



**1. Còdigo:** 33166 **Nombre:** Trabajo de fin de máster

**2. Crèdits:** 15,0 **--Teoría:** ,0 **--Pràcticas:** 15,0 **Caràcter:** Trabajo Fin Titulació

**Titulació:** 2197-MÁSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA

**Mòdul:** 4-Mòdul trabajo de fin de máster

**Materia:** 10-Trabajo de fin de máster

**Centro:** Unidad de Másteres Universitarios

**3. Coordinador:** Cuesta Valera, María Salomé

**Departamento:** ESCULTURA

#### 4. Bibliografía

#### 5. Descripción general de la asignatura

El Trabajo Final de Máster (TFM) tiene como objetivo poner en práctica y desarrollar los conocimientos y habilidades adquiridos por el alumnado durante el periodo de docencia. Este proyecto podrá responder en su presentación a dos grandes tipologías o estrategias discursivas:

- Recopilación de casos de estudio:

Los proyectos que sigan esta orientación tienen como objetivo generar recursos básicos de investigación en un área específica de artes visuales o multimedia.

Los mismos pueden abarcar los siguientes aspectos:

Recopilación razonada de fuentes bibliográficas, videográficas, filmográficas o prácticas artísticas referenciales.

Análisis de dispositivos técnicos o contextos de producción.

- Proyecto Aplicado:

El propósito de esta modalidad es aportar información útil y aplicable de forma directa al desarrollo de una producción audiovisual o multimedia novedosa, mediante la creación de prototipos, elementos o modelos físicos y/o virtuales, incluyendo aplicación de técnicas y/o metodologías específicas.

Lineas de investigación del máster AVM

Los Trabajos Final de Master tienen que adscribirse a algunas de las líneas y sub-líneas de investigación del Máster en Artes Visuales y Multimedia:

- Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social
  - Arte sonoro
  - Cine expandido
  - Computación y sociedad
  - Dispositivos fílmicos
  - Estudios de cultura visual
  - Género y tecnología
  - Narrativa interactiva
  - Redes sociales, resistencia y nuevos medios
  - Televisión, comunicación y participación pública alternativa
- Estética Digital, Interacción y Comportamientos
  - Danza y nuevas tecnologías
  - Entornos colaborativos on-line
  - Imagen gráfica digital y procesos de impresión
  - Interacción humano computadora (Human Computer Interaction)
  - Interfaz gráfico de Usuario (Graphical User Interface)
  - Realidades híbridas (Mixed Reality)
  - Redes (Networking)
  - Sistemas dinámicos de interacción

#### 6. Asignaturas previas o simultáneas recomendadas

Document signat electrònicament per <i>Documento firmado electrònicamente por</i> Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 21/07/2014	1 / 2
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació <i>Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación</i> Original document can be verified by Secure Verification Code		ALUZW1OS500 <a href="https://sede.upv.es/eVerificador">https://sede.upv.es/eVerificador</a>	





7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

8. Unidades didácticas

9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
<b>TOTAL HORAS</b>	--	--	--	--	--	--	--	--	--	<b>0,00</b>

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(05) Trabajo académico	1	50
(01) Examen oral	1	50

