

Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES*

Guía docente de **PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO INTERACTIVO**

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso 2020/2021

Esquema de la guía

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 Superior de Diseño	Diseño		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Proyectos de Diseño Gráfico Interactivo		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Específica Obligatoria		
Tipo de asignatura	C. 40% presencial / 60% trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Valenciano / Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

* El Título Superior de Diseño queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de GRADO, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del Título Superior de Diseño.

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

El mundo online y los distintos dispositivos digitales han adquirido una importancia primordial en la sociedad actual. En este contexto, el diseño adquiere un protagonismo evidente: los diseñadores gráficos deben trasladar sus recursos y conocimientos sobre comunicación visual a estos nuevos soportes.

Esta asignatura pretende formar a los alumnos en estos nuevos perfiles profesionales que están surgiendo dentro del campo del Diseño Gráfico, con el objetivo de que conozcan los conceptos, técnicas y métodos propio del diseño de productos digitales, y que utilicen adecuadamente los lenguajes necesarios para desarrollar estos diseños para redes y todo tipo de dispositivos.

3. Conocimientos previos recomendados

Es recomendable que el alumno tenga adquiridos los conocimientos de fundamentos del diseño contenidos en las asignaturas de: "Diseño básico" y "Proyectos Básicos".

Se requieren conocimientos básicos de lenguajes HTML y CSS. Para ello, se recomienda haber superado la asignatura "Técnicas de producción y edición digital" o estar cursándola en paralelo.

4. Competencias de la asignatura

Competencias transversales

- CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

Competencias generales

- CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- 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.

Competencias específicas

- CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CE2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CE4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos .
- CE5 Establecer estructuras organizativas de la información.
- CE8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- CE10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1. Planifica y diseña productos digitales interactivos de calidad utilizando la metodología básica y las etapas propias de esta disciplina, teniendo en cuenta la usabilidad, accesibilidad y experiencia de usuario.	CG1/ CG18 / CG22/ CE10
R2. Desarrolla un diseño visual adecuado, coherente y de calidad aplicando y adaptando los fundamentos del diseño gráfico al medio interactivo.	CG20/ CE1/ CE2 / CT13 / CE5
R3. Construye prototipos funcionales de los productos digitales interactivos diseñados.	CE1
R4. Diseña y maqueta sitios web adaptables a diferentes dispositivos.	CE8
R5. Justifica y argumenta con coherencia las decisiones tomadas durante el proceso de trabajo.	CT8

6. Contenidos

1. El diseño interactivo. Concepto de interacción. Antecedentes y evolución del diseño interactivo. La industria de la creación de proyectos digitales.

2. Diseño de experiencia de usuario. Usabilidad y accesibilidad. Investigación de usuarios. Arquitectura de la información. Navegación y *wireframes*.

3. Diseño visual / diseño de interfaz gráfica. Fundamentos del diseño visual. Tendencias, estándares y optimización. Diseño de interacción y prototipado. Animación aplicada al diseño de interacciones. Maquetación frontend.

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 teórica	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2, RA3, RA4	8
Clases prácticas	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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	34
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		
Tutoría	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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	15
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	3
SUBTOTAL			60
7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: 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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	55
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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	25
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	10

SUBTOTAL	90
TOTAL	150

8. Recursos

Ordenadores
 Conexión a internet
 Cañón de proyección
 Biblioteca
 Recursos TIC
 Materiales elaborados por el docente

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><i>Proyectos y memorias suponen el 100% de la calificación total.</i></p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados:</p> <p>Proyecto 1: 70% Proyecto 2: 30%</p> <p>Los proyectos se calificarán del 1 al 10.</p> <p>El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos.</p> <p>Sistemas de recuperación. Los proyectos/actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y en la convocatoria extraordinaria.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA5</p> <p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>
<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/	Resultados de Aprendizaje evaluados

CALIFICACIÓN	
<p><i>Proyectos y memorias. Suponen el 60% de la calificación total.</i></p> <p><i>Prueba de evaluación. Supone el 40% de la calificación total.</i></p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA5</p> <p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria	
<i>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><i>Proyectos y memorias suponen el 100% de la calificación total.</i></p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados:</p> <p>Proyecto 1: 70%</p> <p>Proyecto 2: 30%</p> <p>Los proyectos se calificarán del 1 al 10.</p> <p>El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA5</p> <p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>
<i>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><i>Proyectos y memorias. Suponen el 60% de la calificación total.</i></p> <p><i>Prueba de evaluación. Supone el 40% de la calificación total.</i></p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA5</p> <p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>

resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos.

10. Bibliografía

- Cuello, J., Vittone, J.(2014). *Diseñando apps para móviles*. Barcelona: CreateSpace.
- Gotz, V. (2002). *Retículas para internet y otros soportes digitales*. Barcelona: Index Book.
- Krug, S. (2015). *No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la web y los móviles*. Madrid: Anaya.
- Lupton, E. (2015). *Tipografía en pantalla*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Saffer, D. (2013). *Microinteractions. Designing with details*. California: O'Reilly Media.
- Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces. Patterns for Effective Interaction Design*. California: O'Reilly Media.