Màster en Diseño Interactivo

APLICACIÓ GUIA DOCENT

Teoría y Método de Diseño de Sistemas
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	Teoría y Método de Diseño de Sistemas		
Web	easdvalencia.com		
Horari	Lunes 18-21h | Miércoles 18-21h		
Lloc on s'imparteix	Velluters	Hores setmanals	6
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 - 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)
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%)** Documentación en Notion del proceso de definición de problema **Prueba 2 (25%)** Documentación en Notion del proceso de validación de solución **Prueba 3 (25%)** Documentación en Notion del Board de trabajo **Prueba 4 (25%)** Documentación en Notion de Research Plan ● En cada prueba el docente 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. ● 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 aprobar en la convocatoria ordinaria. ● La nota final de la asignatura se calculará como media aritmética entre todas las partes incluídas en las rúbricas.	R1, R2 R1, R2 R1 R3

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 Convocatoria extraordinaria

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 R3

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 R3

→ 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.