Escola Superior
de Disseny de València

Máster en Enseñanzas Artísticas

GUIA DOCENTE

Gestión del Diseño Interactivo 2026-27

Especialidad: **Todas**	Curso **2026/2027**

→ 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 ASIGNATU	**RA**		
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			
Lugar impartición	Velluters	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	rprado@easdvalencia.com
Horario tutorías	A determinar en la aplicación de la guía
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 estudiante 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 estudiante integrarse en el mercado profesional.

→ 5. Resultados de aprendizaje

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

→ 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

- Las estrategias de marketing del proyecto y del profesional
- 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)
Clase presencial	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

Clases prácticas	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
Tutoría	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
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4	8
		SUBTOTAL	60

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	Estudio del estudiante 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
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, R2, R3, R4	14
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias.	R1, R2, R3, R4	12
		SUBTOTAL	40
		TOTAL	**100**

→ 8. Recursos

Clasroom.

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
La evaluación consistirá en la corrección sobre el TFM de cada apartado de la asignatura. Dicha evaluación supondrá el 100% de la nota final. En el caso de que no se realice el TFM durante el curso, se le ofrecerá al estudiante un guion alternativo para que desarrolle un trabajo de aplicación de los contenidos teóricos.	R1. R2, R3, 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
La evaluación consistirá en la corrección sobre el TFM de cada apartado de la asignatura. Dicha evaluación supondrá el 100% de la nota final. En el caso de que no se realice el TFM durante el curso, se le ofrecerá al estudiante un guion alternativo para que desarrolle un trabajo de aplicación de los contenidos teóricos.	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.

Sobre la IA y la evaluación.

- El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado como plagio y supondrá el suspenso del TFM.
- En general se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en la práctica académica, siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado, el propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.), y la extensión de su uso.
- En la aplicación de la guía docente se podrá especificar con mayor detalle estos

aspectos.

→ 10. Bibliografía

- Best, Kathryn, (2016) Management del diseño: estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño 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.
- Diseño rentable. Viladàs, Xènia Editorial. INDEX BOOK; N.º 2
- Lecuona Manuel. (2006) Manual sobre Gestión de Diseño para empresas que abren nuevos mercados. Editorial: Barcelona Centro de Diseño BCD
- Lugilde Rodríguez, Maria Isabel. A (2017). administración y promoción de audiovisuales y espectáculos. Editorial Altaria