



Trabajo fin de Máster

**Máster Universitario
en Diseño Industrial**



GUÍA DOCENTE

Asignatura: Trabajo fin de Máster

Titulación: Máster Universitario en Diseño Industrial

Carácter: Obligatorio

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial / Semipresencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Joseba K. Azcaray Fernández

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias generales:

CG1. Ser capaz de incorporar conocimientos que les permitan profundizar en la teoría y práctica del diseño industrial, generando su propio juicio para adaptarse a escenarios futuros creando conocimiento que favorezca la evolución de la disciplina.

CG2. Ser capaz de trabajar en equipos interdisciplinares formados por distintos perfiles que intervienen en un proceso de diseño: diseño, departamento técnico, marketing, etc.

CG3. Ser capaz de Liderar e integrar personas en los equipos de trabajo interdisciplinares con todos los perfiles que conlleva el diseño.

CG4. Ser capaz de establecer relaciones interpersonales con los equipos de trabajo de diversas áreas creativas, técnicas y venta/marketing.

CG5. Adquirir cultura histórica sobre la historia del diseño y la estética.

CG6. Adquirir habilidad para gestionar la información y el conocimiento del entorno del diseño.

CG7. Aplicar procesos creativos para la innovación en diseño.

CG8. Analizar y sintetizar información para aplicarla en los procesos de creación.

CG9. Ser capaz de exponer información a través de nuevas técnicas de comunicación como presentaciones visuales, digitales y orales, e integrarlas en entornos similares al entorno laboral.

CG10. Adquirir capacidad para proyectar soluciones de diseño, incluyendo la capacidad de análisis y síntesis.

CG11. Resolver problemas complejos y proponer soluciones, ser flexible y capaz de adaptarse al cambio y de organizar y planificar, desde el pensamiento en diseño.

CG12. Proyectar en el espacio y modelados sólidos.

CG13. Ser capaz de comunicar gráficamente la información.

CG14. Ser capaz de trabajar en equipos multidisciplinares aportando herramientas de investigación de diseño industrial, para la creación de nuevos productos, servicios o conocimiento.

Competencias básicas:

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. 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.

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.

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.

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

Competencias específicas:

CE9.- Ser capaz de desarrollar un proyecto integral de diseño industrial en el que se sinteticen todas las competencias adquiridas en el máster y que se podrá realizar en colaboración con alguna empresa, o bien en la realización de un trabajo de investigación en cualquiera de las áreas de diseño industrial, de nivel adecuado a la finalización del Máster.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Conocer, saber seleccionar y aplicar los conocimientos de la materia.
- Formular juicios a partir de una información inicial del proyecto de diseño.
- Aplicar con criterio de los métodos de análisis y técnicas descritos en ella.
- Redactar y comunicar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma.
- Aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

En aplicación del artículo 15 del RD 1393/2007, las enseñanzas de este programa Máster concluirán con la elaboración y defensa pública de un Trabajo Fin de Máster (TFM) que tendrá una carga de 6 ECTS.

Se podrá proceder a la presentación del Trabajo Fin de Máster (TFM) una vez aprobadas todas las demás materias del plan de estudios y para evaluarlo se realizará una exposición y defensa oral ante tribunal donde se podrá comprobar el resultado del aprendizaje del alumno de forma integral, viendo sus conocimientos, los criterios de aplicación, su competencia comunicativa y su capacidad de autoaprendizaje.

2.2. Descripción de los contenidos

El Trabajo Fin de Máster puede consistir en la realización de un trabajo de investigación en cualquiera de las áreas de diseño industrial, de nivel adecuado a la finalización del Máster, entendido como periodo de formación del Doctorado; o en un proyecto integral de diseño industrial que se podrá realizar en colaboración con la empresa donde se realicen las prácticas, entregando un trabajo como producto de esta colaboración, o bien en este Trabajo Fin de Máster se sintetizan todas las competencias adquiridas en la titulación.

Se prestará especial atención tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en el trabajo.

2.3. Actividades formativas

Modalidad presencial:

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Tutorías	25	50%
Estudio individual	120	0%
Actividades de evaluación	5	100%
TOTAL	150	

Modalidad semipresencial:

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Tutorías	25	50%
Estudio individual	120	0%
Actividades de evaluación	5	100%
TOTAL	150	

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Exposición y defensa oral ante tribunal	100%

Modalidad semipresencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Exposición y defensa oral ante tribunal	100%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Exposición y defensa oral ante tribunal	100%

Modalidad semipresencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Exposición y defensa oral ante tribunal	100%

3.3. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de autoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará falta grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

3.4. Uso de la inteligencia artificial (IA) generativa en las actividades formativas

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.