



## Máster en Enseñanzas Artísticas

GUIA DOCENTE

### Gestión del Diseño Interactivo 2023-24

Especialidad: **Todas**

Curso **2023/2024**

→ 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

##### DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Interactivo		
Departamento	Ciencias Sociales		
Mail del departamento	cienciassociales@easdvalencia.com		
Asignatura	Gestión del Diseño Interactivo		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Lunes 15 -18h		
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	3
Código		Créditos ECTS	4
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Regina Prado Giménez
Correo electrónico	reginaprado@easdvalencia.com
Horario tutorías	Lunes 18h – 19h
Lugar de tutorías	A determinar en la aplicación de la guía



---

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

---

La asignatura de gestión del diseño interactivo tiene como objetivos que el alumno conozca y tome decisiones sobre el modelo de negocio más adecuado para su actividad profesional. Abarca la gestión y protección de las innovaciones, la gestión económica de su actividad profesional o empresarial y el enfoque de comunicación y marketing de sus diseños. Está asignatura se coordinará con el resto de asignaturas del máster alrededor de un proyecto vertebrador que se definirá inicialmente desde la asignatura de Proyectos de diseño interactivo y que se concretará una o varias de las entregas de la asignatura de Gestión del Diseño Interactivo

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

La asignatura no necesita conocimientos previos.

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Nombre de la asignatura.

---

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

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 GENERALES

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 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

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	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>R1. Determinar un modelo de negocio para el desarrollo de los proyectos de diseño interactivo</p> <p>Indicador 1 Elige justificadamente una forma jurídica e Identifica el régimen jurídico aplicable.</p> <p>Indicador 3: Accede a las fuentes de información adecuadas y extrae conclusiones relevantes para su proyecto</p> <p>Indicador 4: Comunica eficazmente los resultados.</p>	<p>CE1</p> <p>CE6</p> <p>CB4</p>
<p>R2 Identifica la normativa aplicable a un proyecto concreto y la aplica.</p> <p>Indicador 1 Identifica la normativa de aplicación en un caso concreto</p> <p>Indicador 2: Accede a las fuentes de información adecuadas y extrae conclusiones relevantes para su proyecto</p> <p>Indicador 3: Comunica eficazmente los resultados.</p>	<p>CE6</p> <p>CB2</p>
<p>R3 - Evaluar la viabilidad económica, productiva y comercial de un proyecto de diseño interactivo</p> <p>Indicador 1 Determina el coste económico del proyecto y propone un precio</p> <p>Indicador 2: Realiza un estudio sobre la viabilidad comercial del proyecto, que incluye un estudio del entorno competitivo.</p> <p>Indicador 3: Plantea una financiación adecuada.</p> <p>Indicador 4: Comunica eficazmente los resultados.</p>	<p>CE1</p> <p>CE5</p> <p>CB4</p>
<p>R4. Desarrollar la estrategia de marketing y la comunicación de un proyecto.</p> <p>Indicador 1 Formula correctamente la estrategia de lanzamiento del proyecto</p> <p>Indicador 2: Accede a las fuentes de información adecuadas y extrae</p>	<p>CE1</p> <p>CE6</p> <p>CB4</p>



conclusiones relevantes para su proyecto  
Indicador 3: Realiza una presentación eficaz.

## → 6. Contenidos

### Unidad 1. El diseñador.

- Modelos de negocio y forma jurídica
- Régimen jurídico (Responsabilidad, régimen fiscal y de seguridad social).
- Creación y Lanzamiento del estudio/proyecto

### Unidad 2. Gestión del proyecto.

- Tipología, fases, cronograma.
- Normativa aplicable al proyecto. (contratación y subcontratación; PRL; coordinación de actividades, Protección y gestión de la innovación)

### Unidad 3. Viabilidad económica y comercial del proyecto

- Cálculo del coste y determinación del precio
- Estudio de mercado
- Financiación
- Análisis del consumidor.

### Unidad 4. Estrategia de marketing y comunicación para los proyectos

- La estrategia de marketing
- Comunicaciones eficaces

## → 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)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4	16



<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2, R3, R4	28
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizada por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3, R4	8
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4	8
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: 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, R2, R3, R4	14
<i>Estudio práctico</i>	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, R2, R3, R4	14
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias.	R1, R2, R3, R4	12
<b>SUBTOTAL</b>			<b>40</b>
<b>TOTAL</b>			<b>100</b>

## → 8. Recursos

Classroom.

Bibliografía de la signatura

## → 9. Evaluación



## 9.1 Convocatoria ordinaria

### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
10% Cada ítem 1. Comunicación sobre el lanzamiento de la actividad 2. Informe sobre el lanzamiento de la actividad 3. Cuestionario sobre el Régimen jurídico del diseñador	R1
4. Comunicación sobre la gestión del proyecto 5. Informe sobre la gestión del proyecto 6. Cuestionario sobre la gestión del proyecto	R2
7. Comunicación sobre la viabilidad del proyecto 8. Informe justificativo sobre la viabilidad del proyecto (Precio/ Mercado/ Público objetivo/ Financiación)	R3
9. Presentación del proyecto. 10. Informe sobre formulación estratégica	R4

### 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
— Pruebas objetivas 100%	R1, R2, R3, R4.

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Pruebas objetivas 100%	R1, R2, R3, R4.

### 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--	-------------------------------------



---

Pruebas objetivas 100%

R1, R2, R3, R4.

---

---

## → 10. Bibliografia

---

- Best, Kathryn, (2016) Management del disseny: estrategia, proceso y práctica de la gestión del disseny Ed. Parramón
- Borja de Mozota, Brigitte (2010) Design management E. Divine egg pubs
- Fishel, Catharine (2010) Manual del diseñador freelance: no empieces a trabajar sin él.
- Diseno rentable. Viladàs, Xènia \_ Editorial. INDEX BOOK; N.º 2
- Lecuona Manuel. (2006) Manual sobre Gestión de Diseno para empresas que abren nuevos mercados. Editorial: Barcelona Centro de Diseno BCD
- Lugilde Rodríguez, Maria Isabel. A (2017). administración y promoción de audiovisuales y espectáculos. Editorial Altaria