



## FICHA IDENTIFICATIVA

### DATOS DE LA ASIGNATURA

**Código:** 34851  
**Nombre:** Diseño de proyectos interactivos  
**Ciclo:** Grado  
**Créditos ECTS:** 6  
**Curso académico:** 2025-26

### TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria	2	Primer cuatrimestre

### MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Diseño de Proyectos Interactivos	OBLIGATORIA

### COORDINACIÓN

RUIZ CANTERO JORGE JAVIER

VALADEZ SAUCEDO ELISABETH MARIA

HUGUET CLEMENTE MARIA CARMEN

## RESUMEN

El módulo Diseño de Proyectos Interactivos se plantea como un laboratorio teórico y práctico de contenidos audiovisuales y multimedia. La asignatura en su conjunto aporta un mapa cognitivo de las metodologías de análisis, diseño y desarrollo de productos culturales que cuentan con la interactividad como rasgo común. Este enfoque incide en los aspectos relativos a las formas gráficas, visuales y sonoras de la comunicación audiovisual, Internet y la cultura digital, los formatos multimedia o los usos de las nuevas tecnologías en entornos Web.

En este sentido, el módulo está diseñado como un trabajo de síntesis entre principios teóricos y su aplicación en el campo práctico, que posibilita al estudiante articular de forma innovadora y creativa conocimientos en comunicación interactiva y diseño digital. En consecuencia, Diseño de Proyectos Interactivos aporta las herramientas necesarias para la ideación y el desarrollo de contenidos en diferentes plataformas audiovisuales.

La asimilación de estos conocimientos posibilitará al estudiante un aprendizaje de los cimientos generales



y los procedimientos para el diseño de proyectos, las formas de producción y distribución, y la planificación de los recursos tecnológicos. Se propone una dinámica de trabajo de enseñanza y aprendizaje basada en el diseño de un prototipo de proyecto que permita a la alumna o alumno, mediante una dinámica participativa y creativa, la adquisición de habilidades en el manejo de las herramientas multimedia.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

### RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

### OTROS TIPOS DE REQUISITOS

Sin requisitos previos

## COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

I10 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

MM11 - Poseer conocimientos y capacidad para aplicar los diferentes mecanismos y elementos de la construcción de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales atendiendo a diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción.

MM15 - Ser capaz de responder profesionalmente a las exigencias de cada paso en un proceso de producción multimedia: mostrando habilidades en confección/comprensión de guiones y comunicación, diseño gráfico para comunicación, manejo de tecnología de streaming, diseño de web y procesos de producción y post-producción.

MM16 - Conocimiento teórico-práctico de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, sonido, televisión, vídeo, cine, y soportes multimedia).

MM1 - Poseer conocimiento y capacidad de comprensión de hechos esenciales, conceptos, principios y teorías relativas a los sistemas multimedia incluyendo todas las disciplinas que estos sistemas abarcan.

MM21 - Comunicar de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las TIC y, concretamente de la Multimedia, conociendo su impacto socioeconómico.

MM3 - Aplicar de forma adecuada las metodologías, tecnologías, procedimientos y herramientas en el desarrollo profesional de los productos multimedia en un contexto de uso real, aplicando las soluciones adecuadas en cada entorno.

MM7 - Ser capaz de aplicar los principios de diseño y comunicación gráfica audiovisual a los productos multimedia.

MM8 - Integrar los conocimientos de las diferentes tecnologías multimedia para crear productos que



ofrezcan soluciones globales adecuadas a cada contexto.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

### 1. Comunicación y cultura digital.

- 1.1. Introducción a la comunicación y cultura digital.
- 1.2. Nuevos formatos y convergencia de medios y contenidos. Diseño de Interacción
- 1.3. Introducción a la comunicación con dispositivos móviles. Las aplicaciones y web apps.
- 1.4. Usabilidad y Experiencia de Usuario.

El objetivo docente de este capítulo es que el estudiante aprenda a reconocer los principios básicos de funcionamiento de la interactividad con el usuario y su importancia con relación al diseño.

### 2. Diseño gráfico

- 2.1. Principios universales del diseño aplicados a entornos web y multimedia.
- 2.2. Color.
- 2.3. Tipografía.
- 2.4. Branding y creación de imagen de marca
- 2.5. Composición visual y fotográfica. Principales formatos de archivo de imagen
- 2.6. Arquitectura de la Información y diseño: Wireframes y diseño de prototipos

El objetivo para este capítulo se centra en que el estudiante aprenda a reconocer los principios básicos por los que se rige un buen diseño visual en un marco participativo y de interacción con el usuario. Estudiar los modos de organización de los colores, las tipografías y las formas gráficas simples, sus rasgos definitorios, las estrategias para combinarlos correctamente y su simbolismo cultural. Introducir las posibilidades técnicas y expresivas de la fotografía en el ámbito multimedia. Analizar la imagen fotográfica, las leyes de la composición visual y el trabajo con la luz.

- 3.1. Etapas en la creación de videos para el ámbito multimedia: producción, distribución, promoción y monetización.
- 3.2. Géneros audiovisuales del universo Internet. Los productos transmedia
- 3.3. Compresión de video.
- 3.4. Modalidades de producción y distribución de contenidos audiovisuales y de sonido: crossmedia, crowdfunding. Elaboración de podcasts, webs tv, YouTube, Twitch
- 3.5. Etapas de la sonorización audiovisual.
- 3.6. Tipos de micrófonos.
- 3.7. Diseño sonoro. Música. Sonido y narrativa.
- 3.8. Derechos de autor.

El objetivo de este apartado es doble: Por un lado, acercar al estudiante las distintas fases técnicas y creativas que comporta la producción de videos para internet, desde la planificación y grabación hasta la



### 3. Diseño y Creación de contenidos: Vídeo y sonido

- 3.1. Etapas en la creación de videos para el ámbito multimedia: producción, distribución, promoción y monetización.
- 3.2. Géneros audiovisuales del universo Internet. Los productos transmedia
- 3.3. Compresión de video.
- 3.4. Modalidades de producción y distribución de contenidos audiovisuales y de sonido: crossmedia, crowdfunding. Elaboración de podcasts, webs tv, YouTube, Twitch
- 3.5. Etapas de la sonorización audiovisual.distribución y la promoción online. De otra, dar a conocer también algunos de los géneros y modelos audiovisuales nacidos en la era digital y transmedia como consecuencia directa del abaratamiento de los costes y la democratización de las herramientas tecnológicas.

### 4. Marketing online y posicionamiento en internet

- 4.1 Elaboración de estrategias de marketing online: el mail marketing, Social Media Marketing y Display ads,
- 4.2 Posicionamiento en buscadores y programas de afiliación: estrategias de SEO y creación de campañas de SEM. Google analytics.

Introducción al marketing digital y a las estrategias decisión de contenido propias del ámbito de internet, entre los que tiene gran importancia entender cómo los buscadores organizan la información digital basándose en las palabras clave, la indexación de contenidos, etc.

### 5. Etapas del Diseño de un proyecto interactivo

Elaboración del documento de diseño: Estudio previo del mercado, idea, objetivos, usuarios, arquitectura y plan de financiación.

Se trata de que el estudiante elabore todas las fases de un proyecto interactivo que le posibilite, dentro de una dinámica participativa y creativa, el aprendizaje de las dinámicas y herramientas digitales de un proceso de diseño y difusión de un proyecto multimedia.

## VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

### ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	30,00
Prácticas en aula	10,00
Laboratorio	20,00
<b>Total horas</b>	<b>60,00</b>

### ACTIVIDADES NO PRESENCIALES



<b>Actividad</b>	<b>Horas</b>
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	10,00
Estudio y trabajo autónomo	15,00
Preparación de clases	10,00
Preparación de actividades de evaluación	5,00
Resolución de casos prácticos	5,00
<b>Total horas</b>	<b>45,00</b>

## **METODOLOGÍA DOCENTE**

Lección magistral.

Resolución de problemas teórico-prácticos.

Estudio y análisis de casos.

Exposición en aula y trabajo por grupos.

## **EVALUACIÓN**

La evaluación de la asignatura se basará en dos principios:

- a) Valoración de los conocimientos de base teórica según temario, de todo lo relativo al conocimiento técnico mediante una prueba teórica.
- b) Desarrollo real de diseño de proyectos interactivos por equipos.

La evaluación se hará como resultado de:

1. Prueba escrita final (50% de la nota).
2. Valoración del aprendizaje técnico en los proyectos realizados a clase (50% de la nota)

La copia o plagio manifiesto de cualquier actividad que forma parte de la evaluación supondrá la imposibilidad de superar la asignatura, sometiéndose seguidamente a los procedimientos disciplinarios oportunos indicados en el PROTOCOLO DE ACTUACIÓN ANTE PRÁCTICAS FRAUDULENTAS EN LA UNIVERSITAT DE VALÈNCIA (ACGUV 123/2020).

En cualquier caso, la evaluación de la asignatura se hará de acuerdo con el Reglamento de evaluación y



calificación de la Universitat de València para los títulos de grado y master aprobado por Consejo de Gobierno de 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017)

## BIBLIOGRAFÍA

- Bou Bauzá, Guillem (2023). El guion multimedia. Madrid: Anaya Multimedia. Pratt, A. (2013) Diseño Interactivo. Oceano Ámbar, Madrid Salaverría, R y Orihuela, JL. (1999) Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva. Anaya Multimedia, Madrid,
- - Carrillo, J., Arte en la red, Ensayos de Arte Cátedra, Madrid, 2004. - Darley, A., Cultura visual digital, Paidós, Barcelona, 2002. - Lloret Romero, N., Canet Centellas., F., Nuevos escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual, Hipertext.net, núm. 6, 2008. - Scolatri, C., Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la comunicación digital interactiva, Gedisa, Barcelona, 2008. - Tribe, M., Reena Jana & Uta Grosenick, Arte y Nuevas Tecnologías, Madrid, Taschen, 2006.