

Guía Docente

MÓDULO V: PROYECTO FIN DE MÁSER

TRIMESTRE: CUARTO

***MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DE LA
COMUNICACIÓN***

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO 2016/2017

***FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN***

1. IDENTIFICACIÓN DEL MÓDULO

1.- MÓDULO:

Nombre: PROYECTO FIN DE MÁSTER		
Código: FL11		
Máster en que se imparte el módulo: MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DE LA COMUNICACIÓN	Trimestre(s) en el que se imparte: Cuarto	
Carácter: Obligatorio	ECTS: 9	Horas ECTS: 225
Idioma: Castellano	Modalidad: Presencial	
Facultad en la que se imparte la titulación: FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN		

2.- ORGANIZACIÓN DE LA MÓDULO:

Departamento: Comunicación Audiovisual y Publicidad
Área de conocimiento: Ciencias sociales y jurídicas

2. PROFESORADO DEL MÓDULO

1.- IDENTIFICACIÓN DEL PROFESORADO:

Responsable de Módulo	DATOS DE CONTACTO
Nombre:	Dr. Ángel Bartolomé Muñoz de Luna
Tlfno (ext):	911 310 100
Email:	abartolome@ceu.es
Despacho:	Despacho 4, 3º planta
Perfil Docente e Investigador	Doctor por la Universidad CEU San Pablo
Líneas de Investigación:	Creative problem solving. Creatividad. Diseño Gráfico. Diseño de Marca.

2.- ACCIÓN TUTORIAL:

Para todas las consultas relativas a la asignatura, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail, del teléfono y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

3. OBJETIVOS DEL MÓDULO

El Proyecto fin de Máster se presenta desde el primer día del Máster dado su carácter práctico si bien no es hasta el final del primer trimestre cuando comienzan las labores de tutoría. El proyecto se presenta al final del Máster (tras los módulos y prácticas)

4. COMPETENCIAS

1.- COMPETENCIAS:

Código	Competencias Básicas y Generales
A	Capacidad para conceptualizar y comunicar visualmente la información.
B	Capacidad de análisis y de síntesis.
C	Capacidad de organización y planificación.
D	Capacidad para resolver problemas aplicados a la resolución de proyectos.
E	Comunicación oral y escrita.
F	Conocimientos básicos de informática relacionados con el diseño gráfico.
H	Capacidad para trabajar en equipo.
I	Capacidad crítica y autocrítica.
J	Capacidad para aprender de forma autónoma.
K	Capacidad para comunicar y defender proyectos.
L	Sensibilidad estética.
M	Compromiso ético.
N	Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones
O	Compromiso con la calidad y el cuidado por el detalle
P	Capacidad para desarrollar la creatividad.
CB6	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB7	Capacidad para entender la ética de la comunicación como un marco de acción para el buen ejercicio profesional. Capacidad para analizar con conciencia crítica y poner en práctica responsablemente los principios, valores y normas de conducta que caracterizan el ejercicio humano y profesional de la comunicación visual.
CB8	Capacidad para comprender la evolución del diseño gráfico en relación con las Artes Visuales contemporáneas. Capacidad para el autoaprendizaje mediante el fomento de la lectura especializada con el fin de entender las distintas formas y corrientes de la comunicación visual. Desarrollar el interés del alumno por la cultura visual a través de la generación de criterio como capacidad crítica.
CB9	Capacidad para conocer y desarrollar habilidades para incorporar y canalizar de manera sistemática el pensamiento creativo relacionado con la comunicación visual.
CB10	Capacidad para poder abordar procesos de creación gráfica mediante la comprensión de los elementos básicos del diseño gráfico y la comunicación visual, que se fragmentan en conocimientos específicos sobre forma, tipografía, color, composición e imagen.

Código	Competencias Específicas
CE1	Capacidad para entender los conceptos básicos de informática gráfica que afectan al diseño y la comunicación visual.
CE2	Capacidad para entender la ética de la comunicación como un marco de acción para el buen ejercicio profesional. Capacidad para analizar con conciencia crítica y poner en práctica responsablemente los principios, valores y normas de conducta que caracterizan el ejercicio humano y profesional de la comunicación visual.
CE3	Capacidad para comprender la evolución del diseño gráfico en relación con las Artes Visuales contemporáneas. Capacidad para el autoaprendizaje mediante el fomento de la lectura especializada con el fin de entender las distintas formas y corrientes de la comunicación visual. Desarrollar el interés del alumno por la cultura visual a través de la generación de criterio como capacidad crítica.
CE4	Capacidad para conocer y desarrollar habilidades para incorporar y canalizar de manera sistemática el pensamiento creativo relacionado con la comunicación visual.
CE5	Capacidad para poder abordar procesos de creación gráfica mediante la comprensión de los elementos básicos del diseño gráfico y la comunicación visual, que se fragmentan en conocimientos específicos sobre forma, tipografía, color, composición e imagen.
CE6	Capacidad para comprender las nuevas estrategias de comunicación basadas en la red colaborativa y participativa.
CE7	Capacidad para comprender y entender el posicionamiento estratégico de la empresa e instituciones; los factores políticos, económicos, sociales y tecnológicos que condicionan su entorno; su filosofía y valores de marca; el perfil y características de su público objetivo, etc. Capacidad para integrar de manera consistente esos conocimientos con el mensaje visual producto de su trabajo.
CE8	Destreza en el manejo de una herramienta de diseño gráfico para la generación de ilustraciones e imágenes vectoriales.
CE9	Destreza en el manejo de una herramienta de diseño gráfico para el tratamiento de imágenes digitales.
CE10	Destreza en el manejo de una herramienta de diseño gráfico para componer y maquetar publicaciones electrónicas que aseguren una impresión sin problemas de alta calidad.
CE11	Destreza en el manejo de una herramienta de edición de códigos fuente para páginas Web. Capacidad para comprender lenguajes de marcado y otros predominantes para la creación de sitios Web.
CE12	Destreza en el manejo de una herramienta de edición multimedia para animaciones Web.
CE13	Destreza en el uso de herramientas infográficas y de modelación 3D. Conocimientos básicos del modelado de formas en 3D, iluminación y animación en un escenario virtual, así como la familiarización con la terminología al uso en el ámbito de los contenidos digitales.
CE14	Destreza en el manejo de una herramienta de edición no lineal y postproducción de vídeo digital. Capacidad para interpretar y crear mensajes audiovisuales.
CE15	Capacidad para interpretar las necesidades de comunicación de la empresa y traducirlas a soluciones gráficas visuales persuasivas.
CE16	Capacidad para la elaboración de programas de identidad visual corporativa y el diseño de la imagen corporativa.
CE17	Capacidad para abordar procesos de creación gráfica para la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros.
CE18	Capacidad para desarrollar habilidades para el diseño de envases y etiquetas. Capacidad para comprender el packaging como una parte de la estrategia de comunicación y de

	producto que la empresa utiliza para difundir su imagen y vender.
CE19	Capacidad para entender las características propias del medio interactivo y sus implicaciones en el proceso del diseño.
CE20	Capacidad para entender y llevar a la práctica los códigos del lenguaje audiovisual en los medios.
CE21	Capacidad para entender los fundamentos básicos de la publicidad interactiva en la Web.
CE22	Capacidad para comprender los fundamentos básicos de tecnología y programación aplicada a la Web con el fin de entender la separación de las diferentes responsabilidades entre los distintos actores que intervienen en un proyecto Web para poder incorporarse a equipos multidisciplinares.
CE23	Capacidad para afrontar la planificación y gestión de un proyecto completo de comunicación gráfica, visual o multimedia y/o con la característica de la interactividad.
CE24	Capacidad para comprender el proceso desde la creación de una pieza gráfica original hasta su producción final.

2.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

Código	Resultados de Aprendizaje
	Elaboración individual de un "Portfolio" (en soporte Web)

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS

1.- DISTRIBUCIÓN TRABAJO DEL ESTUDIANTE:

Total Horas del Módulo	225 h.
------------------------	--------

Código	Nombre	Horas Presenciales
AF6	Evaluación y tutoría	25 h.
TOTAL Horas Presenciales		25 h.

Código	Nombre	Horas No Presenciales
AF4	Trabajo individual autónomo del estudiante	200 h.

2.- DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES FORMATIVAS:

Actividad	Definición
AF4 Trabajo individual	Trabajo o estudio individual del alumno. Búsqueda de documentación, lecturas, desarrollo de piezas gráficas por ordenador, desarrollo de su portfolio.
AF6 Evaluación y tutoría	Evaluación y tutoría: presentación en equipo ante un tribunal de profesores y tutorías grupales para supervisar el desarrollo del proyecto.

6. SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.- ASISTENCIA A CLASE:

- La asistencia es obligatoria.

2.- SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

CONVOCATORIA ORDINARIA (Evaluación Continua)		
Código	Nombre	Peso
SE1	Presentación oral y demostración de conocimientos	40%
SE2	Portfolio	60%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Código	Nombre	Peso
SE1	Presentación oral y demostración de conocimientos	40%
SE2	Portfolio	60%

3.- DESCRIPCIÓN SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Sistemas de Evaluación	Definición
SE1 Presentación	Presentación oral y demostración de conocimientos ante el Tribunal.
SE2 Portfolio	Evaluación del contenido y presentación formal del portfolio.

7. PROGRAMA DEL MÓDULO

1.- PROGRAMA DEL MÓDULO:

PROYECTO FIN DE MÁSTER: PORTFOLIO

PROGRAMA DE PRÁCTICAS:

Trabajo o estudio individual del alumno: búsqueda de documentación, lecturas, desarrollo de piezas gráficas por ordenador y desarrollo de su portfolio de piezas y trabajos que deberá de presentar y defender al final del Máster ante un Tribunal formado por profesores cualificados y profesionales de reconocida trayectoria.

El proyecto fin de Máster o "Portfolio" deberá de ser publicado en Internet mediante el propio

“Website” del alumno que servirá de soporte y presentación de sus trabajos. Se le darán unas bases al inicio del curso en el que figurarán los requisitos mínimos y piezas que deberá contener el proyecto. El “Portfolio” incluirá como mínimo ilustraciones realizadas por ordenador, retoques fotográficos, iconografía, diseños corporativos (logotipos), diseño publicitario, diseño editorial (catálogos o folletos), piezas de packaging, ilustraciones en 3D, animaciones Web (banners), etc.

9. NORMAS DE COMPORTAMIENTO

1.- NORMAS:

Adquieren la condición de alumno de TRACOR y la Universidad CEU San Pablo todas aquellas personas que, habiendo superado el proceso de selección hayan abonado los derechos de matrícula dentro de los plazos y condiciones acordadas.

La condición de alumno se perderá:

1. A la terminación de los estudios y la obtención del título correspondiente.
2. Por la baja voluntaria del alumno.
3. Cuando el alumno cometa las faltas que por su gravedad hayan sido sancionadas con la expulsión, como resultado de la apertura y resolución del correspondiente expediente disciplinario.
4. Por el incumplimiento de las obligaciones económicas del alumno, sin necesidad de apertura de expediente disciplinario. Todo ello sin perjuicio de las acciones legales que pudieran corresponder.