# Màster en Diseño Interactivo

APLICACIÓ GUIA DOCENT

# Proyectos de Diseño Interactivo
2026-27

| Especialitat: Diseño Interactivo | Curso 2026/27 |
|---|---|

→ 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 | Proyectos de Diseño Interactivo | | |
| Web | easdvalencia.com | | |
| Horari | Martes 18-21h \| Jueves 18-20h | | |
| Lloc on s'imparteix | Velluters | Hores setmanals | 3 + 2 |
| Codi | | Crèdits ECTS | 8 |
| Cicle | | Curs | 1 |
| Durada | Semestral | Idioma | Valencià/castellà/anglés ... |
| Tipus de formació | Troncal | Tipus d'assignatura | 60% Presencial + 40% Autónomo |

### DADES DEL PROFESSORAT

| | |
|---|---|
| Docent/s responsable/s | Amparo Tormo Peris |
| Correu electrònic | **atormo@easdvalencia.com** |
| Horari tutories | A determinar en la aplicación de la guía |
| Lloc de tutories | A determinar en la aplicación de la guía |

## → 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 | Evaluar 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 - Desarrollar la conceptualización de prototipos en sistemas interactivos aplicando pensamiento crítico, lógico y creativo, demostrando dotes de innovación, especialmente en situaciones de conflicto en contextos de toma de decisiones. | CE3, CE4, CE5, GB3, CG5,CT3 |
| R2- Elegir métodos para la presentación de prototipos funcionales o semifuncionales | CE1, CE2,CE6,CG5 |
| R3- Comunicar adecuadamente el prototipo (concepto, funcionalidad, etc) ante el resto del equipo y posibles usuarios | CG4 |

## → 6. Contenidos

Unidad 1. Descubrir y definir: Empatizar con los usuarios, entender el mercado y definir un problema a resolver mediante el desarrollo de un producto interactivo.

Unidad 2. Idear y Decidir: Idear soluciones respecto a los problemas detectados.

Unidad 3. Prototipar: desarrollar un MVP acorde a la solución propuesta y validada.

Unidad 4. Testear e Iterar: Probar con usuarios el MVP y mejorar la propuesta teniendo en cuenta las necesidades de los usuarios.

## → 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 | 45 |
| *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 | 40 |
| *Tutoría* | Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo 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 |
| *Evaluación* | Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado. | R3 | 5 |
| | | **SUBTOTAL** | 1200 |

### 7.2 Actividades de trabajo autónomo

| | | | |
|---|---|---|---|
| *Trabajo autónomo* | 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 |
| *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 | 20 |
| *Actividades complementarias* | Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,... | | |
| | | **SUBTOTAL** | 80 |
| | | **TOTAL** | **200** |

## → 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

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.

## 9.1 Convocatoria ordinaria

### *9.1.1 Alumnado con evaluación continua*

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|---|---|
| A lo largo del semestre se realizarán distintas pruebas de evaluación que permitirán ver la evolución y el esfuerzo del alumnado. | |
| **Prueba 1 (25%)**<br>Informe y presentación de Definición de Problemas | R1, R2 |
| **Prueba 2 (25%)**<br>Informe y presentación de Validación de Soluciones | R1, R2 |
| **Prueba 3 (25%)**<br>Prototipo finalizado | R1 |
| **Prueba 4 (25%)**<br>Informe y presentación final del proyecto completo | R3 |
| ● En cada prueba el profesor detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará a los estudiantes la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.<br>● Los instrumentos de evaluación se calificarán de 0 a 10.<br>● En caso de que la nota sea inferior a 5 habrá que hacer un examen de recuperación de esa parte.<br>● Se requiere entregar todos los trabajos planteados en clase para poder aprobar en la convocatoria ordinaria.<br>● La nota final de la asignatura se calculará como media aritmética entre todas las partes incluídas en las rúbricas. | |

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

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|---|---|
| ● 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 de evaluación continua. Para tales casos se planteará un examen teórico práctico final para superar la asignatura. | R1 a R3 |

## 9.2 Evaluación extraordinaria

### *9.2.1 Alumnado con evaluación continua*

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|---|---|
| Se aplicarán las mismas reglas que establece el punto 9.1.2 | R1 a R7 |

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

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|---|---|
| Se aplicarán las mismas reglas que establece el punto 9.1.2 | R1 a R7 |

## → 10. 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.