

Projectes de Disseny Gràfic Interactiu

Proyectos de Diseño Gráfico Interactivo

GUÍA DOCENTE

1_ Dades d'identificació de l'assignatura

1_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Gráfico				
Departament <i>Departamento</i>	Proyectos e Investigación				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	3º	Semestre <i>Semestre</i>	2º
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Obligatoria de Especialidad				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

2_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

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

El propósito de esta materia es proporcionar a los alumnos la oportunidad de obtener experiencias valiosas en la investigación, planificación y diseño de la comunicación interactiva, así como en la producción de interfaces de usuario con las aplicaciones normales de la industria.

3_ Coneiximents previs

3_ Conocimientos previos

Desde el punto de vista práctico, será un requisito haber cursado la asignatura de Técnicas producción y edición digital 1 en el primer semestre de tercero así como Proyectos de Diseño Gráfico 1 y 2 en segundo curso.

4_ Competències de l'assignatura

4_ Competencias de la asignatura

CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG20	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
CG22	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE4	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos .
CE8	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

5_ Resultat d'aprenentatge

5_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge Resultados de aprendizaje	Competències relacionades Competencias relacionadas
R1 - Comprender los mecanismos básicos que componen un proyecto de interactivo.	CT13

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
R2 - Aplicar la metodología proyectual para conocer las distintas fases de que consta un proyecto de diseño interactivo. Así como hacer uso de técnicas de creatividad para resolver problemas	CG1, CG18, CG22 y CE1
R3 - Conocer los procedimientos de edición digital necesarios para realizar un proyecto de diseño interactivo.	CG20, CE4 y CE8
R4 - Aprender la estructura de páginas web y aplicaciones para dispositivos móviles.	CG1, CG18, CG22 y CE1
R5 - Saber aplicar procedimientos de interactividad a los diversos proyectos y sus distintas complejidades.	CG20, CE4 y CE8

6_ Activitats formatives

6 _ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials 6.1. Actividades de trabajo presencial			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Classes presencial <i>Clases presencial</i>	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en el aula.	Todos	23
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. 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 alumno.	Todos	23
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	Todos	2
Tutoria <i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc. El profesor estará en el aula durante el tiempo asignado en el aula.	Todos	12

Avaluació <i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	Todos	3
SUBTOTAL			

6.1. Activitats de treball autònom

6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	Todos	40
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	Todos	40
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	<i>Búsqueda personal de información y autoformación en herramientas mediante videotutoriales online.</i>	Todos	7
SUBTOTAL			
TOTAL			

7_ Continguts de l'assignatura

7 _ Contenidos de la asignatura

- DG1. Introducción al diseño de productos interactivos (Cerezo, 2013; Contreras y San Nicolás Romera, 2001). Diseño de aplicaciones para móviles (Cuello y Vittone, 2014)
- MI1. Introducción a las metodologías ágiles para diseño UX (Baker, 2017)
- MI2. Herramientas de prototipado rápido (Adobe, 2022)
- DG2. User centered design (Cooper et al. 2014). Manual de identidad básico (Lynch, 2004). Referentes conceptuales, estéticos y técnicos.
- MI2. Herramientas especificación Design Systems (Suárez et al. 2021)
- DG3. Viaje del usuario. Mapas de experiencia. Design systems. Launch icon.
- MI3. Product backlog. Arquitectura de la información (Morville et al. 2015)
- DG4. Directrices de diseño de fabricantes (Google, 2022; Google, 2022). *Wireframes*. Retículas (Götz, 2002).
- MI4. Controles y assets. (Tidwell et al., 2020).

- MI5. Diseños independientes del dispositivo. Unidades DP, SP, PT..
- MI6. Usabilidad y accesibilidad (Nielsen, 2000). Evaluación heurística. (Fernández Casado, 2021).
- MI7. Diseño de sitios web. Landing page.
- MI8. Librerías de retículas *responsive*. Publicación de sitios
- MI9. Tests de usuario

8_ Sistema d'avaluació i qualificació

8 _ Sistema de evaluación y calificación

Aspectes generals

Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y

consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
P1: Diseño y maquetación creación de una aplicación para dispositivos móviles	R1,R2,R4	50 %
P2: Diseño y prototipado de un sitio web.	R1,R2,R5	10 %
MG: Manual de estilo y memorias grupales de ambos proyectos.	R3	15 %
CB: Cuaderno de bitácora individual	R3	15 %
VP: (Opcional) Creación de un vídeo demostrativo del P1, que se realizará individualmente por cada miembro del grupo sobre la parte que haya realizado. El conjunto de videos de cada grupo se añadirá a una sección para tal fin en la landing page correspondiente al P2. Un ejemplo puede ser este video (https://youtu.be/8WbyB_2HthM). La duración será de entre 2 y 4 minutos por cada video. Se valorará especialmente la claridad de las explicaciones realizadas a los usuarios finales de la aplicación.	Todos	10 %

1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua

1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
P1: Diseño y maquetación creación de una aplicación para dispositivos móviles	R1,R2,R4	25 %
P2: Diseño y prototipado de un sitio web.	R1,R2,R5	5 %
MG: Manual de estilo y memorias grupales de ambos proyectos.	R3	7.5 %
CB: Cuaderno de bitácora individual	R3	7.5 %
VP: (Opcional) Creación de un vídeo demostrativo del P1, que se realizará individualmente por cada miembro del grupo sobre la parte que haya realizado. El conjunto de videos de cada grupo se añadirá a una sección para tal fin en la landing page correspondiente al P2. Un ejemplo puede ser este video (https://youtu.be/8WbyB_2HthM). La duración será de entre 2 y 4 minutos por cada video. Se valorará especialmente la claridad de las explicaciones realizadas a los usuarios finales de la aplicación.	Todos	5 %
Examen final	Todos	50%

2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació

2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación

La recuperación se realiza con los mismos criterios e instrumentos que la convocatoria “alumnado con pérdida de evaluación continua”.

Reclamació de qualificacions

Reclamación de calificaciones

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

8_ Bibliografía

8 _Bibliografía

- Adobe. (2022). *Guía del usuario de XD*. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://helpx.adobe.com/es/xd/user-guide.html>
- Apple. (2022). *Human interface guidelines*. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/guidelines/overview/>
- Baker, R. (2017). *Agile UX storytelling*. Apress. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2997-2>
- Cerezo, J. M. (2013). *Diseñadores en la nebulosa: El diseño gráfico en la era digital*. Biblioteca Nueva, S.L.
- Contreras, F., & San Nicolás Romera, C. (2001). *Diseño gráfico, creatividad y comunicación*. Blur Ediciones.
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About face: The essentials of interaction design* (4th ed.). Wiley.
- Cuello, J., & Vittone, J. (2014). *Diseñando apps para móviles*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Fernández Casado, P. E. (2021). *UX design*. Ra-Ma.
- Google. (2022). *Diseña para Android*. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://developer.android.com/design>
- Götz, V. (2002). *Retículas para internet y otros soportes digitales*. Index Book.
- Lynch, P. J., & Horton, S. (2004). *Manual de estilo web*. Gustavo Gili.
- Morville, P., Rosenfeld, L., & Arango, J. (2015). *Information architecture: For the web and beyond* (4th ed.). O'Reilly Media.
- Nielsen, J. (2000). *Designing web usability* (Interactive Marketing, Vol. 3).
- Suárez, M., Anne, J., Sylor-Miller, K., Mounter, D., & Stanfield, R. (2021). *Design system handbook*. Design Better.Co by Invision.
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design* (3rd ed.). O'Reilly Media.

9_ Control de modificaciones

9_Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	17/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de Proyectos e Investigación
