

Máster en Enseñanzas artísticas

Máster en Diseño Interactivo

Nivel 3, (MÁSTER) del MECES*

Guía docente de Trabajo Fin de Máster

ESPECIALIDAD TODAS

Curso 2021/2022

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

Centro	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia		
Título Máster	Diseño Interactivo		
Departamento			
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Trabajo Fin de Máster		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	S.3.	Horas semanales	8
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo	Postgrado	Curso	1
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Tipo de asignatura	Presencialidad: 20% Trabajo autónomo: 80%		
Lengua en que se imparte	Castellano		
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El Trabajo de Fin de Máster consiste en el desarrollo autónomo por parte del estudiante de un proyecto bajo la dirección de un profesor tutor, cuya realización tiene la finalidad de favorecer que el estudiante integre los contenidos formativos recibidos al cursar el máster. Se realizará un proyecto que permita al alumno dar cuenta ante el tribunal, por un lado, de la formación recibida en las distintas materias que organizan y articulan las asignaturas del plan de estudios, y por otro, demostrar un nivel suficiente de competencia para el ejercicio profesional como diseñador especialista en Diseño interactivo.

El Trabajo de Fin de Máster por tener carácter conclusivo sólo se evaluará una vez se hayan superado todas las materias del currículum.

3. Conocimientos previos recomendados

Esta asignatura recoge y sintetiza lo aprendido en todas las demás. Es por ello que sólo se puede calificar cuando las demás están finalizadas.

4. Competencias de la asignatura

Competencias transversales

En su redacción se han tenido en cuenta los principios generales recogidos en el art. 3.4 del RD1614/2009¹:

1. El respeto a los derechos fundamentales y de igualdad entre mujeres y hombres.
2. El respeto y promoción de los Derechos Humanos y los principios de accesibilidad universal y de diseño para todos según lo dispuesto en la disposición final décima de la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad

¹ Disponible en <http://bit.ly/2sV75cM>

de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.²

3. Los valores propios de una cultura de paz y de valores democráticos.

A continuación definimos las competencias transversales que son comunes a todos los estudiantes de nuestro centro, independientemente del Título que cursen.

- CT1 Actuar con los valores propios de una cultura de paz y de valores democráticos, desde el respeto y la promoción de los Derechos Humanos, con especial atención a los derechos de igualdad entre mujeres y hombres, y los principios de accesibilidad universal y diseño para todos.
- CT2 Compartir tareas y responsabilidades trabajando en entornos multiculturales y/o multidisciplinares.
- CT3 Aplicar pensamiento crítico, lógico y creativo, demostrando dotes de innovación, especialmente en situaciones de conflicto en contextos de toma de decisiones.
- CT4 Iniciar propuestas de trabajo de forma autónoma y con responsabilidad.

Competencias básicas

Las competencias básicas (o generales) que detallamos a continuación son comunes a la mayoría de títulos pero adaptadas al contexto específico del título que proponemos y vienen marcadas por el RD 861/2010 que coinciden literalmente con las de RD 1391/2007.

- CB1 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.
- CB2 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;
- CB3 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

² La accesibilidad universal, tanto en lo que se refiere al contenido de nuestro máster como al objetivo de sus desarrollos, es ampliada en el apartado 2.1.3 Justificación científico- tecnológica.

aplicación de sus conocimientos y juicios;

- CB4 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;
- CB5 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias específicas

Las competencias que aparecen a continuación son las que están orientadas a la consecución del perfil específico que proponemos con este máster:

- CE1 Definir proyectos interactivos atendiendo a las limitaciones técnicas, de tiempo y viabilidad económica en proyectos reales y ficticios.
- CE2 Discriminar las tecnologías disponibles en el diseño de interacciones, tanto de software como de hardware, analizando en profundidad sus ventajas e inconvenientes.
- CE3 Planificar las distintas fases del desarrollo de un sistema interactivo en el tiempo determinado para su realización.
- CE4 Formular una propuesta de diseño centrada en el usuario optimizando e interrelacionando las herramientas digitales y técnicas de creación artística según las necesidades del proyecto.
- CE5 Evaluar la viabilidad técnica, productiva, económica y de mercado de la propuesta de diseño formulada en función los objetivos marcados, buscando la excelencia.
- CE6 Diseñar proyectos interactivos innovadores que permitan al alumno integrarse en el mercado profesional.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
R1	Planificar las diferentes etapas del desarrollo del proyecto
R2	Experimentar diversas propuestas de solución para escoger la más adecuada de forma argumentada, crítica, lógica y creativa.
R3	Investigar de manera autónoma utilizando las técnicas propias del diseño y marketing conforme a los condicionantes del proyecto, dentro de un marco teórico, contrastado y fundamentado
R4	Diseñar un sistema interactivo configurándolo para que sea completamente funcional, teniendo en cuenta los principios de accesibilidad universal y diseño para todos
R5	Comunicar el proyecto defendiéndolo ante un tribunal

Aportación de los resultados de aprendizaje a las competencias

	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CB1	CB2	CB3	CB4	CB5	CT1	CT3	CT4
R1			X					X						
R2		X			X		X	X					X	
R3	X							X			X			X
R4		X						X				X		
R5				X		X			X	X				

6. Contenidos

- Definición de la tipología y aplicabilidad del proyecto de diseño interactivo
- Análisis y síntesis de la información necesaria para desarrollar el proyecto de manera autónoma
- Planificación en el tiempo cada una de las etapas a desarrollar del proyecto de diseño interactivo
- Conceptualización del proceso: narratividad, interacciones, experiencia del usuario, herramientas y dispositivos a utilizar
- Prototipado y desarrollo de la idea teniendo en cuenta los principios de accesibilidad universal y diseño para todos
- Realización de test de usuario e interacciones. Producto final
- Comunicación y defensa del proyecto

La dedicación presencial de esta asignatura (20%) estará formada por docencia, clases magistrales, análisis de proyectos, elaboración de proyectos e informes técnicos y tutorías.

Tutorías

Para desarrollar este TFM al alumno se le asignará por parte de la Comisión Académica del Título (CAT) un tutor de entre los profesores del máster con experiencia acreditada mínima de dos años en tutorización de proyectos o profesionales externos que hayan estado docencia.

Tribunal Evaluador

La Comisión Académica del Título propondrá al Director de la EASD la constitución del Tribunal, que estará formado por dos profesores del equipo docente que preferiblemente no sean profesores tutores del TFM, actuando uno como Presidente y el otro como Secretario. Si es viable, participará también en el tribunal el profesor especialista externo con voz pero sin voto.

El mismo Tribunal actuará en las dos convocatorias del curso, ordinaria y extraordinaria.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1 a R5	20
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	R1 a R5	18
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		0
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.		0
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	R1 a R5	2
SUBTOTAL			40

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1 a R5	70
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1 a R5	70

Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1 a R5	20
		SUBTOTAL	160
		TOTAL	200

8. Recursos

Los propios del aula.

Biblioteca del centro.

Material específico.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Defensa y evaluación</p> <p>El alumno presentará al Presidente del Tribunal del TFM la propuesta final del proyecto final del máster, de acuerdo con las fechas establecidas en el calendario de ese curso. Dicha propuesta será estudiada por el Presidente consultando al resto del tribunal. En caso de no ser aceptada se le propondrá al alumno las modificaciones pertinentes o, llegado el caso, un proyecto alternativo definido por el tribunal.</p> <p>El estudiante tendrá que proceder a la defensa pública del Trabajo Fin de Máster ante el Tribunal Evaluador. Cada alumno dispondrá de un tiempo máximo establecido para exponer su trabajo, pudiendo apoyar su exposición y defensa con maquetas, proyecciones o cualquier tipo de medios audiovisuales.</p> <p>La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.</p>	

<p>La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento periódico del progreso de los/as estudiantes por parte del tutor. • Presentación y defensa de un proyecto de diseño ante el tribunal de TFM 	
9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<i>Idéntico a la ordinaria con evaluación continua.</i>	

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<i>Idéntico a la ordinaria con evaluación continua.</i>	
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<i>Idéntico a la ordinaria con evaluación continua.</i>	

10. Bibliografía

- Álvarez Marañón, G. (2012). El arte de presentar: Cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones (1ª-6ª ed.). Barcelona: Gestión 2000.