



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA | GUÍA DOCENTE

DISEÑO INTERACTIVO

CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado Diseño Multimedia y Gráfico
Módulo:	Módulo de Ciencias Aplicadas y Tecnología
Denominación de la asignatura:	Diseño Interactivo
Código:	39012
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Álex López
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Álex López

Datos de contacto:

alejandro.lopez@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesor a través del e-mail y en las horas de tutoría. Los días de tutoría serán con cita previa de lunes a jueves de 08:30h a 09:00h.

3. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:

Conocimientos y práctica en software de edición digital (Adobe Photoshop) y diseño vectorial (Adobe Illustrator). Principios y fundamentos de diseño y creatividad.

Aconsejables:

Haber superado las asignaturas de Diseño Digital I y II y saber aplicar los fundamentos del diseño, estudio e investigación de proyectos gráficos con criterio y profesionalidad.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño, Ciencias Aplicadas y Tecnologías.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La asignatura de Diseño Interactivo tiene como objetivo el aprendizaje interdisciplinar entre las asignaturas de creatividad y el diseño de proyectos.

Junto con el aprendizaje de estas asignaturas y el conocimiento de las herramientas fundamentales tanto teóricas, para la elaboración de trabajos de investigación, como prácticas, enfocadas al desarrollo de proyectos, el alumno será capaz de elaborar prototipos y desarrollar proyectos de diseño interactivos.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

La asignatura aporta al estudiante una formación centrada en los conceptos esenciales de UX (User Experience) y UI (User Interface). Está enfocada a la adquisición de autonomía y solvencia en el proceso de conceptualización de un proyecto, la elaboración de prototipos y el desarrollo de interfaces interactivas. Así mismo, se prestará especial atención a los conceptos de diseño centrado en el usuario, investigación, usabilidad, y accesibilidad. Se trabajará sobre plataformas web y móvil, aunque los conceptos aprendidos se pueden extrapolar a otros dispositivos.

Se trata de una asignatura práctica, pero que aporta una base teórica sólida que proporcionará unos fundamentos de comunicación interactiva y una base para la reflexión y el análisis de los proyectos interactivos que realizará el alumno durante el resto del grado y en su futura actividad profesional.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG1 - El estudiante aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior

CG5 - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG6 - Expresar gráficamente las ideas usando técnicas, bocetos y bosquejos de forma efectiva.

CG7 - Analizar los contextos culturales y las ideas gráficas comunicadas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 - El estudiante investigará y hará uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.

CE2 - Realizará un conjunto de trabajos competentes que demuestren el uso de distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna.

CE3 - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- El alumno demostrará el dominio de las técnicas aprendidas.
- El alumno será capaz de expresar gráficamente sus ideas.
- Adaptará los conceptos e ideas de forma creativa satisfaciendo las diferentes necesidades gráficas requeridas en el diseño propuesto.
- El alumno demostrará su capacidad para el trabajo en equipo desarrollando proyectos complejos de planificación y presentación de diseños.
- Crear ideas complejas que cumplan los objetivos de comunicación gráfica.
- Abordar la realización de proyectos de comunicación audiovisual, diseño gráfico y desde un punto de vista teórico y técnico.
- Utilizar las herramientas informáticas en la elaboración de proyectos completos que plasmen el proceso creativo en soporte digital.
- Manejar las técnicas gráficas de forma creativa satisfaciendo las necesidades específicas de cada proyecto propuesto.

- Adicionalmente, abordar el proceso completo de desarrollo conceptual de proyectos interactivos UX/UI (User Experience/User Interface), desde el boceto al prototipado.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

Técnicas y ciclo vital de un proyecto de animación con diferentes herramientas y soportes.

- Introducción al uso de interfaces e integración con otros programas.
- Herramientas, configuración y procedimientos básicos.
- Dibujo. Texto. Gestión de objetos. Selección y tipos de objeto. Librería.
- Aspectos esenciales de la animación. Máscaras, interpolaciones y otros conceptos.
- Efectos en la línea de tiempo.
- Interacción de usuario. Botones, formularios y otros conceptos de interacción.
- Gestión de sonido y video en el programa.
- Accesibilidad y usabilidad en el programa.
- Navegación y publicación.

Para actualizar la asignatura de acuerdo a las tendencias del mercado laboral y a la evolución de la tecnología digital, se han ajustado y ampliado ligeramente los contenidos de la misma para que el alumno aprenda las técnicas y el ciclo vital de un proyecto interactivo, desde la fase de conceptualización hasta el desarrollo del prototipo del interfaz interactivo completo. Incluyendo esto el proceso de desarrollo, planificación y evaluación de proyectos de UX/UI; la investigación y estudio de la experiencia de usuario, mediante la elaboración de casos de uso y análisis; y el aprendizaje de técnicas de sketching, wireframing, y prototipado.

Temario detallado

TEMA 1: Introducción al diseño interactivo

- Interacción hombre máquina.
- Interfaces computacionales.
- Historia y aplicaciones del diseño interactivo.

TEMA 2: Diseñando experiencias, no sólo pantallas

- Oportunidades medio digital e impacto económico.
- Historia Apps.
- Tipologías de apps.
- Metodología *Mobile First*.

TEMA 3: Proceso de desarrollo de proyectos de diseño interactivo

- Diferencias entre UX y UI, y como se complementan en el diseño interactivo.
- Análisis e investigación de usuarios, competencia y tendencias; diseño UX/UI; diseño visual; responsive design; prototipado; testing y reiteración; documentación.
- Equipos de diseño. Perfiles profesionales.

- Técnicas de trabajo creativo colaborativo.

TEMA 4: Diseño centrado en el usuario

- Diseño emocional.
- La importancia de la estética.
- Introducción al análisis heurístico y la usabilidad.

TEMA 5: Investigación sobre el usuario (UX User Research)

- Etapas del diseño de experiencia de usuario. Conceptos básicos.
- Entendiendo a los usuarios.
- Investigación cualitativa.
- Modelando usuarios (personas y objetivos).
- Recorridos.
- Escenarios y requisitos.
- Flujos y tareas.
- Card sorting.

TEMA 6: Arquitectura de la Información (estructura e inventario de contenidos)

- Site Maps.
- Jerarquías de información y jerarquías visuales.

TEMA 7: Prototipado

- Introducción del boceto al prototipado (low-mid-high fidelity)
 - Sketch y Wireframing.
 - Mockup design.
 - Prototipo.
- Diferentes técnicas y herramientas de cada fase del proceso. Ventajas e inconvenientes.

TEMA 8: Diseño visual. Elementos y principios UI

- *Moodboards*.
- Desarrollo de línea gráfica.
- Navegación.
- Entrada de datos.
- Presentación de resultados. Control procesos.
- Presentación de información. Narrativa no lineal.
- Análisis de usabilidad.
- Control gestos y movimientos para apps móviles.

TEMA 9: Experimentación de diseño interactivo con Adobe XD

TEMA 10: Desarrollo del proyecto interactivo final para la asignatura

TEMA 11: Testing, evaluación, iteraciones y documentación

TEMA 12. Otros conceptos relacionados con el diseño interactivo

- Social Interacting Design SxD.
- Accesibilidad – usabilidad para usuarios discapacitados.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
TEMA 1: Introducción al diseño interactivo	Septiembre
TEMA 2: Diseñando experiencias, no sólo pantallas	Septiembre
TEMA 3: Proceso de desarrollo de proyectos de diseño interactivo	Octubre
TEMA 4: Diseño centrado en el usuario	Octubre
TEMA 5: Investigación sobre el usuario (UX User Research)	Octubre
TEMA 6: Arquitectura de la Información	Octubre
TEMA 7: Prototipado	Noviembre
TEMA 8: Diseño visual .Elementos y principios UI	Noviembre
TEMA 9: Experimentación de diseño interactivo con Adobe XD.	Noviembre – Diciembre
TEMA 10: Desarrollo del proyecto interactivo final para la asignatura	Diciembre - Enero
TEMA 11: Testing, Evaluación, iteraciones y documentación	Enero
TEMA 12: Otros conceptos relacionados con el diseño interactivo	Enero

Esta programación podrá sufrir modificaciones si el profesor lo considera oportuno para el correcto desarrollo de los trabajos, diseños y proyectos.

Así mismo, cada grupo podrá tendrá calendarios diferentes si sus clases no coinciden los mismos días de comienzo del curso y/ o coinciden con días festivos.

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG1, CG3, CG5, CG6, CG7, CE1, CE2, CE3, CE4	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG1, CG3, CG5, CG6, CG7, CE1, CE2, CE3, CE4	20	20	40
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG1, CG3, CG5, CG6, CG7, CE1, CE2, CE3, CE4	10	-	10
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG1, CG3, CG5, CG6, CG7, CE1, CE2, CE3, CE4	-	60	60

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Trabajos Prácticos	Entregas parciales orientadas a la capacitación del proyecto final.	30%
	Proyecto final de prototipado completo de un diseño interactivo <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación y uso correctos de criterios estéticos y gráficos. • Aplicación correcta de criterios de usabilidad, accesibilidad y diseño de experiencia de usuario. • Funcionalidad: Solución precisa y eficiente para los requisitos planteados. • Implementación: Aplicación y uso correctos de las herramientas. • Documentación de la memoria. 	45%
Examen Final Teórico-Práctico	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación y exposición oral en clase del trabajo final realizado (exposición memoria y prototipo). 	15%
Actitud	<ul style="list-style-type: none"> • Especial interés y participación en las clases. • Exposición al resto de compañeros de un tema libre. • Conocimiento continuo de los contenidos de la asignatura debatidos en clase y planteamiento activo de dudas relacionadas con los mismos. 	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

ENTREGAS DE TRABAJOS

En convocatoria ordinaria, los alumnos deberán entregar y aprobar todos los trabajos que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura. Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener en ese trabajo será 5.

Los trabajos, una vez calificados, en caso de no presentarse en formato digital, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para superar la asignatura es necesario, además de obtener un 5 sobre 10 en la nota final, aprobar todas las partes por separado.

El Examen Final se realizará de forma presencial e individual a modo de exposición del trabajo práctico realizado y la explicación de la memoria presentada.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En caso de suspender alguna de las partes (que no sea la de Actitud) en convocatoria ordinaria, en la evaluación extraordinaria, el alumno podrá recuperar exclusivamente una sola vez en el mismo curso académico dicha parte, mediante la entrega de una única Práctica de Recuperación (PR) si suspendió la parte de Trabajos Prácticos, a realizar de forma individual.

Además, deben en la misma convocatoria extraordinaria, deberán superar el Examen de Recuperación (ER) si suspendió el Examen en ordinaria.

En caso de suspender ambas partes, el alumno tendrá que hacer la PR y el ER.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- *Manual de diseño interactivo* creado en Esne. Disponible en el campus virtual.
- Nielsen, J. (2002). *“Usabilidad, diseño de sitios web”*. Madrid: Prentice Hall.
- Norman, D. (2005), *“El diseño emocional”*, Paidós Ibérica.
- Cooper, A., Reinman, R., y Cronin, D. (2007). *“About Face. The Essentials of Interactive Design”*, Wiley Publishing, Inc.

Información sobre Adobe XD:

- Introducción: <https://helpx.adobe.com/experience-design/topics.html>
- Tutoriales: <https://helpx.adobe.com/experience-design/tutorials.html>

Bibliografía complementaria

- Norman, D. (2006). Diseño emocional, diseño y emoción. Revista Visual, 113.
- Budiu, R. & Nielsen, J. (2013). Usabilidad en dispositivos móviles. Madrid: Anaya.
- Dondis, D. A. (2011). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili.
- Kristof, R y Satran A. (1998). *Diseño interactivo*. Alcolea: Ed. Anaya Multimedia.
- Nielsen, J y Loranger, H. (2006). *Usabilidad. Prioridad en el diseño Web*. Madrid. Anaya Multimedia.
- Pratt, A. & Nunes, J. (2013). Diseño interactivo. Teoría y aplicación del DCU. Buenos Aires: Océano.
- Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili.
- Ronda, R. (2013). *Diseño de experiencia de usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas*. No uso usabilidad, 12.
- Zaki, T. (2009). *Prototyping: a practitioner's guide*. Nueva York: Rosenfeld Media.
- Josh Clark (2015). *Designing for touch*. A Book Apart.
- Luke Wroblewski (2011). *Mobile First*. A Book Apart.
- Mike Monteiro (2012). *Design is a job*. A Book Apart.

11.- OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota "0", y la pérdida de esa convocatoria para el estudiante o estudiantes responsables.

Los trabajos y propuestas que se soliciten habrán de ser originales, no realizados anteriormente ni por ellos ni por terceros.

Siempre que se solicite el alumno está obligado a firmar en la hoja de asistencia. En ningún caso podrá firmarse en nombre de otra persona, ni presente ni ausente.

Todas las entregas deberán realizarse en el formato establecido por el profesor y en formato digital.