

Modalidades de Trabajo Final de Máster

El Trabajo Final de Máster es, sin duda, una oportunidad única para desarrollar un proyecto personal que sirva de carta de presentación en el ámbito profesional o tener una primera experiencia laboral en una empresa.

Para ello, ofrecemos tres posibilidades que se adaptan a las inquietudes y perfiles de nuestros alumnos/as perfectas para demostrar todos los conocimientos y aptitudes aprendidos en el Máster.

Las tres modalidades disponibles son:

1. Proyecto aplicado sustentado por una investigación teórica.
2. Trabajo de investigación teórica.
3. Memoria de prácticas en empresa.

1. Proyecto aplicado sustentado por una investigación teórica

Realización de un trabajo inédito en el que se proponga un **proyecto de diseño o de ilustración sustentado por un componente teórico** previo para contextualizar y analizar el hallazgo de oportunidades vinculada con la sociedad del conocimiento y la información. Se establecen dos partes:

- Propuesta conceptual: entre 30 y 50 páginas.
- Propuesta formal: en función del proyecto a desarrollar.

2. Trabajo teórico

Realización de un **trabajo inédito de carácter teórico** en torno a cualquiera de las líneas de investigación propuestas dentro del ámbito del diseño y o la ilustración. El proyecto debe realizarse en una extensión comprendida entre las 60 y las 80 páginas.

3. Memoria de prácticas en empresa

Realización de una memoria en la que se dé a conocer el trabajo desarrollado en la empresa en la que se han realizado las prácticas. Además de incluir las evidencias gráficas resultado de la colaboración se deberá exponer pormenorizadamente el funcionamiento de la empresa y el rol que has desempeñado para lo que incluimos estas pautas que puedes ampliar en la medida que consideres oportuno, siendo la extensión de la parte escrita de entre 10 y 20 páginas.

Presentación de la empresa en la que realizas las prácticas

- **Ubicación** Puede ser interesante incluso describir el espacio y recursos con los que cuentan
- **Estructura** Personal contratado y funciones que desempeñan
- **Metodología de trabajo** general y particular para casos específicos ¿Lo resuelven todo desde la propia empresa o cuentan con freelance? De ser así, ¿en qué porcentaje? ¿Se realiza una contabilidad del tiempo invertido en cada proyecto? ¿Cómo se lleva a cabo?
- **Cartera de clientes** ¿Locales, regionales, nacionales o internacionales? ¿En qué porcentaje?
- **Trato con el cliente** ¿Visita la empresa o es la empresa la que visita al cliente? ¿Se trata online? ¿En qué porcentaje y que partes del proyecto?

Explicación de tus prácticas

- Puesto que has ocupado.
- Descripción de cada uno de los proyectos en los que has intervenido.
- Tareas que has desempeñado en cada uno de los proyectos en los que has intervenido y cómo se estructura el resto del equipo (director de arte, ilustrador, copy, etc).
- Descripción de las reuniones de equipo.

Elección de temática

La elección del tema es absolutamente libre, no obstante os adjuntamos diferentes líneas de investigación que se se están trabajando por si os pudieran interesar.

Tipografía

- Diseño de una familia tipográfica. Análisis del concepto estético, legibilidad, comunicación y uso específico para la que ha sido diseñada: publicación impresa, packaging, web, motion graphic.
- Proyecto experimental sobre tipografía: tipografía ilustrada, tipografía ornamentada.

Propuesta formal: edición de un libro que recoja propuestas gráficas personales. (Sagmeister, Bantjes, Trochut).

- Crear una empresa de tipografía digital (fontshop, etc..)

Identidad Visual

- Desarrollo de un proyecto de señalética para un parque de residuos reciclables.
- Diseño de marca para una empresa de productos reciclados.
- Diseño de la identidad visual para un parque natural.

Dirección de arte

- Arte y publicidad, publicidad en el arte. Estudios de las conexiones entre ambas disciplinas. Desarrollo de una campaña publicitaria para empresas de telefonía móvil.
- Branding, storytelling. Análisis de las estrategias creativas de marcas como IKEA, BMW o EVAX.

Fotografía

- Relaciones entre los procesos analógicos y los digitales para obtener diferencias formales innovadoras.

Packaging

- Relaciones entre la ornamentación y packaging en el campo del diseño gráfico aplicado.
- Relaciones entre tipografía y packaging.
- Diseño de marcas blancas y su conexión con estilos de vida determinados.

Diseño editorial

- Análisis de las revistas de investigación en diseño. Propuesta de EME: Estudio de la difusión y el valor diferencial de la misma.
- La autopromoción, como una tendencia actual en el campo del diseño editorial.
- Impresión digital, ventajas de las tiradas cortas y experimentales. Diseño de un libro de autor.
- Handmade design, nuevas tendencias en el diseño editorial.
- Diseño de autor, como valor en alza para las empresas y sello distintivo del diseñador gráfico.
- Gestión del color y procesos de impresión.

Temas generales

- La ilustración interactiva y las nuevas tecnologías.
- Herramientas tradicionales y soportes digitales.

Ilustración aplicada a producto

- Merchandising y aplicaciones gráficas sobre productos. Venta on line.
- Diseño de etiquetas.
- Diseño textil.
- Ornamentación aplicada a la tecnología, deporte y otros sectores.

Ilustración editorial

- Estudio sobre el proceso creativo de los ilustradores.

Isidro Ferrer, Pablo Amargo, Pep Montserrat

- Propuesta de ilustración editorial.

- Del concepto a la forma gráfica. Pautas de trabajo para generar ideas en plazos de tiempo muy reducidos.

- Handmade illustration, nuevas tendencias en la ilustración.

- Creación de un sello editorial.

Guión, cómic y la novela gráfica

-La novela gráfica, nuevas formas para el fomento de la lectura.

-El storyboard y su uso en la industria del cine y la publicidad.

Álbum ilustrado

- El auge de la ilustración infantil y la impresión digital.

- El álbum ilustrado para público adulto.

- Álbum ilustrado y libro de artista.

Ilustración didáctica

- Los libros pop ups y su utilización en la didáctica infantil.

- Adaptación de la ilustración didáctica al formato digital.

- La ilustración didáctica en los manuales para el usuario.

Tecnologías digitales

- Análisis de las redes sociales y su implicación en la era de la cultura visual: (Domestika, Motiva, LinkedIn, Vimeo).

- Diseño de una tienda on line.

- Nuevos usos para los productos interactivos: iPad, iPhone, Internet, etc.

- Diseño de títulos de créditos para un programa de televisión u otros formatos audiovisuales.

- Nuevos diseños de páginas web y su eficacia en la red como escaparate visual.

- Diseño de videoclips.

Elección de tutor

Los Trabajos Final de Máster podrán ser dirigidos por profesores que sean doctores y que impartan docencia en la Facultad de Bellas Artes.

La Comisión Académica del Máster redirigirá las solicitudes de los alumnos al profesorado, y éste comunicará por escrito y en documento oficial a la Comisión Académica del Máster la aceptación o

denegación argumentada de los TFM a tutorizar en plazo adecuado.

Presentación y convocatorias

Los TFM correspondientes a las dos primeras modalidades se presentarán:

De forma individual.

En formato A4 (máximo).

Encuadernación térmica o rústica del ejemplar para la biblioteca del Máster y 3 copias en gusanillo para los miembros del tribunal.

Portada: diseño personalizado que incluirá el logotipo del Máster y la UPV.

Diseño de páginas interiores (se podrá personalizar y adecuar al TFM).

Se podrán adjuntar otro tipo de material en función de la propuesta seleccionada y para favorecer el desarrollo de la misma.

En el caso de la Memoria de prácticas en empresa es suficiente con presentar una copia convenientemente encuadernada no será necesaria la defensa del trabajo.

En ambos caso se deberá presentar además una copia en pdf.