Universidad Rey Juan Carlos

GUÍA DOCENTE

DISEÑO Y CREACIÓN INTERACTIVA

MÁSTER U. EN CINE, TV Y MEDIOS INTERACTIVOS

CURSO 2026-27

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 12/11/2026 06:29 | Hash: 90a2034cc800d581c7322aa9a797cab0.

I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	1 curso, 1S semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 12/11/2026 06:29 | Hash: 90a2034cc800d581c7322aa9a797cab0.

II.-Presentación

Desde la digitalización de la información los distintos medios audiovisuales interactivos se han convertido en un excelente producto audiovisual, que logra aunar bajo un mismo soporte todos los elementos del multimedia puestos al servicio del usuario. Con la llegada de Internet este nuevo medio conseguía traspasar la barrera tecnológica que lo apartaba del gran público para llegar a las masas. El medio audiovisual ha encontrado una nueva plataforma en la que volcar y presentar información, permitiendo al usuario final posibilidades como la elección de piezas, su manipulación o incluso una nueva forma de presentar sus propios contenidos con gran facilidad.

El objetivo general de la asignatura, presentado desde un enfoque eminentemente práctico, es que el alumno sea capaz de crear, manipular y seleccionar los diferentes elementos multimedia para, como último objetivo, crear un producto audiovisual interactivo de carácter individual. Para ello se estudiarán las diferentes herramientas que permiten la creación y manipulación de gráficos y del software que permite la presentación de estos contenidos de manera interactiva, además de utilizar las diferentes etapas de producción de un proyecto interactivo.Para entender las posibilidades globales de este medio se estudiarán los principios del diseño multimedia y se analizarán algunas de las piezas más emblemáticas.

La asignatura responde a necesidades específicas de formación y conocimiento de los perfiles profesionales básicos de Diseñador y creador de todas las áreas del audiovisual, Gestor de contenidos y Diseño de producción. Su perfil profesional también abarca los entornos interactivos para la creación de producciones orientadas a Internet, videojuegos y entornos digitales.

III.-Resultados de Aprendizaje

CG01. Conocer principios, modelos y teorías sobre la relación e influencia de la tecnología en el entorno audiovisual
CG02. Comprender nuevos formatos y derivaciones de productos audiovisuales así como sus posibilidades de explotación en los distintos dispositivos tecnológicos.
CG04. Analizar la producción y gestión de proyectos audiovisuales, en especial en entornos digitales y en red, así como en nuevos dispositivos tecnológicos e interactivos.
CG05. Comprender casos de estudio y experiencias profesionales del sector audiovisual en la era contemporánea.
CB6 - 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
CB7 - 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
CB8 - 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
CB9 - 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
CB10 - 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.
CE06. Aplicar un proyecto interactivo sobre los nuevos dispositivos electrónicos del entorno audiovisual (consolas de videojuegos, móviles, PVRs, PDAs, etc) valorando la creación de contenidos así como la experiencia de los usuarios.

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 12/11/2026 06:29 | Hash: 90a2034cc800d581c7322aa9a797cab0.

IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

Bloque temático Tema
I.- Conceptos fundamentales alrededor de la creación multimedia
Tema 1. Tipos de interacción en el audiovisual
Tema 2. Imagen vectorial e imagen de mapa de bits
Tema 3. Soportes gráficos

II.- Procesos y etapas en la elaboración de un producto interactivo
Tema 4. Estructura de los contenidos interactivos
Tema 5. Procesos y equipos de realización de Interactivos

III.- Creación y aplicación de un producto interactivo
Tema 6. Creación de contenidos
Tema 7. Diseño centrado en la experiencia de usuario

IV.- Posibilidades del medio interactivo hoy en día
Tema 8. La interacción hoy. De Qube a la realidad aumentada

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Tutorías académicas	Investigación de necesidades de usuario
Tutorías académicas	Diseño y planificación de documental interactivo

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 12/11/2026 06:29 | Hash: 90a2034cc800d581c7322aa9a797cab0.

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)	
Clases teóricas	20
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	15
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	8
Realización de pruebas	5
Tutorías académicas	6
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	6
Preparación de clases teóricas	50
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	30
Preparación de pruebas	10
Total de horas de trabajo del alumnado	150

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 13	Exposición teórica con apoyo audiovisual. Pueden generarse grupos de discusión y trabajo en equipo.
Prácticas	Semana 1 a Semana 13	Resolución de problemas, elaboración de casos prácticos y discusión de resultados.
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 13	Orientación del trabajo con material y/o maquinaria especializada
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 13	Tutorización presencial o en línea del trabajo del alumno.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 12/11/2026 06:29 | Hash: 90a2034cc800d581c7322aa9a797cab0.

VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.
Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.
La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).
El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.
El uso de herramientas basadas en inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de qué usos están permitidos y cuáles no.
La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN							
	Actividad	Carácter	Modalidad	Tipo	Nota Mínima	Ponderación	Periodo	Contenido
E 01	Pruebas, ejercicios y resolución de problemas	Individual	Presencial	Revaluable	5	20%	A lo largo del curso	Prueba de conocimientos sobre el trabajo final presentado
E 02	Elaboración de trabajos, memorias y portfolios	Individual	Presentación	Revaluable	Sin nota mínima	30%	Semana 12	Trabajo de maquetación y diseño
E 03	Análisis de casos y/o productos	Individual	Presentación	Revaluable	5	50%	Semana 6	Trabajo práctico producto multimediay de análisis en base a una actividad audiovisual

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 12/11/2026 06:29 | Hash: 90a2034cc800d581c7322aa9a797cab0.

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.
Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí

VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.
Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 12/11/2026 06:29 | Hash: 90a2034cc800d581c7322aa9a797cab0.

VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

-Aicher, O. (2007). *El mundo como proyecto*. Gustavo Gili.
-Baigorri Ballarín, L. (2006). *Brumaria 6 NET.ART. Prácticas estéticas y políticas en la red.* Brumaria.
-Berners-Lee, T. (2000) *Tejiendo la red.* Siglo XXI de España Editores.
-Bettetini, G. Colombo, F.,(1995) *Las nuevas tecnologías de la comunicación.* Ediciones Paidós.
-Bou Bauzá, Guillem, El guión multimedia, Madrid, Anaya Multimedia, 2003.
-Boullosa Guerrero, N. (2004). *Proyectos multimedia*. Anaya Multimedia.
-Braun, N. (2003). *Usabilidad.* Anaya Multimedia.
-Briggs, A. Burke, M. (2002). *De Gutenberg a Internet una historia social de los medios de comunicación*. Taurus.
-Castro Gil, M. Colmenar Santos, A. Losada de Dios, P. Peire Arroba, J. (2002). *Diseño y desarrollo multimedia.* RA-MA Editores.
-Cranny-Francis, A. (2005.) *Multimedia.* SAGE Publications.
-Ferrer, A., Aguirre, E. y Méndez, R. (2020). *UX Una metodología de diseño eficiente*. Amazon Digital Services LLC
-Greeber, T. (2020). *Articulating Design Decisions: Communicate with Stakeholders, Keep Your Sanity, and Deliver the Best User Experience*. O'Reilly Media
-Hassapopoulou, M. (2024). *Interactive Cinema. The Ambiguous Ethics of Media Participation.* University of Minnesota Press
-Kane, John (2012). *Manual de tipografía* (2ª ed. ampliada y revisada). Gustavo Gili
-Krug, S. (2015). No me hagas pensar. Actualización. ANAYA MULTIMEDIA
-Lynch, P. Horton, S.(2004). *Manual de estilo web.* Gustavo Gili.
-Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. AKAL/Estudios Visuales
-Matej, L. (2019). *Better web typography for a better web*. Blurb.
-Munari, B. (2016). *Diseño y Comunicación Visual. Contribución a una Metodología Proyectual.* (Nueva edición revisada). Gustavo Gili.
-Nielsen, J. Loranger H. (2007). *Usabilidad. Prioridad en el diseño web*. Editorial Anaya.
-Pizzo, A., Lombardo, A. y Damiano, R. (2023). *Interactive Storytelling: A Cross-Media Approach to Writing, Producing and Editing with AI*. Routledge
-Preece, J., Sharp, H. y Rogers, Y. (2015). *Interaction design: beyond human-computer interaction*. John Wiley & Sons.
-Quiles, A. (2018). *Nuevos formatos del cine digital*. Ma Non Troppo
-Rmetia Vizueta, J. Caminos Marcel, J. Elexgaray Arias, J. Marín Maurillo, F. Merchán Mota, I. (2000). *El diario digital análisis de los contenidos textuales, aspectos formales y publicitarios*. Bosch.
-Rosenfeld, L. y Morville P. (2002). *Arquitectura de la información.* Editorial McGraw-Hill.
-Saffer, D. (2013). *Microinteractions: Full Color Edition: Designing with Details.* O'Reilly Media
-Stallabrass, J. (2002). *Internet Art.* Tate Gallery Publications.
-Yablonski. J. (2020). *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services*. O'Reilly Media

Bibliografía complementaria

IX.-Profesorado

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 12/11/2026 06:29 | Hash: 90a2034cc800d581c7322aa9a797cab0.