

Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
Red de Escuelas de Arte y Superiores de Diseño de Galicia

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidad: Gráfico

Disciplina: Diseño Interactivo

Índice

1	Identificación y contextualización.....	3
2	Descripción de la disciplina.....	3
	2.1. Descriptores.....	3
	2.2. Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos.....	3
	2.3. Interés de la disciplina para la consecución de los objetivos de la titulación.....	3
	2.4. Metodología.....	4
3	Objetivos.....	5
4	Competencias que se desarrollan en la disciplina.....	5
	4.1. Competencias transversales.....	5
	4.2. Competencias generales.....	5
	4.3. Competencias específicas de la titulación.....	5
5	Organización de los contenidos.....	5
	5.1. Contenidos.....	5
	5.2. Organización.....	6
6	Procedimiento de evaluación.....	6



1 Identificación y contextualización

Datos de la disciplina					
Escuelas	EASD Pablo Picasso – A Coruña				
Web escuelas	www.eapicasso.com				
Mail escuelas	escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Optativas				
Disciplina	Diseño Interactivo				
Carácter	Optativa (Op.)	Tipel	Teórico-práctica (TP.)	Duración	Cuatrimestral (150 h)
Curso	4º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanales	4 (72 totales)				
Horas de trabajo no presencial	72				
Horas de tutoría	6				

2 Descripción de la disciplina

2.1. Descriptores

- Usabilidad y accesibilidad para el diseño de interfaces
- Diseño centrado en el usuario
- Nuevos medios de comunicación: aplicaciones y medios sociales
- Métodos de experimentación e investigación propios de la materia

2.2. Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos

Esta disciplina no tiene relación con otras de contenidos progresivos

2.3. Interés de la disciplina para la consecución de los objetivos de la titulación

Adquirir el conocimiento teórico-práctico de la conceptualización y diseño gráfico de interfaces, tanto de sitios web adaptativos, como de otro tipo de entornos gráficos interactivos como aplicaciones y redes sociales, con una filosofía de diseño centrado en el usuario y la búsqueda de la satisfacción en la experiencia de usuario.

2.4. Metodología

Actividades introductorias

Explicación a los alumnos/las del desarrollo de la materia al largo del curso, incidiendo en las competencias y en los contenidos que se trabajan, la metodología y el sistema de evaluación.

Exposición magistral

Explicación por parte del profesorado en el aula de los contenidos de los temas o unidades didácticas enumeradas.

Prácticas presenciales

Resolución por parte del alumnado de los ejercicios prácticos propuestos en cada tema, a partir de los contenidos teóricos.

Prácticas no presenciales

Resolución por parte del alumnado de las actividades y problemas propuestos en algunos temas mediante trabajos autogestionados donde completará los conocimientos teórico-prácticos.

Exposición y debate

Exposición y defensa por parte del alumnado de alguno de los trabajos realizados el largo del curso.

Tutorías docentes

Su finalidad es resolver dudas, tutelar y coordinar las prácticas.

Actividades de evaluación

- **Formativa.**
 - Comprende el funcionamiento cognitivo frente las tareas.
 - Adaptar los procesos a los progresos y dificultades.
- **Sumativa.**
 - Comprobar sí se adquirieron las competencias previas.
 - Establecer balances de los resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar la formación, académicamente dirigidas, relacionadas con los contenidos y realizadas en el centro o fuera de él.

3 Objetivos

Conseguir las competencias transversales, generales y específicas de la titulación durante el desarrollo de la disciplina.

4 Competencias que se desarrollan en la disciplina

4.1. Competencias transversales

- T.2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T.4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- T.7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T.8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

4.2. Competencias generales

- G.2. Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G.10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- G.18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G.19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

4.3. Competencias específicas de la titulación

E.4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

E.8. Conocer los canales que sirvan de soporte a la comunicación visual y utilizarlas conforme a los objetivos comunicativos del proyecto.

E.11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

E.12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5 Organización de los contenidos

5.1. Contenidos

Usabilidad y Accesibilidad

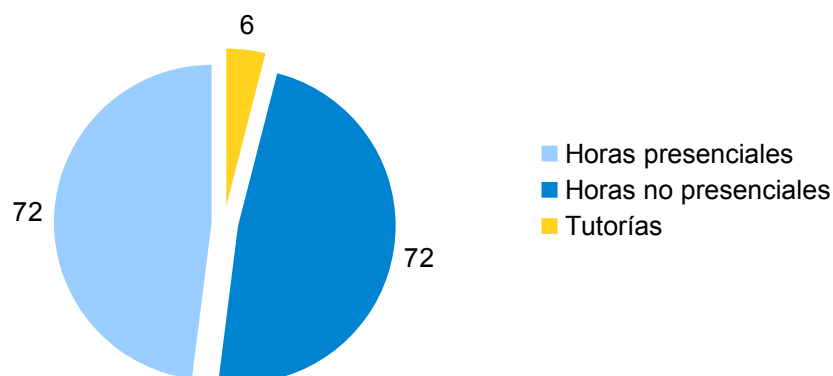
Diseño de interfaces y experiencia de usuarios

Comunicación gráfica interactiva

Diseño de sitios webs adaptativos con CMS

Herramientas SEM y SEO y analítica web

5.2. Organización



6 Procedimiento de evaluación

La enseñanza es de carácter presencial y asistencia obligatoria.

La evaluación es continua y el alumno/a dispondrá de dos convocatorias por año académico, ordinaria y extraordinaria.