Máster en Enseñanzas Artísticas

GUIA DOCENTE

Trabajo Fin de Máster

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 ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Interactivo		
Departamento			
Mail del departamento			
Asignatura	Trabajo Fin de Máster		
Web			
Horario	A determinar		
Lugar impartición	A determinar	Horas semanales	8
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	1
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FO. Formación Obligatoria	Tipo de asignatura	20% presencial 80% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	A determinar en la aplicación
Correo electrónico	A determinar en la aplicación
Horario tutorías	A determinar en la aplicación
Lugar de tutorías	A determinar en la aplicación

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

El Trabajo de Fin de Máster consiste en el desarrollo autónomo por parte del estudiante de un proyecto bajo la dirección de un profesor tutor, cuya realización tiene la finalidad de favorecer que el estudiante integre los contenidos formativos recibidos al cursar el máster. Se realizará un proyecto que permita al alumno dar cuenta ante el tribunal, por un lado, de la formación recibida en las distintas materias que organizan y articulan las asignaturas del plan de estudios, y por otro, demostrar un nivel suficiente de competencia para el ejercicio profesional como diseñador especialista en Diseño interactivo.

El Trabajo de Fin de Máster por tener carácter conclusivo sólo se evaluará una vez se hayan superado todas las materias del currículum.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Esta asignatura recoge y sintetiza lo aprendido en todas las demás. Es por ello que sólo se puede calificar cuando las demás están finalizadas.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye 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

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	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.
CG4	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;
CG5	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;

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1_Planificar las diferentes etapas del desarrollo del proyecto	CE3, CG2
R2_Experimentar diversas propuestas de solución para escoger la más adecuada de forma argumentada, crítica, lógica y creativa.	CE2, CE5, CG1, CG2, CT4
R3_Investigar de manera autónoma utilizando las técnicas propias del diseño y marketing conforme a los condicionantes del proyecto, dentro de un marco teórico, contrastado y fundamentado	CE1, CG2, CT1
R4_Diseñar un sistema interactivo configurándolo para que sea completamente funcional, teniendo en cuenta los principios de accesibilidad universal y diseño para todos	CE2, CG2, CT1
R5_Comunicar el proyecto defendiéndolo ante un tribunal	CE4, CE6, CG3, CG4.

→ 6. Contenidos

- Definición de la tipología y aplicabilidad del proyecto de diseño interactivo
- Análisis y síntesis de la información necesaria para desarrollar el proyecto de manera autónoma
- Planificación en el tiempo cada una de las etapas a desarrollar del proyecto de diseño interactivo
- Conceptualización del proceso: narratividad, interacciones, experiencia del usuario, herramientas y dispositivos a utilizar
- Prototipado y desarrollo de la idea teniendo en cuenta los principios de accesibilidad universal y diseño para todos
- Realización de test de usuario e interacciones. Producto final
- Comunicación y defensa del proyecto

La dedicación presencial de esta asignatura (20%) estará formada por docencia, clases magistrales, análisis de proyectos, elaboración de proyectos e informes técnicos y tutorías.

Tutorías
Para desarrollar este TFM al alumno se le asignará por parte de la Comisión Académica del Título (CAT) un tutor de entre los profesores del máster con experiencia acreditada mínima de dos años en tutorización de proyectos o profesionales externos que hayan estado docencia.

Tribunal Evaluador
La Comisión Académica del Título propondrá al director de la EASD la constitución del Tribunal, que estará formado por dos profesores del equipo docente que preferiblemente no sean profesores tutores del TFM, actuando uno como presidente y el otro como secretario. Si es viable, participará también en el tribunal el profesor especialista externo con voz, pero sin voto. El mismo Tribunal actuará en las dos convocatorias del curso, ordinaria y extraordinaria.

→ 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 profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1 a R5	20

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 a R5	18
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 a R5	0
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1 a R5	2
		SUBTOTAL	40

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 a R5	70
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 a R5	70
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1 a R5	20
		SUBTOTAL	160
		TOTAL	**200**

→ 8. Recursos

Los propios del aula.

Biblioteca del centro.

Material específico.

→ 9. Evaluación

Sobre la IA y la evaluación.

1. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado como plagio y supondrá el suspenso del TFM.
2. 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.
3. 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
Defensa y evaluación El alumno presentará al presidente del Tribunal del TFM la propuesta final del proyecto final del máster, de acuerdo con las fechas establecidas en el calendario de ese curso. Dicha propuesta será estudiada por el presidente consultando al resto del tribunal. En caso de no ser aceptada se le propondrá al alumno las modificaciones pertinentes o, llegado el caso, un proyecto alternativo definido por el tribunal. El estudiante tendrá que proceder a la defensa pública del Trabajo Fin de Máster ante el Tribunal Evaluador. Cada alumno dispondrá de un tiempo máximo establecido para exponer su trabajo, pudiendo apoyar su exposición y defensa con maquetas, proyecciones o cualquier tipo de medios audiovisuales. La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez. La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante: ☐ Seguimiento periódico del progreso de los/as estudiantes por parte del tutor. (50%) ☐ Presentación y defensa de un proyecto de diseño ante el tribunal de TFM. (50%)	R1 a R5

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Idéntico a la ordinaria con evaluación continua.	R1 a R5

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Idéntico a la ordinaria con evaluación continua.	R1 a R5

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

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

Idéntico a la ordinaria con evaluación continua.	R1 a R5

→ 10. Bibliografía

- Álvarez Marañón, G. (2012). El arte de presentar: Cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones (1ª-6ª ed.). Barcelona: Gestión 2000.