

**Asignatura: Trabajo de fin de grado**

<b>Datos de la asignatura</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Trabajo de fin de grado</b>
	<b>Código Asignatura</b>	
	<b>Titulación</b>	<b>GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>
	Créditos	6 ECTS
	Carácter	Trabajo fin de titulación
	Curso	Cuarto
	Cuatrimestre	Octavo
	Idioma en que se imparte	Español
	Modalidad	Presencial
	Dedicación al estudio por cada ECTS	25 horas

**PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

La asignatura **Trabajo de fin de grado** ofrece al alumno la posibilidad de mostrar sus conocimientos y habilidades en un ámbito profesional o de estudio mediante la elaboración pautada de un trabajo de carácter teórico o práctico.

**COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES**

CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

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.

CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.

CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.

CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.

CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global

#### **COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE LA ASIGNATURA**

CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.

CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.

#### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA**

CE07 - Uso correcto del español oral y escrito como medio de expresión para la creación y transmisión narrativa.

CE20 - Capacidad para seleccionar y relacionar fuentes, aplicar metodologías y herramientas específicas para la elaboración, presentación y defensa pública frente a un tribunal de un trabajo individual, original, de carácter integrador y transversal.

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA1. Integrar y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en el grado en ámbito de estudio relacionado con el ámbito profesional.

RA2. Elaborar, defender argumentos y resolver problemas dentro ámbito de referencia.

RA3. Reunir e interpretar datos relevantes y emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas de índole social, científica o ética. RA4. Demostrar un alto grado de autonomía y confianza en su propio juicio.

RA5. Desarrollo de la capacidad creativa e innovadora del estudiante.

#### **CONTENIDOS/TEMARIO**

1. Integración de un escenario de aprendizaje con la aplicación en la realidad profesional.
2. Creatividad, desarrollo de proyectos e investigación científica del objeto de estudio.
3. Creatividad e innovación aplicada a proyectos profesionales.
4. Técnicas de presentación y venta de proyectos.

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- **Métodos de diseño y aplicación práctica:** que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.
- **Método de proyectos y trabajos globalizadores:** que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.

#### **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

<b>Actividad formativa</b>	<b>Número de horas</b>	<b>Presencialidad (%)</b>
Seminarios: Sesiones donde un experto ofrece a los alumnos una panorámica complementaria o innovadora de la materia, tras la cual se realiza una discusión dirigida.	8	100
Trabajo autónomo:	251	0

**Programas de Asignaturas  
Grado en Comunicación Audiovisual**

crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. -En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.		
Seguimiento / Tutorías	40	25
Exposición y defensa del Trabajo Fin de Título: Exposición y defensa pública del trabajo fin de título.	1	100
<b>TOTAL</b>	<b>300</b>	

**EVALUACIÓN**

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad sigue los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), enfocado a la evaluación de competencias.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Informe del tutor	30 %
Informe del tribunal	70 %

La eventual falta de honestidad académica por parte del estudiante será sancionada de acuerdo a lo establecido en la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes.

Para poder ser evaluado en convocatoria ordinaria no se podrá tener más de un 25% de faltas de asistencia.

En convocatoria extraordinaria, se valorarán las mismas competencias utilizando el mismo sistema de evaluación que en convocatoria ordinaria. El alumno deberá repetir solo las actividades evaluativas que no haya superado en convocatoria ordinaria. Solo podrán presentarse a convocatoria extraordinaria los estudiantes que hayan obtenido una calificación final de "Suspenso" o "No presentado".

**Sistema de Calificación**

La calificación de la asignatura se establecerá en una escala numérica de 0 a 10, con la siguiente calificación cualitativa asociada:

Nivel de Competencia	Calificación Oficial	Calificación Cualitativa
Muy competente	9,0 – 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

La mención de "Matrícula de Honor" se podrá otorgar a criterio del profesor docente a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula de honor por cada 20 estudiantes cuando el profesorado considere que el desempeño de la asignatura haya sido excepcional. En caso de que el número de estudiantes del grupo sea inferior a 20, se podrá adjudicar una sola Matrícula de Honor.

El nivel de competencia en cada una de las actividades realizadas se medirá teniendo en cuenta **la consecución de los resultados de aprendizaje**, con imparcialidad y objetividad.