



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Coordinación: VILAPLANA MAYORAL, JORDI

Año académico 2022-23

Información general de la asignatura

Denominación	TRABAJO DE FIN DE GRADO			
Código	102400			
Semestre de impartición	INDEFINIDA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación	3	OBLIGATORIA	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	12			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	TFG		
	Número de créditos	12		
	Número de grupos	1		
Coordinación	VILAPLANA MAYORAL, JORDI			
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
FLORENSA CAZORLA, DIDAC	didac.florensa@udl.cat	,75	
MARTINEZ RODRIGUEZ, SANTIAGO	santi.martinez@udl.cat	,75	
MATEO FORNES, JORDI	jordi.mateo@udl.cat	4,5	
OJEDA CONTRERAS, JESUS	jesus.ojedacontreras@udl.cat	1,5	
RIUS TORRENTO, JOSEP MARIA	josep.riustorrento@udl.cat	,75	
SAYAGO BARRANTES, SERGIO	sergio.sayago@udl.cat	,75	

Información complementaria de la asignatura

<http://www.eps.udl.cat/ca/informacio-academica/document-informacio-academica/Reglament-dels-Treballs-de-Final-de-Grau-TFG-i-Master-TFM-de-IEPS/>

Objetivos académicos de la asignatura

En el grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación el Trabajo de Fin de Grado (TFG) es obligatorio y tiene una carga lectiva de 12 ECTS, se cursa en el último curso y debe ser un trabajo, autónomo e individual, que cada estudiante hace bajo la orientación de un tutor, que actúa como dinamizador y facilitador del proceso de aprendizaje.

El TFG permite al estudiante mostrar de forma integrada los contenidos formativos recibidos y las competencias adquiridas asociadas al título del Grado en Ingeniería Informática.

Competencias

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

CT1. Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano

CT6. Aplicar la perspectiva de género a las tareas propias del ámbito profesional.

CG1. Capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos en el ámbito de las TIC

CG7. para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG9. de análisis y síntesis.

CE23. Ser capaz de realizar individualmente, presentar y defender delante de un tribunal universitario un proyecto original en el ámbito de las aplicaciones digitales interactivas y la computación, en el cual se sintetizen e integren las competencias adquiridas en el grado

Ejes metodológicos de la asignatura

Cada TFG tendrá un director o dos codirectores. El director o uno de los codirectores deberá ser un profesor que esté adscrito a algún departamento con docencia en el Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación.

Se puede proponer un codirector externo a la UdL, en este caso un profesor que esté adscrito a algún departamento con docencia en el Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación debe actuar como co-director.

Plan de desarrollo de la asignatura

Propuesta

La propuesta de TFG puede obedecer a alguno de los casos siguientes:

- Propuesta del estudiante.
- Propuesta del estudiante por iniciativa de una empresa.
- Propuesta de los departamentos.
- Propuestas realizadas en el marco de convenios de colaboración universidad-empresa.
- Proyectos realizados dentro del marco de movilidad que ofrece la UdL.

La propuesta deberá tener el visto bueno del director (o un codirector) y del coordinador del Grado en Ingeniería Informática. Para poder presentar la propuesta se deben tener superados el 65% de créditos de la titulación.

Matrícula

La matrícula del TFG da derecho al estudiante a presentarse a una convocatoria de lectura del TFG dentro del curso académico. Para matricularse del TFG es necesario tener presentada la propuesta de TFG.

La matrícula podrá formalizarse en dos periodos durante el curso:

- Al inicio del primer semestre.
- Al inicio del segundo semestre.

Encontraréis los plazos y los trámites administrativos asociados al desarrollo del TFG en: <http://www.eps.udl.cat/ca/tramits-secretaria/altres-tramits-de-matricula/matricula-de-tfg-tfm/>

Sistema de evaluación

El TFG se evaluará siguiendo una metodología de evaluación continua. Para la evaluación del TFG el director de la EPS utilizará el Portafolio de evaluación continua del TFG.

La nota final del TFG se calculará a partir de las notas obtenidas en los siguientes cuatro apartados:

- Informe inicial (10%) que incluya los objetivos y contexto del TFG a realizar. Será evaluado por el director o codirectores.
- Informe de seguimiento (10%) donde se recoja la evolución del TFG y las decisiones tomadas. Será evaluado por el director o codirectores.
- Documento final del TFG (50%). Memoria final del TFG. Será evaluada por el director o codirectores.
- Presentación y defensa del trabajo ante el tribunal (30%). El estudiante realizará una presentación y defensa pública del trabajo seguida de un turno de preguntas por parte del tribunal.