

<b>GUÍA DOCENTE</b>  <b>ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO</b>			<b>ASIGNATURA</b>		
			<b>Diseño interactivo</b>  en Decreto 111/2014, de 8 de julio		
<b>DEPARTAMENTO</b>			<b>ESPECIALIDAD</b>		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño Gráfico		
<b>CURSO</b>			3º		
<b>REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA</b>			Haber superado los tres cursos anteriores y cursar 4º		
<b>TIPO</b>	Asignatura teórico-práctica		<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria Especialidad	
<b>DURACIÓN</b>	Semestral	<b>HORAS SEMANALES</b>	4 horas	<b>CRÉDITOS ECTS</b>	8 ETCS
<b>HORAS TOTALES</b>	150 horas	<b>HORAS PRESENCIALES</b>	85 horas	<b>HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>	65 horas

[Un crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del estudiante (Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre)]

## 1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- Decreto 54/2022, de 12 de abril, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 111/2014, de 8 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas

---

superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas

- Decreto 91/2023, de 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- Ley 1/2024, de 7 de junio, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

## **1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación**

*El Diseño Interactivo se configura como una asignatura fundamental en el cuarto curso del Título Superior de Diseño Gráfico, representando la especialización natural hacia el ámbito digital dentro de la formación integral del diseñador contemporáneo. Esta materia surge como respuesta directa a las demandas actuales del mercado laboral, donde los profesionales del diseño deben dominar los lenguajes y recursos propios de los entornos digitales e interactivos.*

*La creciente digitalización de todos los ámbitos de la comunicación ha convertido al diseño interactivo en una de las salidas profesionales con mayor proyección y demanda. Los contenidos de esta asignatura preparan al alumnado para acceder a perfiles especializados altamente valorados en el sector, capacitándoles para desarrollar proyectos que abarcan desde interfaces web corporativas y aplicaciones móviles hasta experiencias multimedia complejas y publicaciones digitales interactivas.*

*Esta asignatura se construye sobre los conocimientos previos adquiridos en cursos anteriores, integrando fundamentos del diseño gráfico con las particularidades específicas del medio digital. El enfoque metodológico combina la base teórica necesaria con un marcado carácter práctico, utilizando estrategias de aprendizaje que simulan entornos profesionales reales y actuales.*

*A través del desarrollo de proyectos integrales, el estudiantado adquiere competencias clave para la gestión de proyectos digitales complejos, la adaptación constante a la evolución tecnológica y la innovación en la creación de experiencias interactivas significativas. El diseño interactivo se presenta así como un pilar indispensable en la formación del diseñador gráfico del siglo XXI, preparando profesionales capaces de responder con solvencia y creatividad a los retos que plantea el panorama digital contemporáneo.*

### 1.3. Contenidos generales de la asignatura

- Metodologías y técnicas de diseño de sistemas interactivos.
- Recolección y especificación de requisitos de interacción.
- Modelado conceptual del sistema interactivo.
- Usabilidad, accesibilidad e internacionalización.
- Diseño de prototipos.
- Documentación del diseño.
- Desarrollo y evaluación del sistema interactivo.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

## 2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
<b>CT1</b> Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	<b>CET1</b> Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
<b>CT2</b> Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	<b>CET2</b> Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
<b>CT3</b> Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	<b>CET3</b> Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
<b>CT4</b> Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	<b>CET4</b> Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
<b>CT5</b> Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.	<b>CET5</b> Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
<b>CT6</b> Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	<b>CET6</b> Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
<b>CT12</b> Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.	<b>CET12</b> Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
<b>CT13</b> Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	<b>CET13</b> Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
<b>CG1</b> Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	<b>CEG1</b> Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
<b>CG2</b> Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	<b>CEG2</b> Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
<b>CG3</b> Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	<b>CEG3</b> Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
<b>CG4</b> tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	<b>CEG4</b> Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
<b>CG5</b> Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte,	<b>CEG5</b> Demostrar capacidad para actuar como mediadores

las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
<b>CG8</b> Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	<b>CEG8</b> Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
<b>CG9</b> Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	<b>CEG9</b> Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
<b>CG10</b> Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	<b>CEG10</b> Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
<b>CG15</b> Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	<b>CEG15</b> Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
<b>CG20</b> 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.	<b>CEG20</b> Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
<b>CG21</b> Dominar la metodología de investigación.	<b>CEG21</b> Demostrar dominio de la metodología de investigación.
<b>CG22</b> Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	<b>CEG22</b> Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO</b>
<b>CE1</b> Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	<b>CEE1</b> Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
<b>CE2</b> Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	<b>CEE2</b> Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
<b>CE3</b> comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	<b>CEE3</b> Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
<b>CE4</b> Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	<b>CEE4</b> Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
<b>CE5</b> Establecer estructuras organizativas de la información.	<b>CEE5</b> Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
<b>CE6</b> Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	<b>CEE6</b> Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
<b>CE7</b> Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.	<b>CEE7</b> Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
<b>CE8</b> Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	<b>CEE8</b> Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
<b>CE9</b> Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.	<b>CEE9</b> Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
<b>CE10</b> Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.	<b>CEE10</b> Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
<b>CE11</b> Dominar los recursos tecnológicos de la	<b>CEE11</b> Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos

---

comunicación visual.	de la comunicación visual.
<b>CE12</b> Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	<b>CEE12</b> Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

### 3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

#### UNIDAD 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO INTERACTIVO

##### Contenidos:

- El concepto de interacción.
- La Interfaz de Usuario (UI).
- Diseño Centrado en el Usuario (DCU).
- Experiencia de Usuario (UX).
- Usabilidad.
- Metodologías y técnicas de investigación:
  - Personas.
  - Entrevistas y encuestas.
  - Roleplay.
  - Focus Group.
  - Mapas de empatía.
  - Customer Journey.

##### Actividades:

- Testeo y análisis de productos interactivos en clase.
- Actividad 1: Investigación de usuarios potenciales de una app.
- Actividad 2: Propuesta de valor y moodboard.
- Actividad 3: Customer Journey o Viaje del Usuario.

---

#### UNIDAD 2: ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

##### Contenidos:

- Definición y principios de la Arquitectura de la Información (AI).
- Organización y etiquetado de la información.
- Patrones de AI.
- Sistemas de navegación.
- Diseño para dispositivos móviles: ¿por qué es especial?
- Herramientas de AI.

##### Actividades:

- 
- Técnica de Cardsorting.
  - Actividad 4A: Modelado de tareas.
  - Actividad 4B: Diseño de la arquitectura de la información de una app.
- 

## UNIDAD 3: ARTEFACTOS DE DISEÑO

### Contenidos:

- Definición de artefactos de diseño.
- Prototipos interactivos, flujos de usuario y diagramas de flujo
- Leyes y principios del diseño interactivo (ej. Ley de Fitts, Hick, etc.).
- Guías de diseño y heurísticas (ej. Nielsen).

### Actividades:

- Análisis de productos según principios heurísticos.
  - Rediseño de una interfaz aplicando leyes de usabilidad.
- 

## UNIDAD 4: DISEÑO VISUAL

### Contenidos:

- Definición. Pirámide de Maslow aplicada al diseño.
- Conceptos constructivos: jerarquía, contraste, alineación.
- Espacio, color y tipografía en interfaces.
- Herramientas de diseño visual (Figma, Adobe XD).

### Actividades:

- Actividad 5: Prototipo de baja fidelidad (wireframes).
- 

## UNIDAD 5: PROTOTIPADO

### Contenidos:

- Concepto de prototipo.
- Tipos de prototipos: baja, media y alta fidelidad.
- Herramientas de prototipado (Figma, Protopie, Marvel).

### Actividades:

- 
- Actividad 6: Prototipo de alta fidelidad.
  - Prueba teórica sobre conceptos de prototipado.
- 

## UNIDAD 6: DISEÑO DE INTERACCIÓN

### Contenidos:

- Concepto de interacción: fundamentos.
- Patrones de interacción (ej. arrastrar, deslizar, tocar).
- Microinteracciones: feedback, carga, gestos.

### Actividades:

- Diseño de un flujo interactivo con microinteracciones.
  - Análisis de apps destacadas por su diseño de interacción.
- 

## UNIDAD 7: EVALUACIÓN

### Contenidos:

- Usabilidad y accesibilidad.
- Métodos de evaluación: tests A/B, heurísticos, etc.
- Tests con usuarios: preparación, ejecución y análisis.

### Actividades:

- Actividad 7: Test de guerrilla con usuarios.
- Informe de usabilidad y propuestas de mejora.

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚM. DE SEMANAS/HORAS
<b>PRIMER SEMESTRE</b>			

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚM. DE SEMANAS/ HORAS
<b>B1 - Fundamentos del Diseño Interactivo</b>	Ud. 1: Introducción al Diseño Interactivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueba inicial de conocimientos</li> <li>• Concepto de Interacción</li> <li>• Interfaz de Usuario (UI)</li> <li>• Diseño Centrado en el Usuario (DCU)</li> <li>• Experiencia de Usuario (UX)</li> <li>• Usabilidad</li> </ul>	3 semanas / 15 horas
<b>B2 - Investigación y Metodologías</b>	Ud. 2: Metodologías de Investigación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramienta Persona</li> <li>• Entrevistas y encuestas</li> <li>• Roleplay</li> <li>• Focus Group</li> <li>• Mapas de empatía</li> <li>• Customer Journey</li> </ul>	3 semanas / 15 horas
<b>B3 - Arquitectura de la Información</b>	Ud. 3: Estructura y Navegación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición y principios</li> <li>• Organización y etiquetado</li> <li>• Patrones de navegación</li> <li>• Diseño para dispositivos móviles</li> <li>• Herramientas de AI</li> <li>• Técnica Cardsorting</li> </ul>	3 semanas / 15 horas
<b>B4 - Principios de Diseño Visual</b>	Ud. 4: Elementos Visuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición. Pirámide de Maslow aplicada al diseño</li> <li>• Conceptos constructivos</li> <li>• Espacio, color y tipografía</li> <li>• Leyes y principios del diseño</li> <li>• Guías de diseño y heurísticas</li> <li>• Herramientas de diseño visual</li> </ul>	3 semanas / 15 horas
<b>B5 - Prototipado</b>	Ud. 5: Desarrollo de Prototipos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de prototipo</li> <li>• Tipos de prototipos (baja, media y alta fidelidad)</li> <li>• Herramientas de prototipado (Figma, Adobe XD)</li> <li>• Prototipo de baja fidelidad</li> <li>• Prototipo de alta fidelidad</li> </ul>	4 semanas / 20 horas
<b>B6 - Diseño de</b>	Ud. 6: Patrones y	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de Interacción. Fundamentos</li> </ul>	4 semanas

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚM. DE SEMANAS/HORAS
<b>Interacción</b>	Microinteracciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patrones de Interacción</li> <li>• Microinteracciones</li> <li>• Feedback y respuesta del sistema</li> <li>• Diseño de gestos y animaciones</li> </ul>	/ 20 horas
<b>B7 - Evaluación y Testing</b>	Ud. 7: Métodos de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usabilidad y Accesibilidad</li> <li>• Formas de evaluar</li> <li>• Tests de usuario</li> <li>• Test de guerrilla</li> <li>• Evaluación heurística</li> <li>• Análisis de resultados</li> </ul>	3 semanas / 15 horas

## DISEÑO INTERACTIVO

### *Estrategias metodológicas y sistema de evaluación*

Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			Competencias	Instrumentos de evaluación						Total	
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total		Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actv. de aula	Participación e implicación	Otras		
Clases teóricas	36	18	54	<b>CT:</b> CT1, CT2, CT4, CT5, CT7, CT9, CT13, CT14 <b>CG:</b> CG1, CG2, CG3, CG4, CG9, CG10, CG15, CG18, CG20, CG21 <b>CE:</b> CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12	X	X						2
Clases prácticas	72	36	108	<b>CT:</b> CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7, CT9, CT10, CT13, CT14 <b>CG:</b> CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG7, CG9, CG10, CG15, CG17, CG18, CG20, CG21, CG22 <b>CE:</b> CE1, CE2, CE3, CE4,	X	X	X	X	X			5

Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			Competencias	Instrumentos de evaluación						Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total		Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Activ. de aula	Participación e implicación	Otras	
				CE5, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12							
Estudio y lecturas	0	30	30	<b>CT:</b> CT2, CT5, CT7, CT9, CT13 <b>CG:</b> CG9, CG10, CG20 <b>CE:</b> CE10, CE11, CE12			X				1
Trabajos	12	48	60	<b>CT:</b> CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7, CT9, CT10, CT13, CT14 <b>CG:</b> CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG7, CG9, CG10, CG15, CG17, CG18, CG20, CG21, CG22 <b>CE:</b> CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12			X				1
Trabajo en grupo	18	42	60	<b>CT:</b> CT2, CT3, CT5, CT6, CT7, CT9, CT10, CT13 <b>CG:</b> CG5, CG7, CG10, CG17, CG20 <b>CE:</b> CE1, CE2, CE8, CE9, CE10			X	X	X		3
Actividades complementarias	6	6	12	<b>CT:</b> CT4, CT7, CT9, CT10, CT12, CT14 <b>CG:</b> CG5, CG10, CG18, CG22 <b>CE:</b> CE9, CE11, CE12						X	2
Actividades extraescolares	0	6	6	<b>CT:</b> CT9, CT10, CT12, CT14 <b>CG:</b> CG10, CG22 <b>CE:</b> CE12							0
<b>TOTAL HORAS</b>	<b>144</b>	<b>186</b>	<b>330</b>	<b>Todas las competencias</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>14</b>

**Leyenda:** CT = Competencias Transversales | CG = Competencias Generales | CE = Competencias Específicas  
Diseño Interactivo - Especialidad en Diseño Gráfico - Curso 2023/2024

## 4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

### ENFOQUE PEDAGÓGICO

El alumnado se introducirá progresivamente en el conocimiento y manejo de los diversos conceptos de diseño interactivo y programas relacionados, como herramienta fundamental en el proceso creativo del proyecto. La metodología prioriza la práctica sobre la teoría, buscando la fundamentación conceptual a través de la aplicación directa y el desarrollo de la creatividad.

### DISTRIBUCIÓN DE BLOQUES FORMATIVOS

#### Clases Teóricas

- Exposición y explicación de los conceptos fundamentales de cada unidad didáctica
- Marco conceptual necesario para el desarrollo de las actividades prácticas
- Sesiones breves y focalizadas en aspectos esenciales

#### Clases Prácticas

- Cada sesión teórica incluye actividades prácticas aplicadas en el aula
- Implementación inmediata de los conceptos explicados
- Resolución de problemas concretos utilizando herramientas profesionales

#### Taller de Trabajo en Grupo

- Espacios colaborativos para compartir experiencias y soluciones
- Búsqueda colectiva de soluciones eficaces y consensuadas
- Desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y comunicación profesional

#### Ejercicios y Tareas

- Actividades progresivas para asimilación de conceptos teóricos
- Secuencia de dificultad creciente que consolida el aprendizaje
- Aplicación práctica de los contenidos en contextos controlados

#### Proyectos Integradores

- Desarrollo de varios proyectos que aplican todos los conceptos, programas y medios vistos
- Oportunidad para explorar, investigar y aplicar conocimientos interdisciplinares
- Simulación de entornos profesionales reales
- **Presentación y defensa:** Exposición pública de los proyectos ante el grupo-clase

---

## Tutorías Personalizadas

- Revisión individualizada de ejercicios planteados
- Asesoramiento en la resolución de problemas específicos
- Análisis y discusión de materiales y temas presentados por el alumnado
- Seguimiento personalizado del proceso de desarrollo de cada proyecto

## CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA METODOLOGÍA

- **Enfoque práctico:** Minimización de clases teóricas en favor de la aplicación directa
- **Progresión gradual:** Introducción paulatina de herramientas y lenguajes de programación
- **Aprendizaje colaborativo:** Combinación de trabajo individual y grupal
- **Desarrollo creativo:** Fomento de la exploración y la innovación en los proyectos
- **Evaluación continua:** Seguimiento constante del proceso de aprendizaje
- **Orientación profesional:** Uso de herramientas y metodologías del sector real

## 5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

## 6. EVALUACIÓN

### 6.1. Proceso de evaluación

#### a. Descripción general del proceso de evaluación.

#### [Asignatura de primer semestre]

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de enero y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de noviembre. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Diciembre)

#### [Asignatura anual o segundo semestre]

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*

- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Mayo)

### **[En todos los casos]**

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

## **b. Evaluación inicial**

### **OBJETIVOS**

- Conocer el nivel de partida del alumnado en diseño interactivo
- Identificar conocimientos previos y experiencias
- Detectar necesidades de apoyo desde el primer día

### **INSTRUMENTOS (Primera semana)**

#### **Sesión 1:**

- Cuestionario breve (15 min): conceptos básicos, web y experiencia previa
- Ejercicio práctico (25 min): análisis simple de una página web

#### **Sesión 2:**

- Observación en clase durante primera práctica con herramientas

## ADAPTACIONES INMEDIATAS

- Grupos de trabajo según niveles detectados
- Material de apoyo para quienes necesiten refuerzo
- Ejercicios opcionales para alumnado con conocimientos previos

## VALORACIÓN

- Los resultados son informativos, no califican
- Sirven para adaptar las clases a las necesidades reales del grupo
- Permiten ayudar desde el inicio a quien lo necesite

### c. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

#### 1. AUTOCALIFICACIÓN

- Rúbricas de autoevaluación al final de cada unidad (4-5 semanas)
- Diario de aprendizaje semanal
- Cuestionarios de reflexión tras cada proyecto

#### 2. PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO

- Coevaluación anónima en proyectos grupales (2 veces/trimestre)
- Encuestas trimestrales sobre metodología y evaluación
- Reuniones cada 6 semanas para ajustar criterios de evaluación
- Contratos de aprendizaje con objetivos personales por trimestre

**OBJETIVO:** Fomentar evaluación transparente y corresponsabilidad en el aprendizaje.

## 6.2. Instrumentos de evaluación

### 1. INSTRUMENTOS Y TEMPORALIZACIÓN

- **Proyectos prácticos (40%):** 2 proyectos por curso (noviembre, febrero)
- **Actividades de aula (20%):** Ejercicios semanales durante todo el curso
- **Pruebas escritas (20%):** 2 exámenes teórico-prácticos (diciembre y febrero)
- **Trabajo en equipo (10%):** 2 actividades grupales por trimestre
- **Intervenciones y participación (10%):** Seguimiento continuo en todas las sesiones

### 2. NORMAS DE ENTREGA

- Entregas exclusivamente a través de Classroom en fechas establecidas
- Retraso máximo permitido: 24 horas (con penalización del 20% en la calificación)
- Retrasos superiores: calificación 0, excepto causa mayor justificada oficialmente
- Solo se aceptará 1 entrega fuera de plazo por alumno durante el curso

### 3. CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA

- Penalización de hasta 1 punto en trabajos y exámenes por faltas ortográficas
- 3 faltas graves = no apto en actividad escrita
- Se consideran faltas graves: tildes, signos de puntuación y concordancia básica
- Criterio aplicable en todas las actividades entregadas por escrito

### 4. OBSERVACIONES

- Los instrumentos se corresponden con el cuadrante del apartado 3 de esta guía
- Todas las actividades requieren calificación mínima de 5 para promediar
- Sistema de recuperación: septiembre para actividades no superadas

-

### 6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura, el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

#### 1. DOSSIER DE TRABAJOS - 70%

- Recopilación de todos los ejercicios desarrollados durante el curso
- Valoración de 0 a 100% por trabajo, con ponderación según complejidad
- **Criterios de valoración:**
  - Dominio de conceptos trabajados
  - Adecuación a las pautas establecidas
  - Creatividad, coherencia y experimentación
  - Fluidez en comunicación oral
  - Seguimiento en clase, actitud, interés y asistencia
  - Uso correcto de terminología específica
  - Cumplimiento de plazos de entrega

#### 2. EXAMEN FINAL - 30%

- Contenido: explicaciones teóricas y prácticas de la asignatura
- **Posibilidad de eliminación** para alumnado que demuestre:

- Evolución positiva notable
- Asistencia regular
- Entrega de todos los trabajos en tiempo y forma
- Superación de todas las tareas propuestas

### 3. NORMAS ACADÉMICAS

- Retraso en entregas: penalización del 10% de la nota del trabajo
- Ausencias superiores al 20%: examen final obligatorio (70% de la nota)
- Entrega exclusivamente personal (no se aceptan entregas por terceros)
- Asistencia obligatoria a clases y tutorías
- Calificación mínima para superar la asignatura: 5/10

### 4. CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (SEPTIEMBRE)

- Requisito: haber presentado todos los documentos de evaluación durante el curso
- Examen único que engloba toda la materia (70% de la nota)
- Dossier de trabajos (30% de la nota)
- Entrega de dossier previa y obligatoria para poder examinarse
- No se requieren reentregas de trabajos ya superados

CONVOCATORIA	CATEGORÍA	ESPECIFICACIÓN	%
<b>CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA</b>	Pruebas de evaluación	Examen final (eliminable bajo criterios establecidos)	30%
	Actividades y proyectos	Dossier de trabajos del curso	70%
	Otros	Participación, asistencia y actitud	-
<b>CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA</b>	Pruebas de evaluación	Examen único de toda la materia (eliminable bajo criterios establecidos)	30%
	Actividades y proyectos	Dossier de trabajos del curso	70%
	Otros	Participación, asistencia y actitud	-

CONVOCATORIA	CATEGORÍA	ESPECIFICACIÓN	%
<b>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA</b>	Pruebas de evaluación	Examen único de toda la materia (eliminable bajo criterios establecidos)	70%
	Actividades y proyectos	Dossier de trabajos del curso	70%
	Otros	Participación, asistencia y actitud	-

**b. Evaluación del alumnado no asistente.**

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA	CATEGORÍA	ESPECIFICACIÓN	%
<b>CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA</b>	Pruebas de evaluación	Examen final (eliminable bajo criterios establecidos)	30%
	Actividades y proyectos	Dossier de trabajos del curso	70%
	Otros	Participación, asistencia y actitud	-
<b>CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA</b>	Pruebas de evaluación	Examen único de toda la materia (eliminable bajo criterios establecidos)	30%
	Actividades y proyectos	Dossier de trabajos del curso	70%
	Otros	Participación, asistencia y actitud	-

CONVOCATORIA	CATEGORÍA	ESPECIFICACIÓN	%
<b>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA</b>	Pruebas de evaluación	Examen único de toda la materia (eliminable bajo criterios establecidos)	70%
	Actividades y proyectos	Dossier de trabajos del curso	70%
	Otros	Participación, asistencia y actitud	-

## 7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

### 7.1 Recursos de aula

- Ordenadores del centro (PC/Mac) con software especializado
- Proyector y pantallas para seguimiento de clases
- Conexión a Internet estable
- Pizarra digital o tradicional
- Altavoces para contenidos multimedia

#### Materiales

- Plataforma Classroom para gestión académica
- Suite Adobe completa (Photoshop, Illustrator, XD)
- Editores web (Visual Studio Code, Brackets)
- Servidores web locales (XAMPP, MAMP)
- Recursos en línea (MDN Web Docs, W3Schools, Adobe Tutorials)
- Bibliografía digital especializada
- Plataformas de referencia (Pinterest, Behance, Awwwards)

### 7.2. RECURSOS NECESARIOS PARA EL ALUMNADO

- **Equipo informático:** Ordenador portátil personal (recomendado)
- **Conexión a Internet** para trabajo autónomo
- **Software básico:** Navegadores web actualizados, editores de código
- **Suite Adobe** (licencia educativa recomendada)
- **Memoria USB** para backup y transferencia de archivos
- **Cuenta de correo electrónico** institucional activa
- **Dispositivo de almacenamiento en la nube** (Google Drive, OneDrive)

### 7.3. INSTRUMENTOS DE AUTOFORMACIÓN

- **Plataforma Classroom:** Gestión de contenidos, actividades y calificaciones
- **Rúbricas de evaluación** digitales para autoevaluación y coevaluación
- **Videotutoriales** y materiales multimedia propios
- **Blog de la asignatura** con recursos adicionales
- **Biblioteca digital** con documentación técnica actualizada
- **Plantillas y recursos descargables** para proyectos
- **Sistema de entrega digital** de trabajos y ejercicios
- **Foros de debate** y consulta en plataforma educativa

## 8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

### 8.1. Principios Fundamentales

- **Equidad educativa:** Reconocimiento de diferentes ritmos de aprendizaje
- **No discriminación:** Igualdad de oportunidades para todo el alumnado
- **Normalización:** Integración total en el entorno educativo regular
- **Individualización:** Adaptación a las necesidades específicas de cada estudiante

### 8.2. Colectivos de Atención Prioritaria

- Alumnado con **altas capacidades intelectuales**
- Estudiantes con **dificultades de aprendizaje** por:
  - Incorporación tardía al sistema educativo
  - Circunstancias familiares o sociales diversas
  - Origen extranjero con proceso de adaptación
  - Condición de repetidores

### 8.3. Estrategias de Individualización

#### **Adaptaciones Metodológicas**

- **Variedad de ritmos** en el desarrollo de actividades
- **Diversificación de actividades** según niveles y capacidades

- **Agrupamientos flexibles** en trabajos colaborativos
- **Tutorías personalizadas** de seguimiento

#### **Medidas Específicas**

- **Programas de enriquecimiento** para altas capacidades
- **Actividades de refuerzo** para necesidades específicas
- **Materiales adaptados** según requerimientos individuales
- **Sistemas de evaluación diferenciada**

#### **8.4. Recursos de Apoyo**

- **Medios humanos:** Coordinación con departamento de orientación
- **Medios materiales:** Recursos tecnológicos y didácticos específicos
- **Seguimiento continuo:** Evaluación periódica de las adaptaciones
- **Formación docente:** Actualización en estrategias inclusivas

#### **8.5. Criterios de Aplicación**

- **Detección temprana** de necesidades específicas
- **Elaboración de planes individualizados** cuando sea necesario
- **Coordinación familia-centro** para seguimiento integral
- **Evaluación continua** de la efectividad de las medidas

Todas las adaptaciones se realizarán manteniendo los objetivos esenciales de la asignatura y los criterios de evaluación básicos, garantizando la adquisición de las competencias fundamentales por parte de todo el alumnado.

## **9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.**

Se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatura; encuestas, rúbrica, etc...

## **10. BIBLIOGRAFÍA**

[La bibliografía deberá corresponder a los contenidos reales tratados en la asignatura, indicando, de la forma más detallada posible, la importancia de cada material y en qué unidades o bloques de contenido es aplicable. Para ello se recomienda el uso de una tabla como la que se ejemplifica a continuación:

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
<b>UNIDAD 1</b>	Fundamentos del Diseño Interactivo
	<p><b>NORMAN, Donald A.</b> <i>The Design of Everyday Things</i>. Nueva York: Basic Books, 2013. ISBN 978-0465050659</p> <p><b>COOPER, Alan; REIMANN, Robert; CRONIN, David.</b> <i>About Face: The Essentials of Interaction Design</i>. Indianapolis: John Wiley &amp; Sons, 2014. ISBN 978-1118766576</p> <p><b>SALMOND, Michael; AMBROSE, Gavin.</b> <i>Los fundamentos del diseño interactivo</i>. Barcelona: Blume, 2013. ISBN 978-8415317680</p> <p><i>Interactions Magazine</i>. Nueva York: ACM. 1993–actualidad. ISSN 1072-5520</p>
<b>UNIDAD 2</b>	Arquitectura de la Información
	<p><b>MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis.</b> <i>Information Architecture for the World Wide Web</i>. Sebastopol: O'Reilly Media, 2015. ISBN 978-1491911686</p> <p><b>RESMINI, Andrea; ROSATI, Luca.</b> <i>Pervasive Information Architecture: Designing Cross-Channel User Experiences</i>. Burlington: Morgan Kaufmann, 2011. ISBN 978-0123820945</p> <p><i>Boxes and Arrows</i> [en línea] [fecha de consulta: 15 oct 2023]. Disponible en: <a href="https://boxesandarrows.com/">https://boxesandarrows.com/</a></p>

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
	<p><i>IA Institute</i> [en línea] [fecha de consulta: 15 oct 2023]. Disponible en: <a href="https://www.iainstitute.org/">https://www.iainstitute.org/</a></p>
<b>UNIDAD 3</b>	Diseño de Interacción
	<p><b>PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen.</b> <i>Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction</i>. Chichester: John Wiley &amp; Sons, 2019. ISBN 978-1119547259</p> <p><b>SAFFER, Dan.</b> <i>Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices</i>. Berkeley: New Riders, 2009. ISBN 978-0321643393</p> <p><i>UX Collective</i> [en línea] [fecha de consulta: 15 oct 2023]. Disponible en: <a href="https://uxdesign.cc/">https://uxdesign.cc/</a></p> <p><i>A List Apart</i>. Chicago: A List Apart. 1998–actualidad. ISSN 1534-0295</p>
<b>UNIDAD 4</b>	Usabilidad y Experiencia de Usuario
	<p><b>KRUG, Steve.</b> <i>Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability</i>. Berkeley: New Riders, 2014. ISBN 978-0321965516</p> <p><b>NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa.</b> <i>Prioritizing Web Usability</i>. Berkeley: New Riders, 2006. ISBN 978-0321350312</p> <p><b>GARRETT, Jesse James.</b> <i>The Elements of User Experience: User-</i></p>

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
	<p><i>Centered Design for the Web and Beyond</i>. Berkeley: New Riders, 2010. ISBN 978-0321683687</p> <p><i>Nielsen Norman Group</i> [en línea] [fecha de consulta: 15 oct 2023]. Disponible en: <a href="https://www.nngroup.com/">https://www.nngroup.com/</a></p>
<b>UNIDAD 5</b>	Diseño Visual e Interfaces
	<p><b>TIDWELL, Jenifer.</b> <i>Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design</i>. Sebastopol: O'Reilly Media, 2020. ISBN 978-1492051961</p> <p><b>WROBLEWSKI, Luke.</b> <i>Mobile First</i>. Nueva York: A Book Apart, 2011. ISBN 978-1937557027</p> <p><b>SAMARA, Timothy.</b> <i>Design Elements: A Graphic Style Manual</i>. Beverly: Rockport Publishers, 2014. ISBN 978-1592539277</p> <p><i>Smashing Magazine</i> [en línea] [fecha de consulta: 15 oct 2023]. Disponible en: <a href="https://www.smashingmagazine.com/">https://www.smashingmagazine.com/</a></p>
<b>UNIDAD 6</b>	Prototipado y Testing
	<p><b>SNYDER, Carolyn.</b> <i>Paper Prototyping: The Fast and Easy Way to Design and Refine User Interfaces</i>. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2003. ISBN 978-1558608702</p> <p><b>RUBIN, Jeffrey; CHISNELL, Dana.</b> <i>Handbook of Usability Testing:</i></p>

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
	<p><i>How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests</i>. Indianapolis: John Wiley &amp; Sons, 2008. ISBN 978-0470185483</p> <p><i>UX Booth</i> [en línea] [fecha de consulta: 15 oct 2023]. Disponible en: <a href="https://www.uxbooth.com/">https://www.uxbooth.com/</a></p> <p><i>Journal of Usability Studies</i>. Bloomington: UPA. 2005–actualidad. ISSN 1931-3357</p>
<b>UNIDAD 7</b>	Accesibilidad y Diseño Inclusivo
	<p><b>HENRY, Shawn Lawton.</b> <i>Just Ask: Integrating Accessibility Throughout Design</i>. Raleigh: Lulu.com, 2007. ISBN 978-1430319520</p> <p><b>PETRIE, Helen; DARZENTAS, Jenny.</b> <i>Universal Design 2021: From Special to Mainstream Solutions</i>. Amsterdam: IOS Press, 2021. ISBN 978-1643681841</p> <p><i>Web Accessibility Initiative (WAI)</i> [en línea] [fecha de consulta: 15 oct 2023]. Disponible en: <a href="https://www.w3.org/WAI/">https://www.w3.org/WAI/</a></p> <p><i>A11Y Project</i> [en línea] [fecha de consulta: 15 oct 2023]. Disponible en: <a href="https://www.a11yproject.com/">https://www.a11yproject.com/</a></p>