
Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Guía Docente

Curso Académico 2020/21

Diseño Interactivo

Datos de Identificación de la Asignatura

Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Tipo de asignatura

Obligatoria

Materia

Ciencias aplicadas y tecnología

Créditos ECTS

6

Denominación de la asignatura

Diseño interactivo

Modalidad de enseñanza

Presencial

Código

69439

Profesorado

D. Francisco Fernández Molina

Curso

Segundo

Lengua vehicular

Español

Semestre

Primero

Profesorado de la Asignatura

Profesor

D. Francisco Fernández Molina

Tutorías académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesorado a través de correo electrónico y en las horas de tutorías, previa cita. Las horas de tutoría se harán públicas en el portal del alumno.

Horario: Lunes. 15:30 a 16:00 h.

Contacto

franciso.fernandez@esne.es

Requisitos Previos

Esenciales

Principios y fundamentos de Diseño y Creatividad. Conocimientos de diseño digital en general, manejo básico de programas de edición digital y diseño vectorial (Adobe Photoshop, Illustrator y similares)

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.

Sentido y aportaciones de la Asignatura al Plan de Estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la Materia Ciencias Aplicadas y Tecnología.

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.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias básicas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales

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.

CG8 - Adaptar ideas complejas para satisfacer una variedad de aplicaciones de diseño.

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

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de:

- Abordar la realización de proyectos de comunicación audiovisual, diseño gráfico y producciones 2D y 3D desde un punto de vista teórico y técnico.

Además, el alumno podrá:

- 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 e interactivo 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.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

Técnicas y ciclo vital de un proyecto de animación con diferentes herramientas y soportes. 2D y 3D.

- Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe Brackets aplicados a diseño de interfaces digitales.
- Edición de scripts básicas y manejo de librerías de interfaces en Github.com y similares.
- 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 y desarrollo de animaciones básicas (Gif, SVG, Cinemagraphs, etc.)
- Interacción de usuario. Componentes, formularios y otros elementos de interacción en web, apps y software.
- Gestión de sonido y video en el programa.
- Accesibilidad y usabilidad en el programa.
- Navegación y publicación.

Temario desarrollado

TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO INTERACTIVO.

Interacción hombre máquina.

Interfaces computacionales.

Historia y aplicaciones del diseño interactivo

TEMA 2. DISEÑO DE EXPERIENCIA INTERACTIVA.

Ingeniería Inversa: descubriendo los componentes de una interfaz digital.

Fuentes y directorios de interfaces y análisis según producto final: web, apps, software, etc.

Edición de interfaz básica. exploración, análisis y edición en ejercicio práctico.

TEMA 3. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO - HUMAN-CENTERED DESIGN.

Diseño Centrado en Usuario

Estilos y tendencias: desde el Skeumorphism al Material Design.

Introducción al análisis heurístico y la usabilidad.

TEMA 4. DESARROLLO DE PROYECTOS DE DCU.

Diferencias entre UX y UI, y cómo se complementan en el diseño interactivo.

Análisis e investigación de usuarios, competencia y tendencias; diseño de interfaz; responsive design; prototipado; testing y reiteración; documentación.

Equipos de producto. Perfiles profesionales.

Workflows en entorno profesional.

TEMA 5. INVESTIGACIÓN SOBRE EL USUARIO.

Entendiendo a los usuarios.

Investigación cualitativa.

Modelando usuarios (personas y objetivos).

Recorridos.

Escenarios y requisitos.

Flujos y tareas.

UX Cards - Técnicas y aplicación con software.

TEMA 6. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN.

Principios de Diseño.

Site Maps.

Jerarquías de información.

Jerarquías visuales.

Mobile First, Responsive Design y Native Development.

TEMA 7. INTERFAZ E INTERACCIÓN CON EL USUARIO.

Accesibilidad y estándares.

Sociabilidad.

Interacciones Visuales.

Interacciones Hápticas.

Interacciones Vocales.

Interacciones Gestuales.

TEMA 8. PROTOTIPADO.

Elaboración de hipótesis.

Casos, tipología y técnicas de prototipado.

Validación.

TEMA 9. DISEÑO VISUAL.

Moodboards.

Navegación.
Movimiento.
Entrada de datos.
Sistemas de Diseño.
Micro-interacciones.
Colaboración.
Documentación y entregables.

TEMA 10. DESARROLLO DE PROYECTO INTERACTIVO FINAL.

Cronograma

Unidades didácticas / Temas	Periodo temporal
TEMA 1. Introducción al diseño interactivo.	Septiembre
TEMA 2. Diseño de Experiencias Interactivas	Septiembre
TEMA 3. Diseño centrado en el usuario.	Octubre
TEMA 4. Desarrollo de proyectos de DCU.	Octubre
TEMA 5. Investigación sobre el usuario.	Octubre
TEMA 6. Arquitectura de la Información.	Octubre
TEMA 7. Interfaz e interacción con el Usuario.	Octubre - Noviembre
TEMA 8. Prototipado.	Noviembre
TEMA 9. Diseño visual.	Noviembre - Diciembre
TEMA 10. Desarrollo de proyecto interactivo final.	Diciembre - Enero

Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases.
- Lectura, estudio del material bibliográfico.
- Realización de casos prácticos que a lo largo del curso se propongan.
- Realización regular de los ejercicios que a lo largo del curso se propongan.

- Presentaciones públicas de los trabajos.
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia.

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG1, CG3, CG7, CG8, CE4	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debate sobre temas, ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CB2, CB4, CB5, CG3, CG5, CG6, CG7, CG8, CE1, CE2, CE3, CE4	20	20	40
Tutorías	Preparación mediante clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CB1, CG5, CG6, CE3, CE4	10	-	10
Trabajo personal del estudiante	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio y trabajo personal. Preparación de ejercicios, comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG1, CG3, CG5, CG6, CG8, CE1, CE2, CE3, CE4	-	60	60

Sistema de Evaluación

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Valoración respecto a la calificación final
Proyecto Final (incluyendo entregas parciales)	<p>Suspenso (S), 0 - 4,99: no se entrega a tiempo o siguiendo las especificaciones.</p> <p>Aprobado (AP), 5 – 6,99: entregado a tiempo, siguiendo las especificaciones.</p> <p>Notable (NT), 7 – 8,99: claramente pensado, discutido y defendido. Aporta soluciones relevantes y significativas más allá del contenido del curso.</p> <p>Sobresaliente (SS), 9 – 10: conectado a otros contenidos de este curso u otras referencias.</p>	50%
Pruebas parciales y examen teórico final	<p>Suspenso (S), 0 - 4,99: no es capaz de explicar o argumentar con claridad o solidez.</p> <p>Aprobado (AP), 5 – 6,99: conocimiento básico y superficial, sin entendimiento de las ramificaciones anteriores o posteriores.</p> <p>Notable (NT), 7 – 8,99: reflexión crítica y argumentada, con un conocimiento amplio de la materia y sus influencias.</p> <p>Sobresaliente (SS), 9 – 10: comprensión profunda y amplia de la materia, así como su conexión y papel en relación con el resto de los contenidos del grado.</p>	40%
Actitud y participación	<p>Suspenso (S), 0 - 4,99: muestra un interés, implicación y ejecución nulo o pobre en las actividades y contenidos de la materia. Trata continuamente de dominar la discusión, negar o ridiculizar las perspectivas de los demás. No mejora al respecto.</p> <p>Aprobado (AP), 5 – 6,99: cumple con la implicación mínima en participación y trabajos. Hace buenas preguntas, es voluntario para dar respuestas. Construye sobre las respuestas de otros. Desempeño constante.</p> <p>Notable (NT), 7 – 8,99: muestra consistencia en la calidad de los trabajos</p>	10%

	y participación. Mejora en la calidad de los mismos que refleja los aprendizajes. Sobresaliente (SS), 9 – 10: la participación aporta una perspectiva más amplia basada en contenido adicional leído/investigado fuera de la clase.	
--	---	--

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva.

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, 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.

Entrega de trabajos

Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para poder ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por el profesorado de la asignatura. En caso contrario, constará como trabajo no entregado.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

Evaluación en convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura es necesario obtener un 5 sobre 10 en la nota final. Puede no haberse obtenido una calificación positiva en Actitud.

Evaluación en convocatoria extraordinaria

En caso de suspender alguna de las partes (que no sea la de Actitud) en convocatoria ordinaria, el alumno tendrá que presentarse únicamente a la parte pendiente de superar en convocatoria extraordinaria.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- Norman, D. (2005), "The Design of Everyday Things", Perseus Books USA
Cooper, A. (2014) "About Face. 4th Ed.", Wiley & Sons
Sharp, H. (2019) "Interaction Design, 5th Ed." Wiley & Sons
Rosenfeld, L. (2015) "Information Architecture", O'Reilly Media.

Bibliografía complementaria

- Wroblewski, L. (2012) "Mobile First", A Book Apart
Park, C. (2018), "Designing Across Senses", O'Reilly Media
Shariat, J. (2016), "Tragic Design", O'Reilly Media
Penin, L. (2018) "An Introduction to Service Design: Designing the Invisible", Bloomsbury Publishing PLC
Zaki, T. (2009). "Prototyping: a Practitioner's Guide". Nueva York: Rosenfeld Media.

Webgrafía

- Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/>
A List Apart: <https://alistapart.com/>

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.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»”.

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspenso (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.

Los estudiantes matriculados en esta asignatura dispondrán únicamente de un total de 6 convocatorias para aprobarla. Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como “Suspenso” o “No presentado”, se habrá consumido una convocatoria.