



---

---

**GUÍA DOCENTE**  
**Trabajo final de Master**  
**Master Universitario en Creación Digital**  
**Universidad Católica de Valencia**

---

---

Curso 2020/21



## GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

|   |  | ECTS |
|---|--|------|
| <b>ASIGNATURA:</b> Trabajo final de Master        |  | 6    |
| <b>Materia:</b> Trabajo final de Master           |  | 6    |
| <b>Módulo:</b> Trabajo final de Master            |  | 6    |
| <b>Tipo de Formación<sup>1</sup>:</b> Obligatoria | <b>CURSO:</b> 1<br><b>Semestre:</b> 2º |      |
| <b>Profesorado:</b> Luis Estivalis Torrent        | <b>Departamento:</b> Multimedia        |      |
|   | <b>E-mail:</b> luis.estivalis@ucv.es   |      |

## ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

| Trabajo final de Master   |      | 6                       |      |                    |
|---|------|-------------------------|------|--------------------|
| <b>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:</b> |      |                         |      |                    |
| <b>Materias y Asignaturas</b>                                     |      |                         |      |                    |
| Materia   | ECTS | ASIGNATURA              | ECTS | Curso/<br>semestre |
| Trabajo final de Master   | 6    | Trabajo final de Master | 6    | 1/2                |

<sup>1</sup> Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.



|  |          |          |          |                                      |
|--|----------|----------|----------|--------------------------------------|
|  |          |          |          |                                      |
| <b>GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA:</b> Trabajo final de Master  |          |          |          |                                      |
| <b>Requisitos previos:</b> No se requieren.  |          |          |          |                                      |
| <b>OBJETIVOS GENERALES</b>   |          |          |          |                                      |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tener habilidad en investigación teórica y documental, gestión y exposición de la información.</li> <li>-Saber relacionar los conocimientos teóricos y prácticos en un tema original en el campo de estudio de la creación digital.</li> <li>-Tener capacidad de autorregulación en el trabajo: planificación y organización, autocrítica, adecuada gestión de las fases de desarrollo de un trabajo de investigación.</li> <li>-Adquisición y aplicación de pautas de calidad en el trabajo.</li> <li>-Aplicación práctica de conocimientos sobre la propiedad intelectual y la autoría digital.</li> </ul> |          |          |          |                                      |
| <b>COMPETENCIAS BÁSICAS <sup>2</sup></b>   |          |          |          | <b>Ponderación de la competencia</b> |
|  | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b>                             |
| 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.   |          |          |          | <b>X</b>                             |
| CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.   |          |          |          | <b>X</b>                             |
| CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.  |          |          | <b>X</b> |                                      |
| CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.  |          |          |          | <b>X</b>                             |

<sup>2</sup> Enumerar correlativamente todas las competencias. Cada una de ellas debe ser ponderada de 1 a 4 utilizando como criterio el grado de contribución de la asignatura/materia a la adquisición y desarrollo de la competencia.



|  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|---|
| CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo. |  |  |  | X |
|--|--|--|--|---|

| COMPETENCIAS GENERALES <sup>3</sup>   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| CG01 - Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar.   | X |   |   |   |
| CG02 - Trabajo en un contexto internacional.  | X |   |   |   |
| CG03 - Habilidades en las relaciones interpersonales  |   | X |   |   |
| CG04 - Creatividad. Capacidad para generar nuevas ideas.  |   |   |   | X |
| CG05 - Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo. | X |   |   |   |
| CG06 - Iniciativa y espíritu emprendedor.   |   |   |   | X |
| CG07 - Motivación por la calidad.   |   |   |   | X |
| CG08 - Capacidad para el autoempleo y la generación de empleo.  |   |   | X |   |

| COMPETENCIAS TRANSVERSALES <sup>4</sup>   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|   | 1 | 2 | 3 | 4 |
| CT01 - Mantener un comportamiento ético en el ejercicio de sus responsabilidades ante la profesión y la sociedad.   |   |   | X |   |
| CT02 - Conocer las disposiciones legales fundamentales (internacionales, nacionales y autonómicas) sobre igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.                       |   |   | X |   |
| CT03 - Respetar los accesos a los edificios y aulas de los estudiantes con discapacidad para contribuir en la igualdad de oportunidades y en la plena integración en la comunidad | X |   |   |   |

<sup>4</sup> Seguir correlativamente con la anterior numeración. Las competencias específicas se ponderan de 1 a 4 siguiendo el mismo criterio que con las transversales.



|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
| universitaria.   |  |  |   |  |
| CT04 - Comprender las relaciones entre el género y la educación, la formación, la ciencia y la cultura, para diseñar procesos coeducativos e igualitarios propios de una cultura de paz y de valores democráticos. |  |  | X |  |

| <b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS <sup>5</sup></b>  |          |          |          |          |
|---|----------|----------|----------|----------|
|   | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> |
| E01 - Fomentar la creatividad y la innovación en entornos multimedia.   |          |          |          | X        |
| E02 - Conocer los métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.   |          |          |          | X        |
| E03 - Desarrollar las habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos y textos.   |          |          |          | X        |
| E04 - Organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo de los proyectos digitales, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como la capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información. |          |          |          | X        |
| E05 - Generar nuevas ideas y soluciones estéticas para el desarrollo de nuevos diseños en entornos multimedia.  |          |          |          | X        |
| E06 - Analizar áreas de la sociedad de la información en las que las tecnologías multimedia puedan ser útiles y aplicables.   |          |          | X        |          |
| E07 - Planificar y dirigir proyectos y desarrollos tecnológicos.  |          |          | X        |          |
| E08 - Sintetizar las ideas creativas de modo que sea posible transmitirlos en formato digital.  |          |          |          | X        |
|   |          |          |          | X        |



|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
| E09 - Exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral, escrita, audiovisual o digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y comunicación. |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|

|  | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|---|---|---|---|
| E10 - Valorar el diseño y la composición en la creación de mensajes audiovisuales.   |   | X |   |   |
| E11 - Comprender y transmitir el papel preponderante de la comunicación estratégica como factor de innovación.   |   |   | X |   |
| E12 - Analizar las características propias de la industria de la producción digital y de su funcionamiento, investigando y detectando necesidades.                         |   |   | X |   |
| E13 - Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas en los entornos del diseño gráfico, video digital y web-multimedia y la necesidad de ajustarse a ellas. |   |   |   | X |
| E14 - Desarrollar proyectos gráficos desde su concepción hasta su finalización impresa o electrónica según demanda.  |   |   |   | X |
| E15 - Crear logotipos y definir la identidad corporativa de la empresa   |   |   |   | X |
| E16 - Retocar, manipular y realizar montajes creativos con imágenes digitales para su posterior procesado fotográfico o inclusión en diferentes soportes.                  |   |   |   | X |
| E17 - Dirigir y maquetar publicaciones para soportes impresos o digitales.   |   |   |   | X |
| E18 - Verificar todo el proceso de preimpresión e impresión del proyecto gráfico.  |   |   |   | X |



|   |  |  |  |   |
|---|--|--|--|---|
| E19 - Generar de manera precisa documentos en formato pdf de los diferentes proyectos realizados para su adecuada conservación, intercambio o consulta. |  |  |  | X |
|---|--|--|--|---|

|   | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| E20 - Capturar, digitalizar y editar el material videográfico mediante sistemas no lineales, bajo criterios narrativos.   |   |   |   | X |
| E21 - Postproducir el material videográfico editado, añadiendo efectos, animación y titulación  |   |   |   | X |
| E22 - Reconvertir y adaptar los proyectos audiovisuales generados a diferentes soportes y formatos, tanto para su emisión como para su conservación.                |   |   |   | X |
| E23 - Dirigir y diseñar animaciones tridimensionales para el desarrollo de cabeceras industriales, presentación de programas, anuncios e ilustraciones explicativas |   |   | X |   |
| E24 - Conceptualizar, planificar y diseñar páginas Web según los estándares informáticos del mercado.   |   |   |   | X |
| E25 - Programar proyectos Web utilizando los lenguajes informáticos adecuados y vigentes.   |   |   |   | X |
| E26 - Alojar, mantener y actualizar proyectos web en servidores de archivos.  |   |   |   | X |

| RESULTADOS DE APRENDIZAJE  | COMPETENCIAS   |
|--|--|
| R-1 Tiene habilidad en investigación teórica y documental, gestión y exposición de la información.   | CB6, CB7, CB8, CB10, CT02, CT04, E04, E05, E06, E08, E09, E10, E11, E12, E19,  |
| R-2 Sabe relacionar los conocimientos teóricos y prácticos en un tema original en el campo de estudio de la creación digital.  | CB6, CB7, CB8, CB10, CG01, CG02, CG04, E01, E02, E03, E05, E08, E10, E11, E12, E13, E14, E15, E16, E17, E18, E20, E21, E22, E23, E24, E25, E26 |
| R-3 Tiene capacidad de autorregulación en el trabajo: planificación y organización, autocrítica, adecuada gestión de las fases de desarrollo de un trabajo de investigación. | CB6, CB7, CB8, CG01, CG02, CG04, CG08, CT01, E07, E09, E12, E13, E19,  |



|  |   |
|--|---|
| R-4 Adquiere y aplica pautas de calidad en el trabajo.   | CB8, CB10, CG01, CG02, CG03, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, CT02, CT03, CT04, E01, E02, E07, E04, E08, E12, E13, E14, E15, E16, E17, |
| R-5 Aplica de manera práctica los conocimientos sobre la propiedad intelectual y la autoría digital. | CB7, CB9, CG06,   |

| ACTIVIDADES FORMATIVAS  |          |                    |  |
|---|----------|--------------------|--|
| ACTIVIDAD   | Nº Horas | Presen<br>cialidad | Relación con los<br>resultados de<br>aprendizaje |
| <b>Clase Teórica:</b><br>actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de adquisición de conocimientos. hace referencia a la exposición oral realizada por el profesor, (con apoyo de pizarra, ordenador y cañón para la exposición de textos, gráficos, programas, etc.), ante un grupo de estudiantes. Son sesiones expositivas, explicativas o demostrativas de contenidos. | 5        | 100%               | R1, R2   |
| <b>Trabajo no presencial:</b><br>Trabajo autónomo del alumno, actividad que representa el tiempo que el alumno debe dedicar para preparación de las materias.   | 130      | 0%                 | R1, R2, R3, R4, R5                               |
| <b>Tutoría individual:</b><br>Atención personalizada o en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.  | 15       | 100%               | R1, R2, R3, R4, R5                               |

| SISTEMA DE EVALUACIÓN |  |             |
|-----------------------|--|-------------|
| Sistema de evaluación | Relación con los<br>resultados de<br>aprendizaje | Ponderación |
|                       |  |             |





|   |                    |      |
|---|--------------------|------|
| Valoración global del Trabajo Final de Master por un tribunal (originalidad del proyecto, calidad del mismo y defensa oral realizada) | R1, R2, R3, R4, R5 | 10.0 |
|---|--------------------|------|

### CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

*Explicitar criterios concretos señalados para la asignatura y facultad a la que se adscribe el título y de acuerdo con la normativa general que indica que sólo se puede dar una matrícula de honor por cada 20 alumnos no por fracción de 20, con la excepción del caso de grupos de menos de 20 alumnos en total, en los que se puede dar una matrícula.*

### DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

El sistema de evaluación del trabajo Fin de Master está adaptado a los criterios establecidos en el RD 1393/2007 modificado por el RD 861/2010, que prevén la defensa individual y pública del mismo.

Para la evaluación de los Trabajos Fin de Máster, y de acuerdo con la normativa aprobada por la UCV, la Comisión Académica del master nombrará un Tribunal evaluador para cada Trabajo Fin de Máster, que estará formado por tres miembros, de los cuales al menos uno será profesor del máster. En ningún caso podrá formar parte del Tribunal el tutor del trabajo quien, no obstante, deberá dar el visto bueno al depósito y defensa del Trabajo fin de Master.

La defensa del Trabajo de Fin de Máster será realizada por el estudiante en sesión pública, mediante la exposición de su contenido o de las líneas principales del mismo, durante el tiempo máximo especificado en la citación para la defensa. A continuación, el estudiante contestará a las preguntas y aclaraciones que planteen los miembros de la Comisión Evaluadora.

El trabajo final de Master consiste en desarrollar y presentar de manera adecuada un proyecto multimedia multidisciplinar compuesto de:

- Desarrollo de la identidad corporativa personal
- Planificación, edición y postproducción de un vídeo industrial
- Diseño del portfolio personal interactivo en formato digital
- Creación y programación de una página web relacionada con el mundo de la empresa



**BIBLIOGRAFÍA**



- Evening, Martin; Rubio Orraca, Ana Belén (tr)(2010): Photoshop CS5 para fotógrafos, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva
- Charlotte & Peter Fiell (2003): Graphic Design for the 21st Century, Taschen.
- Luidl P. : Tipografía básica, Ed. Campgrafic / 2001
- Arndt von Koenigsmarck: Cinema 4D 11, Anaya Multimedia
- David B. Mattingly: VFX y postproducción para cine y publicidad: curso de Digital matte painting, Anaya Multimedia
- KATIE HAFNER, MATTHEW LYON.: *Where Wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet*. Simon and Schuster, 1998.
- TIM BERNERS-LEE, MARK FISCHETTI.: *Weaving the Web : The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by its Inventor*. Paw Prints, 2008.
- NIELSEN, J.: "Designing Web Usability. The practice of simplicity". London: Peachpit Press, 1999.
- PREECE, J. & ROGERS, Y. & SHARP, H.: "Interaction design: Beyond human-computer interaction". John Wiley& Sons Ltd. 2011.

Enlaces:

<http://www.smashingmagazine.com/>  
<http://www.toxel.com/>  
<http://www.hongkiat.com/blog/>  
[http://gusgsm.com/tutoriales\\_illustrator](http://gusgsm.com/tutoriales_illustrator)  
<http://greyscalegorilla.com/blog/>  
<http://www.c4des.com/index.php>  
<http://www.c4dcafe.com/portal/default.asp>  
<http://www.creativecow.net>  
<http://www.videocopilot.net>  
<http://ae.tutsplus.com>  
<http://www.w3schools.com/>  
<http://www.desarrolloweb.com>  
<http://css-tricks.com/>  
<http://webdesign.tutsplus.com/>