

**FITXA IDENTIFICATIVA****DADES DE L'ASSIGNATURA**

Codi: 34851
Nom: Disseny de projectes interactius
Cicle: Grau
Crèdits ECTS: 6
Curs acadèmic: 2026-27

TITULACIONS

| Titulació | Centre | Curs | Període |
|--------------------------------------|--------------------------------------|------|---------------------|
| 1407 - Grau en Enginyeria Multimedia | Escola Tècnica Superior d'Enginyeria | 2 | Primer quadrimestre |

MATÈRIES

| Titulació | Matèria | Caràcter |
|--------------------------------------|----------------------------------|-------------|
| 1407 - Grau en Enginyeria Multimedia | Disseny de projectes interactius | OBLIGATÒRIA |

COORDINACIÓ

RUIZ CANTERO JORGE JAVIER

VALADEZ SAUCEDO ELISABETH MARIA

HUGUET CLEMENTE MARIA CARMEN

RESUM

El mòdul Disseny de Projectes Interactius es planteja com un laboratori teòric i pràctic de continguts audiovisuals i multimèdia. L'assignatura en el seu conjunt aporta un mapa cognitiu de les metodologies d'anàlisi, disseny i desenvolupament de productes culturals que compten amb la interactivitat com a tret comú. Aquest enfocament incideix en els aspectes relatius a les formes gràfiques, visuals i sonores de la comunicació audiovisual, Internet i la cultura digital, els formats multimèdia o els usos de les noves tecnologies en entorns Web.

En aquest sentit, el mòdul està dissenyat com un treball de síntesi entre principis teòrics i la seua aplicació en el camp pràctic, que possibilita a l'estudiant articular de forma innovadora i creativa coneixements en comunicació interactiva i disseny digital. En conseqüència, Disseny de Projectes Interactius aporta les eines necessàries per a la ideació i el desenvolupament de continguts en diferents plataformes audiovisuals.

L'assimilació d'aquests coneixements possibilitarà a l'estudiant un aprenentatge dels fonaments generals i



els procediments per al disseny de projectes, les formes de producció i distribució, i la planificació dels recursos tecnològics. Es proposa una dinàmica de treball d'ensenyament i aprenentatge basada en el disseny d'un prototip de projecte que permeti a l'alumna o alumne, mitjançant una dinàmica participativa i creativa, l'adquisició d'habilitats en el maneig de les eines multimèdia. D'aquesta manera, l'assignatura es concep en sincronia i coherència pedagògica amb els continguts que l'estudiant obtindrà d'altres matèries durant el transcurs del pla de Grau en Enginyeria Multimèdia, abordant casos pràctics d'estudi que facin possible aconseguir coneixements especialitzats i relacionals.

facin possible aconseguir coneixements especialitzats i relacionals.

CONEIXEMENTS PREVIS

RELACIÓ AMB ALTRES ASSIGNATURES DE LA MATEIXA TITULACIÓ

No s'ha especificat restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

ALTRES TIPUS DE REQUISITS

Sense requisits previs

COMPETÈNCIES / RESULTATS D' APRENTATGE

1407 - Grau en Enginyeria Multimedia

I10 - Capacitat per a dissenyar i avaluar interfícies persona computador que garantisquen l'accessibilitat i usabilitat als sistemes, servicis i aplicacions informàtiques.

MM11 - Posseir coneixements i capacitat per a aplicar els diferents mecanismes i elements de la construcció dels relats audiovisuals tant lineals com no lineals atenent a diferents formats, tecnologies i suports de producció.

MM15 - Ser capaç de respondre professionalment a les exigències de cada pas en un procés de producció multimèdia: mostrant habilitats en confecció/comprensió de guions i comunicació, disseny gràfic per a comunicació, maneig de tecnologia de streaming, disseny de web i processos de producció i post-producció.

MM16 - Coneixement teoricopràctic de les tecnologies aplicades als mitjans de comunicació audiovisuals (fotografia, ràdio, so, televisió, vídeo, cine, i suports multimèdia).

MM1 - Posseir coneixement i capacitat de comprensió de fets essencials, conceptes, principis i teories relatives als sistemes multimèdia incloent totes les disciplines que estos sistemes comprenen.

MM21 - Comunicar de forma efectiva, tant per escrit com oralment, coneixements, procediments, resultats i idees relacionades amb les TIC i, concretament de la Multimèdia, coneixent el seu impacte socioeconòmic.

MM3 - Aplicar de forma adequada les metodologies, tecnologies, procediments i ferramentes en el desenrotllament professional dels productes multimèdia en un context d'ús real, aplicant les solucions adequades en cada entorn.



MM7 - Ser capaç d'aplicar els principis de disseny i comunicació gràfica audiovisual als productes multimèdia.

MM8 - Integrar els coneixements de les diferents tecnologies multimèdia per a crear productes que oferisquen solucions globals adequades a cada context.

DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

1. Comunicació i Cultura digital.

- 1.1. Introducció a la comunicació i cultura digital.
- 1.2. Nous formats i convergència de mitjans i continguts. Disseny d'Interacció
- 1.3. Introducció a la comunicació amb dispositius mòbils. Les aplicacions i web apps.
- 1.4. Usabilitat i Experiència d'Usuari

L'objectiu docent d'aquesta part és que l'estudiant aprenga a reconèixer els principis bàsics de funcionament de la interactivitat amb l'usuari i la seua importància en relació al disseny.

2. Disseny grafic

- 2.1. Principis universals del disseny aplicats a entorns web i multimèdia.
- 2.2. Color.
- 2.3. Tipografia.
- 2.4. Branding i creació d'imatge de marca
- 2.5. Composició visual i fotogràfica. Principals formats d'arxiu d'imatge
- 2.6. Arquitectura de la Informació i disseny: Wireframes i disseny de prototips

L'objectiu per a aquest capítol se centra en que l'estudiant aprenga a reconèixer els principis bàsics pels quals es regeix un bon disseny visual en un marc participatiu i d'interacció amb l'usuari. Estudiar les maneres d'organització dels colors, les tipografies i les formes gràfiques simples, els seus trets definitoris, les estratègies per a combinar-los correctament i el seu simbolisme cultural. Introduir les possibilitats tècniques i expressives de la fotografia en l'àmbit multimèdia. Analitzar la imatge fotogràfica, les lleis de la composició visual i el treball amb la llum.

- 3.1. Etapes en la creació de vídeos per a l'àmbit multimèdia: producció, distribució, promoció i monetització.
- 3.2. Gèneres audiovisuals de l'univers Internet. Els productes transmèdia
- 3.3. Compressió de vídeo.
- 3.4. Modalitats de producció i distribució de continguts audiovisuals i de so: multisuport, micromecenatge. Elaboració de podcasts, webs tv, YouTube, Twitch
- 3.5. Etapes de la sonorització audiovisual.
- 3.6. Tipus de micròfons.
- 3.7. Disseny sonor. Música. So i narrativa.



3. Disseny i Creació de continguts: Video i so

- 3.1. Etapes en la creació de vídeos per a l'àmbit multimèdia: producció, distribució, promoció i monetització.
- 3.2. Gèneres audiovisuals de l'univers Internet. Els productes transmèdia
- 3.3. Compressió de vídeo.
- 3.4. Modalitats de producció i distribució de continguts audiovisuals i de so: multisuport, micromecenatge. Elaboració de podcasts, webs tv, YouTube, Twitch 3.8 Drets d'autor.

L'objectiu d'aquest apartat és doble: D'una banda, acostar a l'estudiant les diferents fases tècniques i creatives que comporta la producció de vídeos per a internet, des de la planificació i enregistrament fins a la distribució i la promoció en línia. D'una altra, donar a conèixer també alguns dels gèneres i models audiovisuals nascuts en l'era digital i transmèdia com a conseqüència directa de l'abaratiment dels costos i la democratització de les eines tecnològiques.

4. Màrqueting en línia i posicionament en internet

- 4.1 Elaboració d'estratègies de màrqueting en línia: el mail màrqueting, Mitjà social Màrqueting i Display ads,
- 4.2 Posicionament en cercadors i programes d'afiliació: estratègies de SEU i creació de campanyes de SEM. Google analytics.

Introducció al màrqueting digital i a les estratègies de decisió de contingut pròpies de l'àmbit d'internet, entre els quals té gran importància entendre com els cercadors organitzen la informació digital basant-se en les paraules clau, la indexació de continguts, etc.

5. Etapes del Disseny d'un projecte interactiu

Elaboració del document de disseny: Estudi previ del mercat, idea, objectius, usuaris, arquitectura i pla de finançament.

Es tracta que l'estudiant elabore totes les fases de un projecte interactiu que li possibilita, dins d'una dinàmica participativa i creativa, l'aprenentatge de les dinàmiques i eines digitals d'un procés de disseny i difusió d'un projecte multimèdia

VOLUM DE TREBALL (HORES)

ACTIVITATS PRESENCIALS

| Activitat | Hores |
|---------------------|--------------|
| Teoria | 30,00 |
| Pràctiques a l'aula | 10,00 |
| Laboratori | 20,00 |
| Total hores | 60,00 |

**ACTIVITATS NO PRESENCIALS**

| Activitat | Hores |
|--|--------------|
| Assistència a altres activitats | 0,00 |
| Elaboració de treballs individuals o en grup | 10,00 |
| Estudi i treball autònom | 15,00 |
| Preparació de classes | 10,00 |
| Preparació d'activitats d'avaluació | 5,00 |
| Resolució de casos pràctics | 5,00 |
| Total hores | 45,00 |

METODOLOGIA DOCENT

Lliçó magistral.

Resolució de problemes teoricopràctics.

Estudi i anàlisi de casos.

Exposició en aula i treball per grups.

y>

AVALUACIÓ

L'avaluació de l'assignatura es basarà en dos principis:

a) Valoració dels coneixements de base teòrica segons temari, de tot el relatiu al coneixement tècnic mitjançant una prova teòrica.

b) Desenvolupament real de disseny de projectes interactius per equips.

L'avaluació es farà com a resultat de:



1. Prova escrita final (50% de la nota).

2. Valoració de l'aprenentatge tècnic en els projectes realitzats a classe (50% de la nota)

La còpia o plagi manifest de qualsevol activitat que forma part de l'avaluació suposarà la impossibilitat de superar l'assignatura, sotmetent-se seguidament als procediments disciplinaris oportuns indicats en el PROTOCOL D'ACTUACIÓ DAVANT PRÀCTIQUES FRAUDULENTESA 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)

no de 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017)

BIBLIOGRAFIA

- 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.