

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV  
GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs /Curso

2024-2025

<b>1 Dades d'identificació de l'assignatura</b> <i>Datos de identificación de la asignatura</i>						
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>		<b>TREBALL FINAL DE GRAU</b>				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>		<b>18</b>	Curs <i>Curso</i>	4t	Semestre <i>Semestre</i>	2n
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>		OE	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>		València Castella	
Matèria <i>Materia</i>		Treball Fi de Grau				
Títol Superior <i>Título Superior</i>		Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny				
Especialitat <i>Especialidad</i>		Disseny Gràfic - Itinerari Disseny aplicat a l'Animació				
Centre <i>Centro</i>		Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi				
Departament <i>Departamento</i>		Disseny Gràfic - Itinerari Disseny aplicat a l'animació				
Professorat <i>Profesorado</i>		Lola Abad, Salvador Baixauli, Maria Teresa Castelló, Diana Cortés, Juan de la Cruz, Gràcia Sarrión, Àlex Seguí.				
e-mail <i>e-mail</i>		<a href="mailto:abadd@easdalcoi.es">abadd@easdalcoi.es</a> , <a href="mailto:baixaulis@easdalcoi.es">baixaulis@easdalcoi.es</a> , <a href="mailto:castellov@easdalcoi.es">castellov@easdalcoi.es</a> , <a href="mailto:cortesdi@easdalcoi.es">cortesdi@easdalcoi.es</a> , <a href="mailto:delacruzj@easdalcoi.es">delacruzj@easdalcoi.es</a> , <a href="mailto:sarriiong@easdalcoi.es">sarriiong@easdalcoi.es</a> , <a href="mailto:seguia@easdalcoi.es">seguia@easdalcoi.es</a>				

**1.1 Descripció, objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació**  
*Descripción, objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación*

El Treball de Fi de Grau, definit en el Capítol III de l'ORDRE 85/2014 de la Conselleria d'Educació Cultura i Esport, consisteix en l'elaboració, per part de l'estudiant i de manera individual, d'un treball original en el qual s'integren i s'apliquen els continguts formatius rebuts, així com les competències, capacitats i habilitats adquirides en els corresponents estudis.

El TFG, per tant, representa la culminació de tota la formació rebuda al llarg dels diferents cursos acadèmics. Es tracta d'un projecte d'animació o un projecte d'investigació sobre aquesta, que integre les competències i habilitats adquirides i que acredite la capacitat per exercir la professió.

El tema del Treball de Fi de Grau serà triat per l'alumnat i haurà d'anar acompanyat d'una memòria que reflectisca i justifique el procés de realització, les decisions preses i els referents emprats al llarg del projecte. Així mateix, el TFG haurà de tindre en compte la perspectiva de gènere en tot el seu desenvolupament.

Finalment, i una vegada rebut l'informe favorable per l'equip acadèmic tutor, l'alumnat haurà de defensar, davant del tribunal, el seu TFG en un acte públic.

El projecte serà dirigit per un equip multidisciplinari de tutores i tutors acadèmics amb la finalitat de crear un espai adequat, vinculat a les diferents àrees, tècniques i especialitats, on

desenvolupar el Treball de Fi de Grau. Aquest equip acadèmic exposarà a l'alumnat les característiques del seu TFG i l'orientarà en el desenvolupament d'aquest. Així mateix, vetlarà per a que el TFG complisca amb tots els objectius i requisits establerts per la Comissió Acadèmica de l'Especialitat-itinerari i que la seua qualitat siga apta per ser defensat davant del Tribunal.

Els objectius i les característiques del TFT i la càrrega de treball necessària per a complir-los per part dels estudiants hauran de ser coherents amb el nivell de formació d'estudis superiors i ajustar-se al nombre de crèdits ECTS assignats en el pla d'estudis de l'especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Disseny aplicat a l'Animació. En aquest cas, 18 crèdits.

Pel que fa a les tipologies dels projectes, podran ser els següents:

- a) Treballs de caràcter investigador o professional relacionats amb la titulació.
- b) Treballs vinculats amb les empreses on l'estudiant realitza les pràctiques externes.
- c) Treballs realitzats amb institucions d'educació superior dins d'un programa d'intercanvi acadèmic, així com amb altres institucions, organismes o empreses, sempre que hi haja un conveni entre estos i l'ISEACV.

El tipus de TFT s'haurà d'ajustar als criteris aprovats per la comissió acadèmica de l'especialitat de *Disseny Gràfic, itinerari de Disseny aplicat a l'Animació*, tenint en compte prèviament les directrius i les línies d'investigació definides pel departament d'especialitat associat a aquest títol. Per aquest TFG serien les següents:

- Projecte d'animació de ficció.
- Projecte d'animació publicitari.
- Projecte d'animació experimental.
- Projecte d'animació per a videojocs.

## 1.2 Coneixements i condicionants previs

*Conocimientos y condicionantes previos*

Requisits previs, mínims o necessaris per a cursar l'assignatura. Coneixements recomanats i/o relació amb altres assignatures de la mateixa titulació  
Requisitos previos, mínimos o necesarios para cursar la asignatura. Conocimientos recomendados y/o relación con otras asignaturas de la misma titulación

Per poder cursar aquesta assignatura, l'alumnat haurà d'haver adquirit prèviament tots els coneixements necessaris per portar a terme un projecte d'animació i/o una investigació sobre aquesta, haver assimilat els fonaments de l'animació i el disseny gràfic, i haver consolidat l'ús d'una metodologia projectual.

Segons l'ORDRE 85/2014, que regula l'assignatura de TFG, aquest serà avaluat una vegada que l'estudiant dispose de tots els crèdits necessaris per a l'obtenció del títol corresponent, excepte els referits al mateix TFT. Per tant, haurà d'haver superat totes les assignatures del currículum reflectides en el Pla d'Estudis d'aquest itinerari, inclosa les Pràctiques en Empresa.

### Presentació d'una proposta de TFG (o avantprojecte)

L'estudiant presentarà, davant de la comissió acadèmica d'especialitat de l'itinerari de Disseny Aplicat a l'Animació, la seua proposta de TFG que, a modo d'avantprojecte, haurà de contindre els aspectes que determine aquesta especialitat.

L'alumnat haurà de presentar la seua proposta de TFG el dia especificat per l'equip acadèmic. La proposta de TFT haurà de ser revisada i aprovada per la comissió acadèmica d'especialitat, itinerari *Disseny Aplicat a l'Animació* i haurà de comptar amb el vistiplau de la direcció del centre.

Aquesta proposta contindrà la informació necessària per a que la Comissió puga entendre la justificació i/o motivació de la proposta, els objectius d'aquesta, el seu context, la tipologia de projecte i línia d'investigació, la metodologia inicial a seguir, un cronograma orientatiu i una

bibliografia/fonts documentals de les que es parteix, per tal d'avaluar la seua viabilitat temporal i adequació a la finalitat d'un TFG.

Si la proposta no és acceptada per la comissió acadèmica de l'especialitat, l'estudiant podrà presentar una altra o millorar/adequar la seua proposta en el termini estipulat per la comissió.

En el cas de que el projecte proposat mostre una complexitat en la seua producció d'animació i necessite una resolució grupal, la Comissió Acadèmica de l'Especialitat valorarà la proposta. Per a que aquesta siga acceptada, la Comissió avaluarà la seua dificultat, originalitat, interès i adequació per a ser desenvolupada com a TFG. En tot moment, la seua valoració positiva haurà de garantir el treball individual de cada component del grup i el repartiment equitatiu i clar de les diferents tasques.

## 2 Competències de l'assignatura

### *Competencias de la asignatura*

Les competències de l'assignatura de TFG de l'itinerari de Disseny aplicat a l'animació venen establides en el Pla d'estudis publicat en la corresponent ORDRE de 9/2021 ANNEXE II i són les següents:

#### COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

CT15 Treballar de manera autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit professional en l'exercici professional.

CT16 Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat cap al patrimoni cultural i mediambiental.

#### COMPETÈNCIES GENERALS

CG11 Comunicar idees i projectes a la clientela, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.

CG21 Dominar la metodologia de la investigació.

#### COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE1 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexes.

CE2 Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.

CE4 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

CE10 Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

## 3 Resultats d'aprenentatge

### *Resultados de aprendizaje*

RESULTATS D'APRENENTATGE  
*RESULTADOS DE APRENDIZAJE*

COMPETÈNCIES RELACIONADES  
*COMPETENCIAS RELACIONADAS*

<p>RA1. Analitza i justifica la viabilitat econòmica, legal i comercial del disseny proposat.</p> <p>INDICADORS:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Determina adequadament el preu de la proposta incloent pressupost de disseny del projecte, i pressupost de producció, en el cas que els condicionants del projecte així ho exigeixin, i els documents que siguin necessaris atenent a la naturalesa de la proposta (contractes, factures...).</li> <li>2. Analitza i explica quines són les solucions per protegir jurídicament la seva proposta de disseny de animació (protecció i gestió de la propietat intel·lectual i industrial).</li> <li>3. Estableix el pla de comunicació per a la seva proposta, en cas que sigui necessari, assenyalant objectius, estratègies i accions, específicament per al canal de distribució.</li> </ol>	<p>CT15 CT16 CG11</p>
<p>RA2. Planifica i desenvolupa un projecte en totes les seues fases, atenent a valors formals, gràfics, tècnics i narratius adequats a les intencions conceptuals i comunicatives, aplicant una metodologia projectual.</p> <p>INDICADORS</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Té en compte la perspectiva de gènere en tot el desenvolupament del projecte utilitzant un llenguatge inclusiu, tractant de no perpetuar els rols de gènere ni la hipersexualització de les dones i donant visibilitat a la diversitat.</li> <li>2.- Fa un ús responsable, justificat i proporcionat de la IA.</li> <li>3.- Planifica i gestiona les fases del projecte tenint en compte el fluxe de treball més lògic i òptim per a aquest.</li> <li>4.- Descriu cada fase del projecte.</li> <li>5.- Resol els diferents problemes que van sorgint al llarg del projecte.</li> <li>6.- Treballa de forma autònoma i professional.</li> <li>7.- Compleix amb les entregues previstes al llarg del projecte.</li> <li>8.- Descriu i recopila tot els processos del projecte i els seus resultats de forma seqüencial i detallada en una memòria.</li> <li>9.- Dissenya i maqueta la memòria de forma adequada a l'especificitat del projecte.</li> </ol>	<p>CT16 CG1* CG14* CE1 CE2 CE4</p>
<p>RA3. Coneix i posa en pràctica fonaments de forma, síntesi, color, llum, volum i moviment aplicats al projecte proposat des del punt de vista gràfic i narratiu.</p> <p>INDICADORS</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Utilitza llenguatges gràfics i audiovisuals coherents amb la idea desenvolupada al projecte des del punt de vista de la creativitat, l'experimentació, la narrativitat, la innovació, l'aportació cultural...</li> <li>2.- Aplica els fonaments de l'animació a la seua proposta creativa.</li> <li>3.- Desenvolupa els prototips necessaris per fer comprensible la proposta.</li> </ol>	<p>CE1 CE2 CE4 CG14*</p>

<p>4. És conscient dels límits i possibilitats gràfiques de la seua proposta i ho reflexa coherentment en els acabats finals del projecte.</p> <p>5. Té visió abstracta i compositiva de la forma i adequa els criteris formals al missatge que pretén comunicar.</p> <p>6. Proposa un estil gràfic coherent i original tenint en compte les tendències i el context de mercat del producte que s'està dissenyant.</p> <p>RA4. Utilitza metodologies i tècniques d'investigació adequades a la tipologia del projecte, seleccionant fonts d'informació rellevant per a la definició del marc teòric i/o de la pràctica experimental. (CREATIVO-EXPERIMENTAL)</p> <p>INDICADORS</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Defineix el problema de manera clara.</li> <li>2.- Selecciona fonts d'informació rellevants per definir i resoldre els condicionants del problema.</li> <li>3.- Utilitza les tècniques de recerca adequades a la tipologia del projecte.</li> <li>4.-Organitza la informació en funció de les necessitats del projecte.</li> <li>5.- Identifica i defineix correctament el públic objectiu a què s'adreça i el context del projecte.</li> <li>6.- Identifica, diferencia i justifica la informació rellevant de la que no ho és per a la temàtica del projecte.</li> <li>7.- Utilitza i analitza referents que puguen aportar valor comunicatiu al projecte.</li> <li>8.- Extreu, argumenta i defensa conclusions de la investigació.</li> <li>9.- Situa històricament la seua proposta dins del marc teòric-estètic en l'àmbit del disseny d'animació.</li> <li>10- Cita i justifica les fonts de l'investigació de la manera adequada.</li> </ol> <p>RA5. Domina el llenguatge audiovisual, des del punt de vista teòric-pràctic, adaptant-lo als diferents formats i àmbits.</p> <p>INDICADORS</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Domina els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació audiovisual i els aplica de la manera més eficaç en el desenvolupament de projectes de comunicació visual.</li> <li>2.-Soluciona els problemes durant el desenvolupament del projecte mitjançant la presa de decisions adequades a nivell tecnològic i formal.</li> <li>3.-Aplica estratègies i recursos del llenguatge audiovisual, adaptant-los als continguts que es volen transmetre, a la finalitat perseguida i a les característiques dels receptors, per tal d'assegurar l'eficàcia en els processos creatius de comunicació.</li> </ol>	<p>CG21 CG14*</p> <p>CE1 CE2 CE4</p>
---	--

<p>RA6. Domina les tècniques de l'animació i les tecnologies necessàries per a la creació del projecte final.</p> <p>INDICADORS</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.- Resol els aspectes tècnics necessaris per a la producció final del projecte.</li><li>2.- Genera els fitxers i instruccions necessàries per a la producció final del projecte proposat.</li><li>3.- Selecciona coherentment l'ús dels diferents softwares i de la tecnologia al seu abast, tenint en compte les necessitats del projecte, les tècniques d'animació emprades i la seua estètica final.</li><li>4.- Optimitza els recursos i suports de manera responsable i sostenible per al medi ambient.</li><li>5.- Realitza una animació coherent amb la tècnica escollida i aplica els principis d'animació de manera adequada.</li></ol> <p>RA7. Comunica i presenta el projecte en tota la seua dimensió i fa una defensa oral correcta i ordenada de tot el procés i del resultat final, davant d'un tribunal i una possible audiència.</p> <p>INDICADORS.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.- Argumenta les opinions amb precisió i rigor, utilitzant una terminologia i un vocabulari específics de la disciplina amb correcció lèxica, ortogràfica i sintàctica.</li><li>2.-Resol la comunicació del projecte mitjançant els suports adequats: presentació, maquetes, instal·lacions, prototips, etcètera.</li><li>3.- Justifica de manera coherent la proposta final en funció de tot el procés metodològic.</li><li>4.- Fa servir un llenguatge inclusiu en tota la comunicació del projecte.</li><li>5.- Desenvolupa amb solvència la defensa oral a nivell verbal i corporal.</li><li>6.- La defensa oral s'ajusta als temps d'exposició establerts prèviament.</li></ol>	<p>CT15 CT16 CE1</p> <p>CG11 CG14* CE2 CE4 CE10</p>
---	---

**Nota important:** Les competències estan expressades en un sentit genèric pel que és necessari incloure en la guia docent els resultats d'aprenentatge. Aquests resultats constitueixen una concreció d'una o diverses competències, fent explícit el grau de domini o acompliment que ha d'adquirir l'alumnat i contenen en la seua formulació el criteri amb el qual van a ser avaluades. Els resultats d'aprenentatge evidencien allò que l'alumnat serà capaç de demostrar en finalitzar l'assignatura o matèria i reflecteixen, així mateix, el grau d'adquisició de la competència o conjunt de competències.

**Nota importante:** Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumnado y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumnado será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

<b>4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge</b> <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>	
Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes, ... <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas, ...</i>	Planificació temporal <i>Planificación temporal</i>
<p>El contingut de cada TFT haurà de tindre correspondència amb els especificats en aquesta guia docent i ajustar-se a un dels formats següents:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Treballs de caràcter o aplicació professional relacionats amb la titulació.</li> <li>- Treballs experimentals, teòrics o performatius relacionats amb la titulació.</li> <li>- Treballs de revisió i investigació bibliogràfica relacionats amb la titulació.</li> <li>- Treballs coordinats amb les pràctiques externes de la titulació.</li> <li>- Altres treballs no inclosos en les modalitats anteriors, segons s'especifique en la normativa particular d'aquesta titulació-</li> </ul> <p>Els continguts a treballar al llarg de la realització del Treball Final de Grau es recullen en tres blocs:</p> <p><b>PROCEDIMENTALS.</b>            Metodologia projectual i/o estratègies metodològiques d'investigació.            Recursos gràfics, tipogràfics i audiovisuals de representació i/o capacitat d'anàlisi i representació de resultats.            Eines digitals per a la comunicació oral i escrita del projecte.</p> <p><b>CONCEPTUALS</b>            Fases d'un projecte d'animació/disseny audiovisual i/o fases d'un treball d'investigació relacionats amb la titulació.</p> <p><b>ACTITUDINALS</b>            Valors ètics i inclusius en la concepció i el desenvolupament del projecte. Així com autonomia en la resolució de problemes i desenvolupament de les successives fases d'aquest.</p>	FEBRER / JUNY

## REALITZACIÓ DEL TREBALL FINAL DE GRAU

### PROJECTE DE TFG CENTRAT EN L'APLICACIÓ PRÀCTICA DE L'ANIMACIÓ.

Aquest haurà de contemplar les següents fases:

1.- Fase d'investigació i anàlisi, que recollirà dos apartats:

- El briefing o plec de condicions del projecte.
- La fase documental ha de desenvolupar correctament la investigació i anàlisi sobre els aspectes pertinents al projecte, mitjançant els mètodes i les tècniques adequats per a la seva incidència en el desenvolupament del disseny.

Amb un percentatge total de la nota final d'un 15%.

2.- Fase de procés creatiu que hauria de contindre les següents fases adaptades a la línia d'investigació triada per al projecte i que es concretaran en cada cas:

- Ideació.
- Preproducció.
- Producció.
- Postproducció.

Amb un percentatge total de la nota final d'un **60%**.

3.- Fase de viabilitat i màrqueting que hauria de contemplar els següents punts:

- Estudi de mercat.
- Objectius de màrqueting.
- Viabilitat econòmica. Criteris per a la gestió del disseny gràfic d'animació.
- Viabilitat productiva. Planificació del projecte. Tecnologies. Optimització de recursos. Sostenibilitat. Innovació.
- Requisits legals i administratius per a les activitats audiovisuals d'animació.
- La protecció del disseny. Alternatives i viabilitat d'aquestes.
- Comunicació de la proposta de valor coherent i adequada al projecte desenvolupat, específicament per el canal de distribució.
- Pitching.

Amb un percentatge total de la nota final d'un **10%**.

#### 4.- Comunicació del projecte i defensa oral.

- Memòria Projectual estructurada segons la tipologia del projecte.
- Defensa oral. Adequada ordenació, exposició i presentació pública dins del temps establert (20 minuts màxim).



Amb un percentatge total de la nota final d'un **15%**.

**TFG CENTRAT EN LA INVESTIGACIÓ EXPERIMENTAL,  
TEÒRICA O PERFORMATIVA RELACIONADA AMB  
L'ANIMACIÓ.**

En el cas de que es tracte d'un **Treball d'investigació** experimental, teòric o performatiu relacionat amb la titulació, el projecte haurà de contemplar els següents apartats en el seu procés d'investigació:

1. Fase inicial: elecció del tema i la idea de la investigació  
Pregunta de la investigació.

- Resum
- Idea de la investigació. Tema o pregunta de la investigació. Hipòtesi.
- Motivació. Justificació. Propòsit.
- Introducció. Antecedents. Estudi d'estat. Marc teòric/pràctic.
- Objectius (generals i específics).

Amb un percentatge total de la nota final d'un **15%**.

2. Fase de definició de l'estratègia metodològica i de recopilació de la informació.

- Estructura de la investigació (investigació quantitativa, investigació qualitativa)/mètodes i tècniques.
- Recursos de cerca d'informació/Tipus de fonts d'informació (primàries, secundàries)/Eines per recopilar informació.
- Calendari, pla de treball.
- Cost del projecte d'investigació.

Amb un percentatge total de la nota final d'un **30%**.

3. Fase d'anàlisi de la informació i presentació de resultats.  
Conclusions.

- Desenvolupament. Organitzar, codificar i agrupar categories i/o temes. Mapa temàtic.
- Identificació de patrons, tendències, similituds, diferències.
- Anàlisi de la informació.
- Presentació i redacció dels resultats. Informe.
- Redacció de l'Abstract i revisió de referències.
- Conclusions.

Amb un percentatge total de la nota final d'un **40%**.

4. Fase comunicativa

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correcció ortogràfica i gramatical/ Redacció referencial (APA)/bibliografia/annexos/ llenguatge inclusiu.</li> <li>• Adequada organització dels diferents apartats i processos de recerca, maquetació, enquadernació i presentació de l'informe.</li> <li>• Adequada ordenació, exposició i presentació pública dins del temps establert.</li> </ul> <p>Amb un percentatge total de la nota final d'un <b>15%</b>.</p>	
---	--

## 5 Activitats formatives

### Actividades formativas

#### 5.1 Activitats de treball presencials

##### Actividades de trabajo presenciales

ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball ( en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Tutories presencials i treball de l'estudiant a l'aula <i>Tutorias presenciales y trabajo del estudiante en el aula</i>	<p>L'equip docent explicarà la Guia Docent de l'assignatura i definirà la seua planificació i el calendari d'entregues de cada fase del projecte el primer dia de classe.</p> <p>Tutories en les diferents etapes i àrees de coneixement del projecte proposat per cada estudiant de manera individual i personalitzada.</p> <p>Els temes més generals i que porten a confusió per part de l'alumnat, seran tractats per l'equip docent de forma específica.</p> <p>L'alumnat mostrarà a l'equip tutorial el treball realitzat que serà supervisat conjuntament per aquest i l'estudiant.</p> <p>L'equip docent farà un seguiment del projecte de cada estudiant i avaluarà el seu procés a mida que aquest es desenvolupa.</p> <p>Cada fase del projecte, s'haurà de presentar en temps i forma per garantir una bona aplicació del cronograma inicial i la consecució total del projecte amb una qualitat òptima.</p> <p>Se fomentarà el treball a l'aula i la comunicació entre el professorat i l'alumnat i entre els mateixos estudiants per tal de generar sinergies que ajuden a millorar el projecte.</p> <p>Les tutories personalitzades permetran detectar errades de caràcter teòric i/o pràctic, l'estancament en determinats apartats, la dificultat en la resolució de problemes, una mala gestió del temps, problemes en la comunicació del projecte, etc. Aquesta ràpida detecció facilitarà propostes de millora per part de l'equip tutorial.</p> <p>L'equip docent acompanyarà a l'alumnat en tot el procés però és l'estudiant el que haurà de demostrar les seues capacitats, competències i coneixement, de forma autònoma, al llarg de tot el procés.</p> <p>Així mateix, es crearà un aula virtual amb una estructura dissenyada per continguts i fases del projecte. Així mateix, aquesta plataforma servirà per realitzar les entregues virtuals demanades per l'equip tutorial i per compartir recursos.</p> <p>A més a més, els estudiants que hagen estat autoritzats a realitzar el TFG de forma telemàtica, hauran de connectar-se a aquesta plataforma en horari de classe per poder ser tutoritzats.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	20%
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90h.</b>

#### 5.2 Activitats de treball autònom

##### Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball ( en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>



-	Defensa oral i exposició del resultats.		
---	---	--	--

## 6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

*Criterios de evaluación y fechas de entrega*

### Criteris d'avaluació generals

Com a criteris generals d'avaluació, es valorarà el compliment de les condicions bàsiques del procés d'elaboració, l'aplicació dels coneixements apresos, la capacitat comunicativa de la solució proposada, la qualitat tècnica i formal del seu acabat, la creativitat i originalitat del plantejament, el disseny, la capacitat d'experimentació i investigació al llarg del procés, l'ús de la perspectiva de gènere com a element reflexiu i integrador del projecte, l'ús responsable, justificat i proporcionat de les eines d'Intel·ligència Artificial (IA), la consciència crítica per analitzar i avaluar els resultats obtinguts en els seus propis treballs, l'autonomia mostrada en les diferents fases i tot allò establert com a condicions prèvies.

Es tindrà en compte la coherència en el desenvolupament del projecte, amb la conseqüent relació de conclusions conceptuals, formals i procedimentals entre les fases.

En els projectes de caràcter grupal, a més a més, es valorarà el respecte a la resta dels components del grup des de la igualtat, la capacitat de coordinació d'aquests, el compliment individual del rol que l'alumnat haja adoptat i la seua contribució individual al treball elaborat en conjunt.

Per garantir una avaluació objectiva i justa, cada component del grup haurà de presentar una memòria individual i específica del treball realitzat individualment i que contemplarà tots els punts establerts per l'equip acadèmic-tutor, especificant la informació necessària pel que fa al pes, procés i característiques del seu treball individual.

### PRESENTACIÓ I DEFENSA.

- En el moment de fer la presentació i defensa del TFT, l'estudiant ha d'haver superat totes les assignatures del currículum.
- Per poder presentar el seu TFG, l'estudiant haurà de presentar una sol·licitud de defensa i avaluació en l'administració del Centre amb quinze dies d'antelació a la corresponent convocatòria oficial.
- El TFG es presentarà en el lloc, data, format, suport i nombre de còpies que determine la Comissió acadèmica de l'itinerari d'Animació.
- El centre ha de garantir la protecció de tota la informació dipositada del TFG. Fins al moment de la defensa, l'alumnat autor del projecte no tindrà accés a les còpies dipositades.
- Quan el TFG siga avaluat positivament, s'incorporarà una còpia d'aquest en format electrònic al repositori institucional.
- L'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi inclourà en el seu calendari de gestió acadèmica els diferents períodes en que l'alumnat podrà presentar el seu TFG.
- L'alumnat tindrà dret únicament a dues convocatòries en cada curs acadèmic.
- L'alumnat té dret a elaborar i defensar el seu TFG en qualsevol de les llengües oficials de la Comunitat Valenciana i l'Easdalcoi ha de garantir-li aquest dret.
- La defensa es realitzarà en un acte públic.

- El centre farà pública la convocatòria, dia, hora i lloc de la defensa amb una antelació mínima de 5 dies.
- Cada estudiant disposarà de 20 minuts per a la defensa del seu TFG. En ella haurà d'exposar els objectius, la metodologia, el contingut i les conclusions del Treball Final de Grau.
- En acabar la defensa, el tribunal podrà plantejar preguntes, sol·licitar aclariments o fer comentaris o suggeriments sobre el TFG presentat.

## AVALUACIÓ I QUALIFICACIÓ

- El TFG serà avaluat per un Tribunal format per 3 docents de l'espacialitat de Disseny Gràfic, itinerari disseny aplicat a l'Animació.
- L'equip tutorial del TFG emetrà un informe d'avaluació de cadascú dels estudiants.
- Per poder optar a la presentació i defensa davant del Tribunal, serà requisit indispensable comptar amb l'informe favorable elaborat per l'equip tutor. Aquest es realitzarà seguint els criteris establerts en la Guia Docent de l'assignatura.
- L'alumnat disposarà de dues convocatòries per cada curs escolar:
  - Primera convocatòria a juny.
  - Segona convocatòria a juliol.
- La valoració dels resultats d'aprenentatge estarà en relació amb el nivell d'adquisició i consolidació de les competències definides en la Guia Docent de l'assignatura.
- Segons el DECRET 117/2022, de 5 d'agost, del Consell, pel qual s'aprova el Reglament d'organització i funcionament dels centres superiors d'ensenyaments artístics integrats a l'Institut Superior d'Ensenyaments Artístics de la Comunitat Valenciana (ISEACV):
  - La matrícula a qualsevol assignatura està limitada a quatre convocatòries. Cada matrícula comporta dues convocatòries d'avaluació, primera i segona, excepte per als casos en què ja s'hagen consumit prèviament tres convocatòries, cas en què tindran dret únicament a la primera convocatòria.
  - Per a l'alumnat matriculat des del curs 2022-23, la permanència en una mateixa titulació està limitada a sis anys per a la matrícula completa i a vuit per a la matrícula parcial.
  - Quan un alumne/a deixe d'assistir sense justificació a totes les assignatures de què s'haja matriculat durant un període continuat equivalent a un terç del curs escolar es considerarà abandonat escolar per part de l'alumne/a. En aquest cas perdrà la condició d'alumne/a, quedant desvinculat/ada dels estudis en els termes que s'especifiquen al punt 5, de l'article 14 del Decret 48/2011, de 6 de maig, del Consell, pel qual es estableix l'ordenació dels ensenyaments artístics superiors. Segons la tipologia del centre es podrà oferir aquesta vacant si hi ha llista d'espera, sempre que en el moment que es determini l'abandonament permeta al nou estudiant l'aprofitament eficaç dels estudis.
- Les activitats fraudulentas (plagi o còpia) seran considerades una demostració inequívoca de falta d'ètica per la qual cosa rebran una qualificació de zero (Suspens).
- Una vegada realitzada la presentació i defensa del TFG per part de l'estudiant i vist l'informe de l'equip tutorial, el tribunal deliberarà sobre la seua qualificació d'acord amb els criteris d'avaluació reflectits en la Guia Docent. Aquests criteris parteixen dels resultats d'aprenentatge marcats per l'assignatura i de les competències previstes per a la titulació.
- El Tribunal elaborarà una acta de qualificació individual per a cada estudiant en que s'especificaran el tema del TFG, els criteris i instruments amb que s'ha determinat el nivell d'adquisició dels resultats d'aprenentatge i de les competències, així com la qualificació global obtinguda per l'estudiant.
- Per a obtenir la qualificació final, caldrà tindre en compte la qualificació de cada membre del tribunal que tindrà en compte aquells aspectes a valorar, establerts prèviament, i els percentatges marcats per obtenir la qualificació.

- Els reials decrets 1125/2003, de 5 de setembre, i 1614/2009, de 26 d'octubre, estableixen que les qualificacions seran numèriques seguint una escala de 0 a 10 amb un decimal:
  - SUSPENS (SS): de 0 a 4,9
  - APROVAT (AP): de 5,0 a 6,9
  - NOTABLE (NT): de 7,0 a 8,9
  - EXCEL·LENT (EX): de 9,0 a 10.
  - La menció de MATRÍCULA D'HONOR podrà ser atorgada a estudiants que hagen obtingut una qualificació igual o superior a 9,0. El seu nombre no podrà ser superior al cinc per cent de l'alumnat matriculat en aquesta assignatura en el corresponent curs acadèmic.
- En cas d'obtindre un informe desfavorable o qualificació de suspens pel tribunal, es farà arribar un informe a l'estudiant amb les recomanacions oportunes per a la millora del treball i la seua posterior avaluació.
- L'estudiant que estiga en desacord amb la seua qualificació podrà sol·licitar la revisió del seu TFG per mitjà d'una instància dirigida al president o presidenta del tribunal en què haurà d'argumentar les raons de la seua disconformitat. La revisió de l'avaluació serà realitzada, en primera instància, pel mateix tribunal i, en la següent instància, serà resolta pel procediment que determine l'ISEACV.
- Els terminis de sol·licitud, revisió i resolució de l'avaluació seran determinats per l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi.

### **Convocatòria de febrer**

- Si l'informe de l'equip tutorial no ha estat favorable o l'estudiant no ha arribat a sol·licitar su presentació i defensa davant del tribunal però la comissió de l'especialitat considera que està molt avançat (mínim 3/4 parts del projecte), l'estudiant podrà optar a la Convocatòria de febrer del curs següent si així ho sol·licita.
- Si el tribunal ha considerat que el TFG no té la qualitat suficient d'acabat i, amb les recomanacions de millora pot aprovar en febrer, se li donarà l'opció de presentar novament el TFG en aquesta convocatòria.
- Per a aquesta convocatòria, l'estudiant només comptarà amb la tutorització destinada a l'atenció a alumnat, establerta per a cada docent en el seu horari. El tribunal serà el mateix que el del curs escolar anterior.

### **ASSISTÈNCIA**

Al llarg del segon semestre, les sis hores setmanal de l'assignatura s'impariran en dos dies (3+3). Com a norma general, l'assistència de l'alumnat serà obligatòria encara que l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi té previstes, per a aquesta assignatura, les següents excepcions:

- que l'estudiant estiga realitzant les pràctiques fora de la Comunitat Valenciana.
- que, a partir del 31 d'octubre, una vegada començat el curs i l'alumne s'haja matriculat en l'assignatura, se li oferisca un treball al que no puga renunciar i que li impedisca la presencialitat.
- que una malaltia li impedisca l'assistència al centre educatiu.

Per les característiques d'aquesta especialitat, pel que fa a les necessitats de producció de les empreses involucrades en les pràctiques i els condicionants que es puguem generar, l'equip tutorial estudiarà cada cas i valorarà la pertinència o no d'aquestes excepcions.

En els casos en que l'equip tutorial aprobe la no assistència presencial -total o parcial- a l'assignatura, l'assistència haurà de ser *on line* en els dies i les hores destinades a la impartició de l'assignatura.

Si l'estudiant no assisteix un mínim del 80% a classe, de forma presencial i/o *on line*, perdrà el dret a l'avaluació continua i haurà de presentar el seu TFG a l'equip tutorial a final de curs, en el dia i hora establert amb antelació. En aquest cas, l'equip docent podrà fer les preguntes que considere necessàries, així com fer realitzar a l'estudiant les pràctiques relacionades amb el seu projecte, per tal d'avaluar correctament i amb objectivitat a l'estudiant.

### 6.3 Sistemes de recuperació

#### *Sistemas de recuperación*

Per a l'alumnat que ha suspès o no ha seguit el desenvolupament normal de les classes – criteris i dates d'entrega)

*Para el alumnado que ha suspendido o no ha seguido el desarrollo normal de las clases – criterios y fechas de entrega)*

L'estudiant que no haja rebut l'informe favorable per a la primera convocatòria o no haja aprovat la seua defensa, podrà presentar-se a la segona convocatòria una vegada haja subsanat les carències i/o errades descrites en l'informe de l'equip tutor o del Tribunal, seguint les recomanacions de millora d'aquests.

## 7

### Bibliografia

#### *Bibliografía*

- Álvarez Sarrat, Sara, Cuenca Orellana, Nerea, García Rams, Susana, Junguitu Drona, Maitane, Vicario Calvo, Begoña. (2021). *Informe MIA 2021. Mujeres en la industria de la animación. Investigación social con perspectiva de género.* [https://animacionesmia.com/wp-content/uploads/2021/09/INFORME\\_MIA\\_2021.pdf](https://animacionesmia.com/wp-content/uploads/2021/09/INFORME_MIA_2021.pdf)
- ÁLVAREZ MARAÑÓN, Gonzalo. (2000). *El arte de presentar: cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones.* Gestión.
- Baelo Álvarez, Manuel. (2017). *El arte de presentar trabajos académicos ante un tribunal: TFG, TFM y Tesis Doctoral.* Círculo Rojo.
- BAELO, Manuel. (2020). *Manual para la elaboración de trabajos académicos fin de título (TFG, TGM y Tesis Doctoral).* Tirant lo Blanch.
- BRUN, Lluís. (2008). *Manual de buenas prácticas profesionales en las artes visuales 2.* Unión de Asociaciones de Artistas Visuales.
- CATMULL, Edwin. (2014). *Creatividad, S.A.: Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá.* Conecta.
- CROOK, Ian. (2017). *Fundamentos del Motion Graphic: principios y prácticas de la animación gráfica.* Promopress.
- DEV. (2024). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2023* [https://dev.org.es/images/stories/docs/2023\\_libro\\_blanco\\_dev\\_media.pdf](https://dev.org.es/images/stories/docs/2023_libro_blanco_dev_media.pdf)
- Diboos. (2018). *LIBRO BLANCO. La industria de la animación y de los efectos visuales.* [https://spainaudiovisualhub.mineco.gob.es/content/dam/seteleco-hub-audiovisual/resources/pdf/DIBOOS\\_LIBRO%20BLANCO\\_Sep2018.pdf](https://spainaudiovisualhub.mineco.gob.es/content/dam/seteleco-hub-audiovisual/resources/pdf/DIBOOS_LIBRO%20BLANCO_Sep2018.pdf)
- GARCIA MILÀ, Pau. (2014). *Eres un gran comunicador (pero aún no lo sabes).* Amat editorial.
- GUIU I BADIA, Josep, GUTIÉRREZ VICÉN, Javier. (2001). *Manual de arte y legislación 1. Unión de Asociaciones de Artistas Visuales.* (<https://avvac.files.wordpress.com/2011/07/manual-de-arte-y-legislacion3b3n.pdf> ).
- LOBO IGARTUA, Constanza. (2015). *Aplicación del Enfoque de Género en Proyectos TFG y TFM.* Ingeniería Sin Fronteras País Vasco y Grupo de Educación para el Desarrollo. Recuperat de: <[https://euskadi.isf.es/wp-content/uploads/sites/31/2015/07/enfoque\\_gene-ro.pdf](https://euskadi.isf.es/wp-content/uploads/sites/31/2015/07/enfoque_gene-ro.pdf) >
- MUNARI, Bruno. (2016). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual.* Editorial GG.

- PÉREZ Rafael. (2012). *La práctica artística como investigación. Propuestas metodológicas*. Editorial Alpuerto.
- REYNOLDS, Garr. (2011). *Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery*. Voices That Matter.
- SELBY, Andrew. (2009). *Animación: nuevos proyectos y procesos creativos*. Parramón. (El DVD contiene ejemplos reales realizados con acetatos y dibujos y animaciones generadas con la técnica de *Stop-motion* y sistemas CGI 3D).
- TERNAN, Melvyn. (2015). *Animación stop motion: cómo hacer y compartir vídeos creativos*. Promopress.
- TERRAS TORRES, Mateo. (2022). *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*. Shangrila.
- VALLEJO NÁGERA, Juan Antonio. (2013). *Aprender a hablar en público hoy*. Planeta.
- WEBSTER, Chris. (2005). *Técnicas de animación*. Ed. Anaya.
- WILLIAMS, Richard. (2022). *Técnicas de animación : dibujos animados, animación 3D y videojuegos*. Anaya.
- YOUNG, Trevor. (1999). *30 minutos... para diseñar un proyecto*. Granica.

## RECURSOS GENERALS

### TedEX

<https://www.ted.com/about/programs-initiatives/tedx-program>

<https://www.youtube.com/playlist?app=desktop&list=PLsRNoUx8w3rPX7BEq2dPj8u1S8kSxOYpk>

<https://www.ted.com/watch/ted-ed>

ORALITAT - Aprender a hablar en público. Eines i recursos educatius per parlar en públic.

<https://oralitat.upf.edu/>

Prosodic and Gestural Studies Group GrEP-G (UPF). <https://www.youtube.com/channel/UC00y-j3YbNPVsrxis0aQFlg>

Normas APA 2024- setena edició

<https://normas-apa.org/etiqueta/normas-apa-2024/>

BOE (Resolución de 22 de marzo de 2024, de la Dirección General de Trabajo, por la que se registra y publica el III Convenio colectivo de ámbito estatal de la industria de producción audiovisual (técnicos)

<https://www.boe.es/boe/dias/2024/04/06/pdfs/BOE-A-2024-6846.pdf>