

Curso 2010-11



Istituto Europeo di Design

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Trabajo Fin de Grado

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño Gráfico y Diseño de Moda

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2026



Dirección General de Universidades y
Enseñanzas Artísticas Superiores
CONSEJERÍA DE CIENCIA, UNIVERSIDADES
E INNOVACIÓN

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Asignatura: Trabajo Fin de Grado (Final Degree Project)

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	-	
Carácter	Teórico-práctica	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de moda y Diseño gráfico	
Materia	Prácticas tuteladas + trabajo fin de grado	
Periodo de impartición	7º y 8º semestres (anual)	
Número de créditos	12 ECTS	
Número de horas	Totales: 360h	Presenciales: 216h
Número mínimo de alumnos necesario para impartir la asignatura	-	
Prelación/ requisitos previos	Su evaluación y calificación requerirá haber superado la totalidad del resto de los créditos que conforman el plan de estudios de la titulación.	
Idioma/s en los que se imparte	Español	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Saña Reñones, Clara	campus IED
Antelo Granero, Federico Nicolás	campus IED

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Pérez Barrera, Carlota	campus IED	Diseño de moda
Viglione Uribe-Echevarria, Ana	campus IED	Diseño de moda
Maldonado Rodríguez, Eva María	campus IED	Diseño de moda
Lorca, Santiago, Adrián	campus IED	Diseño de moda
García Argüelles, Cristina	campus IED	Diseño gráfico
Baigorri Ozcoidi, Aitor	campus IED	Diseño gráfico

Estrella Alcorta, Irene	campus IED	Diseño gráfico
-------------------------	------------	----------------

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
Competencias generales
CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG21 Dominar la metodología de investigación.

CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Competencias específicas especialidad Diseño de moda

CEM1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

CEM3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.

CEM6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

CEM7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEM8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CEM9 Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.

CEM10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

CEM11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

CEM13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

CEM15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Competencias específicas especialidad Diseño gráfico

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CEG15_ Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de desarrollar un proyecto de diseño acorde a la especialidad, e itinerario en su caso, que cursa el alumno, a nivel profesional, en todas sus fases, integrando todas las materias aprendidas y todas las capacidades y competencias adquiridas en el plan de estudios.
- Saber aplicar la metodología de investigación a un proyecto de diseño propio.
- Dominar las estrategias y criterios de decisión para la innovación y calidad.
- Ser capaz de abordar el planteamiento desde las bases de un proyecto de diseño en los fundamentos de la experimentación, innovando en formatos y aplicaciones.
- Dominar el proceso de diseño desde un modo multidisciplinar con resultados profesionales.
- Saber usar el diseño como instrumento de crítica y expresión.
- Ser capaz de desarrollar un concepto que sirva de eje para la realización de un proyecto de diseño. En esta dirección, el alumno debe incorporar procesos culturales, sociales, económicos, etc. en el recorrido propio de un proyecto de diseño, y acorde a la especialidad y al itinerario, en su caso, que el alumno cursa.
- Identificar la información y poder captar el significado, trasladar el conocimiento a nuevos contextos, interpretar hechos, comparar, ordenar, agrupar, inferir las causas y predecir las consecuencias para detectar oportunidades de innovación y actuación.
- Reunir y saber hacer uso de la información -utilizando el total de los conocimientos adquiridos durante el plan de estudios a nivel técnico-, en situaciones nuevas para solucionar problemas.
-
- Identificar y ser capaz de analizar ideas existentes para crear otras innovadoras, generalizar a partir de datos suministrados, relacionar el conocimiento de áreas diversas, y predecir conclusiones derivadas de ello.
- Identificar y resolver la relación compleja entre los distintos agentes del sistema que propone el proyecto de diseño.
- Ser capaz de experimentar en el proceso creativo de diseño.
- Poder desarrollar documentación técnica -memoria, detalles técnicos, presupuesto, etc.-, con la misma complejidad y desarrollo que el nivel profesional.
- Ser capaz de hacer uso de todos los recursos analógicos y digitales aprendidos para innovar en la comunicación final de proyecto: visual, audiovisual, física y verbal.
- Ser capaz de hacer uso de todas las técnicas aprendidas para el desarrollo óptimo de un modelo/prototipo/colección/edición, etc. final, en su caso.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Investigación y briefing	Tema 1. Lanzamiento de tema marco
	Tema 2. Investigación
	Tema 3. Propuestas

	Tema 4. Briefing
II. Diseño y desarrollo	Tema 5. Concepto
	Tema 6. Diseño creativo
	Tema 7. Desarrollo técnico
III. Producción y comunicación	Tema 8. Prototipo
	Tema 9. Comunicación Visual, audiovisual, física y verbal

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Moda y gráfico

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	50 horas
Actividades prácticas	65 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	96 horas
Realización de pruebas	5 horas
Horas de trabajo del estudiante	99 horas
Preparación prácticas	45 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	360 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Estas sesiones ocurren durante el primer bloque temático de la asignatura, en la fase de planteamiento del tema marco e investigación sobre el mismo. Se utiliza principalmente la clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's. Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate en grupo, etc. Como conclusión a esta fase, cada alumno debe detectar oportunidades de acción y desarrollar una propuesta de tema/briefing de proyecto.
Actividades prácticas	Para las sesiones prácticas, se utiliza el aprendizaje basado en proyectos: situación en la que el alumno debe trabajar, de forma individual, una problemática específica aplicando los conocimientos interdisciplinarios e integrales relativos al diseño de su especialidad bajo la supervisión del docente, y en relación a la innovación en el tema marco establecido anualmente y desde el que el alumno ha propuesto un briefing.
Actividades prácticas	El trabajo del estudiante se desarrollará con el apoyo de un tutor y la posibilidad del apoyo complementario de diferentes docentes de especialidad en materias diversas que van acompañando y dando respuesta a las distintas necesidades del proceso de diseño: concepto y desarrollo creativo, estrategias de diseño sostenible, desarrollo técnico, producción y comunicación.

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	PROPUESTA DE TEMA - BRIEFING
----------------------	------------------------------

	Se planteará la elaboración de un briefing de proyectos a cada estudiante. La propuesta contendrá, entre otros, los apartados siguientes: título, subtítulo (opcional), síntesis de la propuesta, descripción del contexto y aportaciones y referencias que la justifiquen, estimación de medios materiales necesarios para su realización. Además, para cada especialidad e itinerario, en su caso, se podrán requerir apartados específicos. INFORME DEL DOCENTE Al término del proceso de mentorización del TFG, el docente presentará un informe al tribunal. Este informe será no vinculante para el tribunal a la hora de evaluar y calificar el TFG, pero aportará información relevante sobre el valor del trabajo presentado.
Actividades prácticas	El TFG que evalúa el tribunal se compone de los siguientes elementos: MEMORIA La memoria debe presentarse en formato digital en archivo PDF. Su contenido estará supeditado a los requisitos marcados para cada especialidad e itinerario (en su caso) en el documento anexo a esta guía docente. Se subirá al campus virtual de la asignatura a la entrega pautada organizada a tal efecto en los plazos estipulados. EXPOSICIÓN Y DEFENSA PÚBLICA La presentación y defensa del Trabajo de Fin de Grado es un acto público y presencial. El Tribunal correspondiente estudiará y valorará los trabajos antes de la exposición y defensa, habiendo recibido la entrega de los mismos con el tiempo de antelación suficiente. El estudiante dispondrá de un tiempo estipulado para su disertación y podrá apoyarse en el uso de material gráfico y/o audiovisual. El estudiante presentará ante el tribunal su trabajo seguido por un tiempo de preguntas del Tribunal. El tribunal podrá hacer las preguntas que requiera para su evaluación, y sólo los miembros del tribunal podrán realizar preguntas. La fecha, hora y orden de intervención de los estudiantes para la defensa del TFG se publicarán antes de la sesión. OTROS ELEMENTOS DE CARÁCTER ESPECÍFICO De acuerdo a cada especialidad e itinerario (en su caso), quedarán definidos otros elementos físicos y/o digitales necesarios para la comunicación del TFG (paneles, modelos, maquetas, prototipos, colección). Estos requisitos específicos quedarán definidos en un documento anexo a esta guía docente.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Ser capaz de desarrollar un proyecto de diseño acorde a la especialidad, e itinerario en su caso, que cursa el alumno, a nivel profesional, en todas sus fases, integrando todas las materias aprendidas y todas las capacidades y competencias adquiridas en el plan de estudios.
- Saber aplicar la metodología de investigación a un proyecto de diseño propio.
- Dominar las estrategias y criterios de decisión para la innovación y calidad.
- Ser capaz de abordar el planteamiento desde las bases de un proyecto de diseño en los fundamentos de la experimentación, innovando en formatos y aplicaciones.
- Dominar el proceso de diseño desde un modo multidisciplinar con resultados profesionales.
- Saber usar el diseño como instrumento de crítica y expresión.
- Ser capaz de desarrollar un concepto que sirva de eje para la realización de un proyecto de diseño. En esta dirección, el alumno debe incorporar procesos culturales, sociales, económicos, etc. en el recorrido propio de un proyecto de diseño, y acorde a la especialidad y al itinerario, en su caso, que el alumno cursa.
- Identificar la información y poder captar el significado, trasladar el conocimiento a nuevos contextos, interpretar hechos, comparar, ordenar, agrupar, inferir las causas y predecir las consecuencias para detectar oportunidades de innovación y actuación.
- Reunir y saber hacer uso de la información -utilizando el total de los conocimientos adquiridos durante el plan de estudios a nivel técnico-, en situaciones nuevas para solucionar problemas.
- Identificar y ser capaz de analizar ideas existentes para crear otras innovadoras, generalizar a partir de datos suministrados, relacionar el conocimiento de áreas diversas, y predecir conclusiones derivadas de ello.
- Identificar y resolver la relación compleja entre los distintos agentes del sistema que propone el proyecto de diseño.
- Ser capaz de experimentar en el proceso creativo de diseño.
- Poder desarrollar documentación técnica –memoria, detalles técnicos, presupuesto, etc.-, con la misma complejidad y desarrollo que el nivel profesional.
- Ser capaz de hacer uso de todos los recursos analógicos y digitales aprendidos para innovar en la comunicación final de proyecto: visual, audiovisual, física y verbal.
- Ser capaz de hacer uso de todas las técnicas aprendidas para el desarrollo óptimo de un modelo/prototipo/colección/edición, etc. final, en su caso.

La evaluación quedará integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje a través del informe que emitirá el docente y se hará efectiva en el acto de presentación pública ante el tribunal correspondiente.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

Actividades teóricas	El informe docente vendrá marcado por los siguientes criterios de evaluación: Participación en los debates generados en las sesiones. Realización, presentación y entrega en fecha establecida de briefing de proyecto. Contenido y desarrollo de dicho briefing.
Actividades prácticas	El informe docente vendrá marcado por los siguientes criterios de evaluación: Realización, presentación y entrega en fecha establecida de entregables y proyecto final individual propuestos relacionados con los contenidos del curso: • Evaluación de la práctica realizada • Evaluación de los entregables y proyecto final presentados • Investigación • Briefing • Concepto • Diseño y desarrollo • Comunicación gráfica • Evaluación de la innovación propuesta • Evaluación de la viabilidad de la solución • Evaluación de las conclusiones presentadas • Evaluación del modelo/prototipo final, en su caso • Evaluación de la comunicación La evaluación del tribunal vendrá marcada por los siguientes criterios de evaluación: • Evaluación de proyecto final presentado • Evaluación de la cantidad y calidad de investigación realizada • Evaluación del campo de oportunidad detectado • Evaluación del concepto • Evaluación del diseño y grado de su desarrollo técnico • Evaluación de la comunicación gráfica • Evaluación de la comunicación oral • Evaluación de la innovación propuesta • Evaluación de la viabilidad de la solución • Evaluación de las conclusiones presentadas • Evaluación del modelo/prototipo final, en su caso

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo). La asistencia será presencial para las sesiones así programadas y podrá ser virtual durante el periodo de prácticas curriculares establecido.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Informe del docente - no vinculante	0%
Presentación de documentación completa y defensa pública ante tribunal	100%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Motivos por los que un alumno puede perder el derecho a la evaluación continua: no cumplir con la asistencia a clase obligatoria fijado en un porcentaje de actividad con presencia del profesor del 80%.

Instrumentos	Ponderación
Presentación de documentación completa y defensa pública ante tribunal	100%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de documentación completa y defensa pública ante tribunal	100%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Informe del docente - no vinculante	0%
Presentación de documentación completa y defensa pública ante tribunal, determinándose el formato en función de la discapacidad	100%
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Recursos y materiales didácticos disponibles en el campus virtual para cada tema.

11.1. Bibliografía general

Título	Si funciona, cámbialo
Autor	Franc Ponti y J.M. Ferrer Arpí
Editorial	Grupo Planeta

Título	Pasión por innovar
Autor	Franc Ponti y Xavier Ferras
Editorial	EADA Dirección

Título	El misterio de la creación artística
Autor	Stefan Zweig
Editorial	Sequitur

11.2. Bibliografía complementaria

Título	El artesano
--------	-------------

Autor	Richard Sennett
Editorial	Anagrama

Título	Diseñar para el mundo real
Autor	Victor Papanek
Editorial	Pol-len

11.3. Direcciones web de interés

https://www.dezeen.com
https://www.designboom.com
https://www.asknature.org
https://biomimicry.org/
https://www.disegnodaily.com

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Según necesidades detectadas en su caso.