentación e innovación en proyectos de ilustración y diseño, identificando las necesidades y tendencias del sector profesional.
- C04: Adquirir un conocimiento avanzado sobre la evolución histórica de la ilustración, analizando sus principales corrientes, estilos y transformaciones en relación con los contextos culturales y tecnológicos.

- C06: Comprender la relación producto-consumidor, con conciencia de la relación que se establece entre los receptores y los elementos visuales que construyen la narrativa.

1.13. Contenidos del programa

- Desarrollo y ejecución de un proyecto que combine ilustración, diseño y narrativa: abordaje metodológico, fases del proceso, requisitos técnicos, factores limitantes y recopilación de material gráfico.
- Técnicas para adaptar el proyecto ilustrado a un formato profesional, considerando aspectos narrativos y estéticos.
- Estrategias para estructurar y presentar los elementos clave del proyecto, incluyendo la narrativa y los recursos visuales.
- Desarrollo de competencias para exponer y defender el proyecto de manera efectiva y persuasiva ante un tribunal.

Metodologías docentes y tiempo de trabajo del estudiante

2.1. Relación de actividades formativas

- AF02 - Seminarios, talleres
- AF08 - Tutorías
- AF13 - Estudio autónomo guiado por un tutor
- AF14 - Desarrollo del TFM
- AF15 - Preparación y exposición oral del Trabajo de Fin de Máster ante un tribunal evaluador.

2.2. Presencialidad

La presencialidad contiene los siguientes elementos:

- Sesión magistral
- Debate y puesta en común.
- Exposición por alumnado.
- Estudio de casos.

- Actividades de aplicación práctica.
- Trabajo por proyectos.
- Prácticas de taller.
- Búsqueda de información y documentación.
- Tutorías programadas.

Sistemas de evaluación y porcentaje en la calificación final

3.1 Convocatoria ordinaria

El alumnado podrá ser evaluado en convocatoria ordinaria cuando la media de las tareas sea igual o superior a 5.

Las actividades de evaluación se evaluarán en base a las competencias específicas que se trabajen en la asignatura y de las actividades profesionales que se infieran de ellas.

- 20% - EV03 - Trabajos prácticos y proyectos
- 60% - EV08 - Estructura y contenido del proyecto
- 20% - EV09 - Exposición y defensa oral del proyecto

3.2 Convocatoria extraordinaria

Acudirán a convocatoria extraordinaria los alumnos que no superen la evaluación continua o que no cumplan con los requisitos de asistencia.

Las actividades de evaluación en la convocatoria extraordinaria serán las mismas que en la convocatoria ordinaria. El alumnado deberá entregar todos los trabajos correspondientes y cumplir los mismos criterios de evaluación establecidos para la convocatoria ordinaria, tanto en forma como en contenido, con el objetivo de garantizar la igualdad en la exigencia académica.

Cronograma orientativo

- Bloque 1: Selección y validación del tema. Definición de objetivos y enfoque del proyecto.
- Bloque 2: Desarrollo del marco teórico y metodología. Revisión bibliográfica y planificación.
- Bloque 3: Desarrollo del proyecto práctico o investigación. Seguimiento con el tutor.

Bloque 4: Redacción final, entrega y defensa del TFM.