



## Màster en Diseño Interactivo

APLICACIÓ GUIA DOCENT

### Teoría y Método de Diseño de Sistemas 2025-26

Especialitat: Diseño Interactivo

Curso 2025/26

→ 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. Dades d'identificació

##### DADES DE L'ASSIGNATURA

Centre	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Títol	Máster Oficial de Diseño Interactivo		
Departament			
Mail del departament	masterinteractivo@easdvalencia.com		
Assignatura	Teoría y Método de Diseño de Sistemas		
Web	easdvalencia.com		
Horari	Lunes 18-21h   Miércoles 18-21h		
Lloc on s'imparteix	Vivers	Hores setmanals	3 + 3
Codi		Crèdits ECTS	8
Cicle		Curs	1
Durada	Semestral	Idioma	Valencià/castellà/anglés...
Tipus de formació	Troncal	Tipus d'assignatura	80% Presencial + 20% Autónomo

##### DADES DEL PROFESSORAT

Docent/s responsable/s	PROFESIONAL EXTERNO
Correu electrònic	
Horari tutories	Martes 18-19h
Lloc de tutories	Departament de gràfic



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

La asignatura tiene como objetivo conocer, analizar y profundizar en los métodos y metodologías para el desarrollo y posterior creación de proyectos interactivos a través del estudio de la relación entre diseño, interacción y narrativa, y de sus diferentes teorías, formatos y sistemas de integración.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

No se requieren necesariamente.

## → 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye esta 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

CG1	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.
CG2	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.
CG3	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.
CG4	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.
CG5	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	Evaluuar la viabilidad técnica, productiva, económica y de mercado de la propuesta de diseño formulada en función de los objetivos marcados, buscando la excelencia.
CE6	Diseñar proyectos interactivos innovadores que permitan al alumno integrarse en el mercado profesional.



## → 5. Resultados de aprendizaje

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye esta asignatura.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Entender y distinguir las diferentes metodologías de desarrollo de producto, aplicando las técnicas adecuadas	CE3, CE4, CE5, CG3, CG5, CT3
R2- Comprender el alcance de las metodologías, los tiempos de desarrollo y los recursos necesarios	CE1, CE2, CE6, CG5
R3- Conocer y entender los marcos de trabajo principales para la gestión de proyectos	CG4

## → 6. Contenidos

**Unidad 1.** Descubrir y definir: Design Thinking, Jobs-to-be-Done y Lean UX

**Unidad 2.** Idear y Decidir: Design Sprint como “framework” de trabajo.

**Unidad 3.** Prototipar: Scrum como “framework” de gestión de proyectos para alcanzar un MVP como producto final.

**Unidad 4.** Testear e Iterar: Research Plan y Test de usabilidad



## → 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	45
<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	40
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado 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	30
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R3	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>1200</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	60
<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	20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		
<b>SUBTOTAL</b>			<b>80</b>
<b>TOTAL</b>			<b>200</b>



## → 8. Recursos

1. Pizarra
2. Acceso a las clases de taller (mesa de luz, plantilla de corte, kit encuadernación, etcétera)
3. Acceso a los ordenadores del aula asignada
4. Software específico para diseño y sus diferentes especialidades
5. Acceso a Internet para consulta de información
6. Servicio de reprografía de la propia escuela
7. Acceso a los proyectos anteriores de TFT y TFM de los alumnos
8. Escáner y fotocopiadora
9. Biblioteca

## → 9. Evaluación

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.) La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento de centro.

CONTENIDOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Descubrir y Definir	Documentación en Notion del proceso de definición de problema	R1, R2
Ideas y Decidir	Documentación en Notion del proceso de validación de solución	R1, R2
Prototipar	Documentación en Notion del Board de trabajo	R1
Testear e Iterar	Documentación en Notion de Research Plan	R3

Los instrumentos de evaluación se calificarán de 0 a 10. En caso de que la nota sea inferior a 5 habrá que hacer un examen de recuperación de esa parte. Se requiere entregar todos los trabajos planteados en clase para poder ser evaluado.

La nota final de la asignatura se calculará como media aritmética entre todas las partes incluidas en las rúbricas.

La asistencia a clases es obligatoria y los trabajos que se plantean durante la asignatura están condicionados a que ésta sea superior al 80% de las clases. Sobrepasado un 20% de faltas de asistencia se considerará perdida la oportunidad de evaluación continua. Para tales casos se planteará un examen teórico práctico final para superar la asignatura.



---

**→ 8. Bibliografía**

---

Cagan, M. & Jones, C. (2020). *Empowered*. Ed. Wiley.

Cagan, M. & Jones, C. (2017). *Inspired*. Ed. Wiley.

Capgemini-Idean. (2019). *Design Thinking. Long Live Design Thinking*. Ed. Idean Publishing.

Kallbach, J. (2020). *The Jobs-to-be-done Playbook*. Ed. Two Wave books.

Fitzpatrick, R. (2019). *The Mom Test*. Ed. Robfitz Ltd.