



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores:

**GUIA DOCENTE**

**Proyectos de diseño gráfico interactivo  
2024-25**

Especialidad: Diseño gráfico

Curso 2024/2025

→ 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	Diseño Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento			
Asignatura	Proyectos de diseño gráfico interactivo		
Web			
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Específica Obligatoria	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

**DATOS DEL PROFESORADO**

Docente/s responsable/s	Neus Cerdà Rico, Javier Lasen Pellón y Pau Orts Ros
Correo electrónico	ncerda@easdvalencia.com, jlasen@easdvalencia.com, por@easdvalencia.com
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	



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

En la actualidad, el aumento de usuarios/as en los distintos dispositivos digitales ha adquirido una importancia primordial. En este contexto, se requiere de nuevos perfiles profesionales en diseño: los y las diseñadoras gráficas deben trasladar sus recursos y conocimientos sobre comunicación visual a estos nuevos medios.

Esta asignatura pretende formar al alumnado en perfiles profesionales digitales, con el objetivo de que obtengan las herramientas necesarias y conozcan los conceptos, técnicas y metodología para diseñar productos interactivos desde una perspectiva centrada en la estrategia, el uso y la experiencia de las personas.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

Es recomendable que el alumnado 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

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Proyectos de diseño gráfico interactivo.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT13	Buscar 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**

<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIAS RELACIONADAS</b>
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

### Bloque 1. El diseño interactivo

- Concepto de interacción.
- Antecedentes y evolución del diseño interactivo.
- La creación de proyectos digitales.

### Bloque 2. El diseño de experiencia de usuario/a

- Usabilidad y accesibilidad.
- Investigación de usuarios/as.
- Arquitectura de la información.
- Navegación y wireframes.

### Bloque 3. Diseño visual / diseño de interfaz gráfica

- Fundamentos del diseño gráfico digital.
- Diseño de interacción y prototipado.
- 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)
Clases presenciales	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4	8
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	34
Tutorías	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3, R4, R5	15



Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	3
<b>SUBTOTAL</b>			60

#### 7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	Estudio del alumno o alumna: 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.	R1, R2, R3, R4, R5	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.	R1, R2, R3, R4, R5	25
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2, R3, R4, R5	10
<b>SUBTOTAL</b>			90
<b>TOTAL</b>			150

#### → 8. Recursos

Ordenadores  
Conexión a internet  
Proyector  
Bibliografía  
Materiales elaborados por el o la docente

#### → 9. Evaluación

##### 9.1 Convocatoria ordinaria

###### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de  
Aprendizaje evaluados



Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.

La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.

Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.

Cada trabajo 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 trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.

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. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.

R1, R2, R3, R4, R5

## 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total.</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 trabajos y en el examen.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p>	R1, R2, R3, R4, R5

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--	-------------------------------------



Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.

La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.

Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.

Cada trabajo 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 trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.

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. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.

R1, R2, R3, R4, R5

## 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.

Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total. 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 trabajos y en el examen.

R1, R2, R3, R4, R5

Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

## → 10. Bibliografía

Blasco, Laia (2011). Sobreimpresión de la pantalla al papel y viceversa. Barcelona: Index Book.

Busquets, Cris (2022). Diseño desde Marte. Manual de diseño de producto digital. Málaga: Ediciones Jardín de Monos.

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.

Reinfurt, D. (2019). A \*New\* Program for Graphic Design: Inventory Press.