

# DISEÑO INTERACTIVO

## Datos generales de la Asignatura

Curso	4º	Horas lectivas semanales	5
Materia	LTRC	ECTS totales	6
Tipo de materia	Obligatoria		
Departamento	Departamento de Estudios Superiores de Diseño		
Especialidad	Diseño Gráfico		
Duración	Semestral		
Requisitos previos	Diseño gráfico en movimiento 3º Diseño y desarrollo web 3º		

## Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

Esta asignatura pretende enseñar al alumnado a diseñar medios que atraigan, diviertan y fidelicen al público. Para ello, se ofrecerá una sólida base introductoria a la comunicación interactiva a través de ejemplos y campos prácticos.

El propósito de la parte teórica es ofrecer una perspectiva general de las tecnologías interactivas y los sistemas de diseño dentro del medio, de modo que pueda empezar a entender el proceso y la naturaleza del diseño interactivo.

La parte práctica pretende mostrar cómo se codifican acciones interactivas a distintos diseños como banners, juegos, infografías...mediante JavaScript y JQuery ayudados por el software Adobe Edge Animate.

## Descriptorios 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.

## Competencias

Transversales	1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 13
Generales	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 15, 20, 21, 22
Específicas	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

## Organización de contenidos y cronograma de la asignatura

			semana
			s
U1	El diseño interactivo como disciplina	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es el diseño interactivo.</li> <li>• La interfaz de usuario.</li> <li>• Interacción persona-ordenador</li> </ul>	3
U2	Usabilidad y accesibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usabilidad de los sistemas interactivos.</li> <li>• Accesibilidad de los sistemas interactivos.</li> <li>• La ingeniería del software</li> </ul>	3
U3	Diseño de prototipos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Categorías y dimensiones del prototipado</li> </ul>	2

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beneficios y Técnicas del prototipado.</li> </ul>	
U4	Desarrollo y evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivos y lugares dónde se realizan.</li> <li>• Clasificación y herramientas.</li> </ul>	2
U5	Análisis de requisitos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La ingeniería de los requisitos.</li> <li>• Recogida de requisitos en el modelo de proceso.</li> </ul>	2
U6	Diseño	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relación con los factores humanos.</li> <li>• Actividades del modelo de proceso para el diseño.</li> </ul>	2

**Metodología**

Principios metodológicos generales	<p>La metodología que sustentará el desarrollo didáctico de esta asignatura, de modo genérico, tendrá su base pragmática en la exposición de las Unidades Didácticas con soporte visual y aportes teóricos que el alumnado deberá desarrollar en su trabajo en el aula y en casa.</p> <p>Además, el alumno realizará actividades de investigación, análisis y experimentación para aplicarlas al desarrollo de los diferentes proyectos, así como exposiciones públicas y debates acerca de los procesos.</p> <p>De la misma forma se dedicarán seminarios específicos durante todas las semanas para el aprendizaje de procedimientos digitales a través de software interactivo y multimedia.</p>	
Actividades presenciales	Tipo	ETCS
	Exposiciones del docente	2
	Coordinación – motivación – documentación	0,2
	Proyectos y pruebas individuales	1
	Exposiciones	0,3
	Seminarios y charlas	0,5
	Total	4
Actividades no presenciales	Tipo	ETCS
	Preparación de proyectos individuales	1
	Investigación	1
	Total	2

**Evaluación**

Principios y criterios de evaluación	<p>Los Criterios de Evaluación serán acordes al Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en Andalucía, en lo que respecta a los Criterios Transversales, Generales y Específicos de la especialidad que figuran en el anexo de esta guía.</p> <p>La evaluación será continua para modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje si fuese necesario y formativa para construir el conocimiento a través de la madurez de los contenidos previos. Los criterios de evaluación serán objetivables y cuantificables de acuerdo con los parámetros que se definan a tal efecto.</p>
--------------------------------------	--

	Tipo de prueba	Número de Pruebas
	Exámenes escrito de desarrollo	1
	Proyectos/Trabajos de clase	6
	Proyectos/Trabajos	1
	Pruebas tipo Test	0
	Exámenes Orales	0
	Otro tipo de pruebas	0
Aclaraciones y comentarios	<p>Se realizarán seis actividades y un proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad 1: Plantear idea interactiva.</li> <li>- Actividad 2: Crear una interfaz de usuario.</li> <li>- Actividad 3: Analizar la accesibilidad y usabilidad de varias webs.</li> <li>- Actividad 4: Realizar un prototipo.</li> <li>- Actividad 5: Simulacro de Evaluación.</li> <li>- Actividad 6: Recogida de requisitos.</li> </ul> <p>-Proyecto 1: Trabajo con Edge Animate.</p>	
Instrumentos y técnicas de evaluación	<p><b>I. De la asistencia, la participación y el respeto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación y respeto,</li> <li>B. Asistencia y Participación en Seminarios y Sesiones Expositivas,</li> <li>C. Asistencia y seguimiento de tutorías de proyecto</li> </ul> <p><b>II. De los conocimientos teóricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Pruebas escritas</li> </ul> <p><b>III. De las habilidades y conocimientos aplicados</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Ejecución de Proyectos en grupo o individuales,</li> <li>B. Presentación de Proyectos en grupo o individuales</li> </ul>	
Porcentaje máximo de faltas admisible para considerar la asistencia	40 %	
Fórmulas de evaluación numérica	Alumnado asistente:	
	Parte [I]	20%
	Parte [II]	0%
	Parte [III]	70%
	Alumnado no asistente:	
	Parte [I]	0%
	Parte [II]	40%
	Parte [III]	60%

**Recursos**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentaciones didácticas</li> <li>• Soporte para la proyección</li> </ul>
---

- Documentación visual en formato video.
- Pizarra.
- Equipos informáticos y soportes de almacenamiento digital.
- Material de dibujo básico para bocetos.

### ***Bibliografía***

- SALMOND, M y AMBROSE, G. “Los fundamentos del diseño interactivo”. Ed. Blume
- GRANOLLERS, T; LORÉS, J; CAÑAS, J.J. “Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario”. Ed. UOC
- PRATT, A; NUNES, JASON. “Diseño Interactivo. Teoría y aplicación del DCU”. Ed. Océano
- ANDERSON, S. “Diseño que seduce. Cómo desarrollar webs y aplicaciones atractivas al usuario”. Ed. Anaya.
- GOTO, K. y COLTER, E. “Rediseño y Desarrollo de Sitios Web” Ed. Anaya
- NORMAN, D.A. “El ordenador Invisible” Ed. Paidós.

### ***Calendario de Actividades***

Calendario de aplicación de las distintas actividades evaluables de la asignatura.

#### **Teoría Unidad Didáctica 1: [3 horas]**

Actividad 1: Plantear idea interactiva. [2 horas]

Actividad 2: Crear una interfaz de usuario. [9 horas]

#### **Teoría Unidad Didáctica 2: [3 horas]**

Actividad 3: Analizar la accesibilidad y usabilidad de varias webs. [3 horas]

Seminario 1 Edge Animate [partes 1, 2 y 3] [9 horas]

#### **Teoría Unidad Didáctica 3: [2 horas]**

Actividad 4: Realizar un prototipo [2 horas]

Seminario 2 Edge Animate [partes 4 y 5] [6 horas]

#### **Teoría Unidad Didáctica 4: [2 horas]**

Actividad 5: Simulacro de Evaluación. [2 horas]

Seminario 3 Edge Animate [partes 6 y 7] [6 horas]

#### **Teoría Unidad Didáctica 5: [2 horas]**

Actividad 6: Recogida de requisitos. [2 horas]

Seminario 3 Edge Animate [partes 8 y 9] [6 horas]

#### **Teoría Unidad Didáctica 6: [2 horas]**

Proyecto Edge Animate: [9 horas]

***Alumnado con discapacidad***

<p>Normativa a considerar</p>	<p>Tanto el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su Disposición adicional primera como el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía en su Disposición adicional única hacen referencia al alumnado con discapacidad en los Estudios Superiores de Diseño. Igualmente, la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, obliga a arbitrar los medios para el acceso al currículo de estos estudios.</p>
<p>Medidas a tomar</p>	<p>El Departamento de Estudios Superiores de Diseño (DESD) ha considerado la necesidad de implementar las medidas de acceso al currículum que el alumnado con discapacidad pueda necesitar. Expresamente se incluye el compromiso de entregar o indicar la fuente de todos los contenidos y de todas las actividades por escrito al alumnado con discapacidad auditiva así como adaptar los contenidos al alumnado con discapacidad visual de forma que éstos, mediante convenio con entidades especializadas, puedan ser accesibles. Se adaptarán todos los instrumentos de evaluación de igual forma que la documentación relativa a los contenidos y actividades. Igualmente el DESD solicita a la dirección del centro la accesibilidad física para aquellas personas con discapacidades motoras. Dado que se trata de enseñanzas post-obligatorias y post-secundarias no tienen lugar las adaptaciones significativas del currículo ni la modificación de los criterios de evaluación ni los objetivos de las asignaturas.</p>

**Alumnado repetidor**

Principios generales	Este plan de recuperación pretende proporcionar a los alumnos matriculados en su segunda convocatoria una vía de formación y evaluación alternativa al alumnado que asiste con regularidad al aula. Para ello, se pondrá a su disposición, instrumentos para su formación autónoma, actividades para consolidar las competencias que debe adquirir y que, en definitiva, le permitirán alcanzar las habilidades necesarias para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente.
Instrumentos de autoformación	Bibliografía indicada por el docente, Recursos (documentos pdf, videos y enlaces de la web) clasificados por temáticas en la plataforma de docencia a distancia Moodle ( <a href="http://www.eagaulalibre.es">www.eagaulalibre.es</a> ), Actividades para consolidar los contenidos, disponibles en la plataforma de docencia a distancia Moodle ( <a href="http://www.eagaulalibre.es">www.eagaulalibre.es</a> )
Tutorías	El alumnado podrá citarse con el profesor responsable de la asignatura en sus horas de tutoría para que este le auxilie en relación a las dudas que de los contenidos conceptuales se puedan derivar.
Fechas de evaluación y calificación	Las fechas de los exámenes se indicarán con antelación. Los trabajos/actividades se entregarán en Junio, el mismo día del examen. a) Si el alumno/a se evalúa en convocatoria ordinaria Texto modelo b) Si el alumno/a se evalúa en convocatoria extraordinaria Texto modelo
Instrumentos y técnicas de evaluación	[I] Conocimientos teóricos: Pruebas escritas objetivas. [II] Habilidades y conocimientos prácticos: Proyectos/ Trabajos / Actividades
Fórmula de calificación numérica	[I] 40% + [II] 60%

