

## **GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN**

### **PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA TRABAJO FINAL DE GRADO (TFG)**

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CURSO: 4º

CARÁCTER: TFG

SEMESTRE: 2º

ECTS: 12

HORAS LECTIVAS: 90

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 210

HORAS TOTALES: 300

IDIOMA/S: Castellano/Català/English

CÓDIGO: 17028

EQUIPO DOCENTE: Francesc Ribot [fribot@elisava.net](mailto:fribot@elisava.net)

#### **PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS**

El Trabajo de Fin de Grado compendia la formación adquirida por el o la estudiante en el transcurso del grado. Debe permitir al o a la estudiante mostrar de forma individual el nivel de adquisición de las competencias del Grado y de los principios que fundamentaran su futura actividad profesional.

En el Grado en Diseño e Innovación el TFG puede incluirse en uno de los siguientes ámbitos: Trabajo de investigación bibliográfica o reflexión teórica; trabajo de emprendimiento; trabajo de investigación/innovación o trabajo de desarrollo/experimental.

Los objetivos generales del Trabajo de Fin de Grado consisten en:

- Integrar los conocimientos y las competencias adquiridas a lo largo de la formación en las materias del título.
- Aplicar estas competencias en un trabajo académico.
- Elaborar un discurso coherente y razonado sobre el tema que se trate.
- Participar en situaciones propias de una actividad profesional.



#### **OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)**

En el TFG, la vinculación a los ODS se propone que se haga por cada trabajo individualmente. El o la estudiante, asesorado por su tutor/a de TFG, puede marcar qué ODS trabajará en su propuesta, y habría que explicitarlo/s en los objetivos del trabajo, especificando el ODS con su meta correspondiente.

#### **CONTENIDOS**

Con carácter general, el o la estudiante tiene la responsabilidad de elegir el tema de su Trabajo Fin de Grado. El tema, sin embargo, puede provenir de la iniciativa del o de la estudiante, o bien de propuestas sugeridas por la coordinación académica, procedentes tanto de la investigación generada por los grupos de investigación de Elisava, de necesidades o inquietudes de empresas o instituciones, así como proyectos estratégicos de la universidad y Elisava.

#### **Bloque de contenidos:**

- Desarrollo de una propuesta propia o colaboración con instituciones, empresas o centros de investigación.
- Planificación de las fases de trabajo y las tareas a realizar.
- Fundamentación teórica, fuentes de información y enfoque de la investigación.
- Análisis de datos y de resultados.
- Estrategias para la resolución de problemas y la toma de decisiones en el proceso de diseño.
- Utilización de herramientas, materiales y técnicas para el desarrollo del proyecto.
- Comunicación del proyecto de forma coherente con el proyecto realizado.

La estructura del TFG, a nivel orientativo, incluirá los siguientes elementos: Título, índice, resumen, introducción, desarrollo, conclusiones, bibliografía, anexos, memoria técnica/planos.

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a. (PA)
- Sesiones de tutoría en grupo con el profesor/a. (PD)

## COMPETENCIAS

- G1 - Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras.
- G2 - Configurar nuevas realidades a partir de la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico.
- G3 - Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto.
- CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T2 - Proyectar los valores del emprendimiento y de la innovación en el ejercicio de la trayectoria personal académica y profesional a través del contacto con diferentes realidades de la práctica y con motivación hacia el desarrollo profesional.
- T3 - Interactuar en contextos globales e internacionales para identificar necesidades y nuevas realidades que permitan transferir el conocimiento hacia ámbitos de desarrollo profesional actuales o emergentes, con capacidad de adaptación y de autodirección en los procesos profesionales y de investigación.
- T5 - Ejercer la ciudadanía activa y la responsabilidad individual con compromiso con los valores democráticos, de sostenibilidad y de diseño universal, a partir de prácticas basadas en el aprendizaje, servicio y en la inclusión social.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E1 - Definir un posicionamiento personal del diseño a partir de una visión política, social, medioambiental, ética y estética del contexto.
- E2 - Elaborar proyectos de diseño coherentes con una visión propia del diseño.
- E3 - Aplicar el pensamiento crítico en el proceso de diseño considerando la responsabilidad social de la práctica del diseño y las implicaciones derivadas de las creaciones.
- E5 - Experimentar con materiales, procesos y técnicas para aportar valor al proyecto de diseño.
- E6 - Dialogar con profesionales de otros ámbitos (técnicos, artísticos, científicos, etc.) gestionando conocimientos propios de otras disciplinas de forma resolutiva.
- E9 - Utilizar y generar herramientas de investigación adecuadas a las necesidades de cada proyecto.
- E11 - Reconocer y aplicar de forma autónoma los instrumentos digitales más adecuados para desarrollar el proyecto atendiendo a la coherencia de un lenguaje propio.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.
- E13 - Adquirir habilidades en la detección de oportunidades de diseño y en la resolución de problemas en el desarrollo de proyectos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Recopila e interpreta datos e informaciones sobre las que fundamentar sus conclusiones incluyendo, reflexiones sobre asuntos de índole social, científica ética en el ámbito del diseño.
- Comunica a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa conocimientos, metodología, ideas, problemas y soluciones. Identifica sus propias necesidades formativas y de organizar su propio aprendizaje con un alto grado de autonomía en todo tipo de contextos (estructurados o no).
- Evalúa de forma global los procesos de aprendizaje llevados a cabo de acuerdo a las planificaciones y objetivos planteados y establece medidas de mejora individual.
- Resuelve problemas y situaciones propias del desempeño profesional con actitudes emprendedoras e innovadoras.
- Analiza conocimientos propios del ámbito y su contextualización en entornos nacionales e internacionales.
- Aplica procedimientos propios de la investigación científica en el desarrollo de la actividad formativa y profesional.
- Plantea intervenciones en coherencia con los valores democráticos y de diseño universal mostrando respeto a los derechos fundamentales de las personas.
- Realiza procesos de evaluación sobre la propia práctica y la de los demás de forma crítica y responsable.

- Muestra una actitud de motivación y compromiso para la mejora personal y profesional. Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño.
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño.
- Explica y demuestra coherencia en el proyecto de diseño respecto a un enfoque personal. Demuestra una actitud crítica en el proceso de diseño en relación a la responsabilidad social e implicaciones en la práctica del diseño.
- Aplica creativamente los conocimientos técnicos que aportan valor al proyecto.
- Evalúa y emplea las herramientas de investigación adecuadas según las necesidades del contexto.
- Reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos.
- Interpreta información de otras disciplinas para la elaboración de un discurso propio.
- Transmite los proyectos haciendo uso de las herramientas digitales más adecuadas.
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente.
- Presenta y defiende un proyecto individual.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

## EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	05	20	10
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	20	50	50
P6-Defensa pública de proyectos	40	50	40

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Seguimiento i propuesta TFG	10%	NO	P-2
Actividad-2 Memoria TFG	30%	NO	P-5
Actividad-3 Elementos físicos TFG	20%	SI*	P-5
Actividad-4 Presentación pública	30%	SI*	P-6
Actividad-5 Exposición	10%	SI*	P-6

Para la evaluación de los TFG se tiene en cuenta:

- **Propuesta:** La propuesta del trabajo tiene que ser clara, con los objetivos bien definidos, una correcta temporización de todo el plan de trabajo y de la metodología a seguir. Este aspecto será evaluado por el tutor/a académico.
- **Seguimiento:** Se toma en consideración en el seguimiento del proceso, la adecuación general del plan de trabajo y su desarrollo, la autonomía personal del o de la estudiante en la toma de decisiones y la superación de dificultades, la actitud, interés o el grado de cumplimiento de aspectos éticos y de investigación o intervención. Se evalúa a través de una rúbrica.
- **Memoria:** En lo que se refiere a la memoria escrita, se toman en consideración -entre otros aspectos- la presentación y la adecuación a los aspectos formales, las estrategias de expresión escrita, la calidad de las aportaciones y el rigor mostrado en el análisis de la información, así como las reflexiones del o de la estudiante sobre el propio proceso desarrollado o en el contexto profesional. Se evalúa a través de una rúbrica.
- **Elementos físicos:** El proyecto puede ir acompañado, si lo requiere, de maquetas o muestras del proceso de trabajo, así como de prototipos y maquetas de la propuesta final.
- **Defensa:** La defensa pública de los TFG se realizará presencialmente ante el tribunal. La dinámica de la defensa prevé que el o la estudiante realice una presentación oral del proyecto en la cual se describa todo el proceso realizado y se concreten los objetivos y resultados obtenidos. En la defensa oral se destaca el orden, la claridad y la capacidad de expresión oral, así como también la adecuación en la terminología empleada, la utilización de los recursos audiovisuales o de apoyo durante la exposición y la capacidad de responder preguntas formuladas por parte del tribunal. Para la defensa, el o la estudiante dispondrá de un tiempo limitado de 20 minutos. Después de este tiempo el tribunal realizará los comentarios o cuestiones que considere oportunos para que el o la

estudiante pueda demostrar, mediante una nueva intervención, el nivel de aprovechamiento y de desarrollo de todo el TFG. Se evalúa a través de una rúbrica.

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

\* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia.

En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

#### **BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS**

- Grima, Joseph; De Keninck, Raf de. *Graduation 2022*. Design Academy Eindhoven
- Hanington, Bruce M. *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Gloucester, Mass. Rockport, 2012. Disponible en: <<http://catalegbiblioteca.elisava.net/opac?id=00075200>>
- Kumar, Vijay. 2013. *101 Design Methods*. New Jersey: John Willey & Sons
- Leavy, Patricia. 2017. *Research Design. Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. London: The Guilford Press

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura, en el caso que proceda.