

**Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa**  
**Rede de Escolas de Arte e Superiores de Deseño de Galicia**

## Guía docente

# Título superior de deseño

**Especialidade: Gráfico**

**Disciplina: Deseño Interactivo**



## Índice

---

<b>1</b>	<b>Identificación e contextualización.....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Descrición da disciplina.....</b>	<b>3</b>
	2.1. Descritores.....	3
	2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.....	3
	2.3. Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación.....	3
	2.4. Metodoloxía.....	4
<b>3</b>	<b>Obxectivos.....</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Competencias que se desenvolven na disciplina.....</b>	<b>5</b>
	4.1. Competencias transversais.....	5
	4.2. Competencias xerais.....	5
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	5
<b>5</b>	<b>Organización dos contidos.....</b>	<b>5</b>
	5.1. Contidos.....	5
	5.2. Organización.....	6
<b>6</b>	<b>Procedemento de avaliación.....</b>	<b>6</b>

## 1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
<b>Escolas</b>	EASD Pablo Picasso – A Coruña				
<b>Web escolas</b>	www.eapicasso.com				
<b>Mail escolas</b>	escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es				
<b>Materia</b>	Optativas				
<b>Disciplina</b>	Deseño Interactivo				
<b>Carácter</b>	Optativa (Op.)	<b>Tipo</b>	Teórico-práctica (TP.)	<b>Duración</b>	Cuatrimestral (150 h)
<b>Curso</b>	4º			<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Horas de clase semanais</b>			4 (72 totais)		
<b>Horas de traballo non presencial</b>			72		
<b>Horas de titoría</b>			6		

## 2 Descrición da disciplina

### 2.1. Descritores

- Usabilidade e accesibilidade para o deseño de interfaces
- Deseño centrado no usuario
- Novos medios de comunicación: aplicacións e medios sociais
- Métodos de experimentación e investigación propios da materia

### 2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Esta disciplina non ten relación con outras de contidos progresivos

### **2.3. Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación**

Adquirir o coñecemento teórico-práctico da conceptualización e deseño gráfico de interfaces, tanto de sitios web adaptativos, como doutro tipo de entornos gráficos interactivos como aplicacións e redes sociais, cunha filosofía de deseño centrado no usuario e a procura da satisfacción na experiencia de usuario.

### **2.4. Metodoloxía**

#### **Actividades introdutorias**

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia ao longo do curso, incidindo nas competencias e nos contidos que se traballan, a metodoloxía e o sistema de avaliación.

#### **Exposición maxistral**

Explicación por parte do profesorado na aula dos contidos dos temas ou unidades didácticas enumeradas.

#### **Prácticas presenciais**

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.

#### **Prácticas non presenciais**

Resolución por parte do alumnado das actividades e problemas propostos nalgúns temas mediante traballos autoxestionados onde completará os coñecementos teórico-prácticos.

#### **Exposición e debate**

Exposición e defensa por parte do alumnado de algún dos traballos realizados o longo do curso.

#### **Titorías docentes**

A súa finalidade é resolver dúbidas, tutelar e coordinar as prácticas.

### Actividades de avaliación

- **Formativa.**
  - Comprende o funcionamento cognitivo fronte as tarefas.
  - Adaptar os procesos aos progresos e dificultades.
- **Sumativa.**
  - Comprobar si se adquiriron as competencias previas.
  - Establecer balances dos resultados.

### Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar a formación, academicamente dirixidas, relacionadas cos contidos e realizadas no centro ou fora del.

## 3 Obxectivos

---

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

## 4 Competencias que se desenvolven na disciplina

---

### 4.1. Competencias transversais

- T.2. Recoller información significativa, analízala, sintetízala e xestionala adecuadamente.
- T.4. Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.
- T.7. Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.
- T.8. Desenvolver razoada e críticamente ideas e argumentos.

### 4.2. Competencias xerais

- X.2. Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e a comunicación.
- X.10. Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.
- X.18. Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.

X.19. Demostrar capacidade crítica e saber plantexar estratexias de investigación.

### 4.3. Competencias específicas da titulación

E.4. Dominar os procedementos de creación de códigos comunicativos.

E.8. Coñecer as canles que sirvan de soporte á comunicación visual e utilízalas conforme aos obxectivos comunicativos do proxecto.

E.11. Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual.

E.12. Dominar a tecnoloxía dixital para o tratamento de imaxes, textos e sons.

## 5 Organización dos contidos

---

### 5.1. Contidos

Usabilidade e Accesibilidade

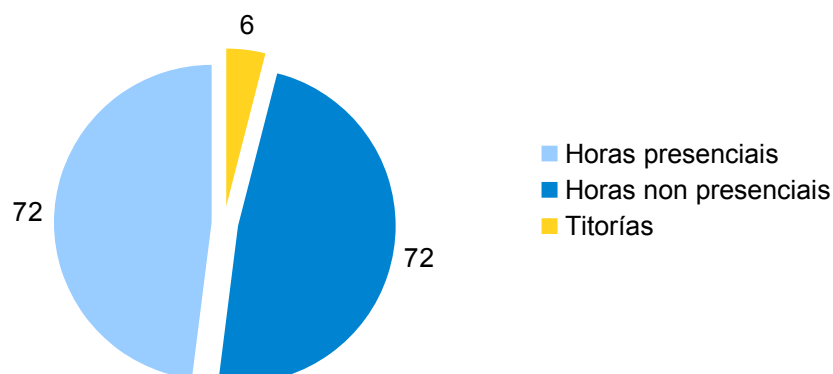
Deseño de interfaces e experiencia de usuarios

Comunicación gráfica interactiva

Deseño de sitios webs adaptativos con CMS

Ferramentas SEM e SEO e analítica web

### 5.2. Organización



## 6 Procedemento de avaliación

---

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.