



**Módulo 7. Trabajo fin de grado (18 ECTS TFG)**

**Materia. Trabajo fin de grado (18 ECTS TFG)**

**ASIGNATURAS**

Trabajo fin  
de grado

		ECTS	18
		CURSO	4
COMPETENCIAS			
CB01	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas que favorezcan un contexto de investigación e innovación dentro del campo de estudio.		X
CB02	Aplicar los conocimientos adquiridos y demostrar la capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.		X
CB04	Transmitir información, ideas, problemas y soluciones vinculadas al campo de estudio, tanto a un público especializado como no especializado.		X
CB05	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.		X
CG03	Aplicar la creatividad al diseño por proyectos y al trabajo en equipo.		X
CG04	Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos de diseño de la sociedad actual.		X
CG06	Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.		X
CG07	Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.		X
CE08	Concebir y definir proyectos creativos aplicados al diseño.		X
CE09	Integrar los procesos creativos poniendo en relación las distintas disciplinas y artes aplicadas contemporáneas con el diseño.		X
CE12	Elaborar y organizar programas, actividades y estrategias de comunicación, vinculados al mundo del diseño.		X
CE15	Conocer los fundamentos y los criterios de utilidad, ecología y ergonomía de los objetos y su aplicación al diseño.		X
CE16	Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.		X
CE18	Relacionar el conocimiento de los patrones culturales del entorno con las responsabilidades sociales del diseñador.		X
CE20	Ejercer la crítica en el mundo de las artes aplicadas y el diseño.		X
CE22	Analizar la importancia que las relaciones humanas, los entornos profesionales y los valores éticos tienen en el mundo del diseño.		X
CE23	Conocer los elementos configuradores de la sociedad actual que interactúan en el campo del diseño.		X
CE27	Conocer los principios de la innovación y el emprendimiento creativo y su aplicación al diseño.		X

**CONTENIDOS**

Desarrollo, presentación y defensa de un proyecto -práctico, teórico o mixto- orientado a la mención elegida por el alumno.

Deberá dar cabida a una interpretación personal, que demuestre un conocimiento interdisciplinar del diseño. Se fomenta y valora especialmente la capacidad para la expresión del conocimiento adquirido y su demostración práctica en un proyecto concreto que puede ser práctico o de carácter más teórico. Este proyecto contará con la asesoría y dirección de un tutor que garantice el seguimiento académico necesario, la orientación del mismo según la mención elegida por el alumno, así como la respuesta adecuada a los objetivos del aprendizaje marcados. Este trabajo podrá realizarse en una empresa o institución adecuada a la mención elegida por el alumno.