

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE  
**Gráfica Interactiva.**  
**Edición**

Título de Grado en  
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

**Especialidad de Diseño Gráfico**

Fecha de actualización: 1 septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.  
Asignatura: Gráfica Interactiva. Edición.

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de especialidad
<b>Carácter</b>	Teórico-práctica
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño Gráfico
<b>Materia</b>	Tecnología aplicada al diseño gráfico
<b>Periodo de impartición</b>	4º Semestre
<b>Número de créditos</b>	4 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento didáctico, especialidad gráfico
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Español

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

<b>Apellidos y nombre</b>	<b>Correo electrónico</b>
Escorihuela Casado, Francisco Javier	

### 3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

<b>Apellidos y nombre</b>	<b>Correo electrónico</b>	<b>Grupos</b>
Escorihuela Casado, Francisco Javier		Todos

### 4. COMPETENCIAS

<b>Competencias transversales</b>
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

### Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

### Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEG7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Dominar el uso de lenguajes de marcado para la maquetación web
- Comprender la estructura de contenidos de un sitio web
- Poder aplicar las estrategias de mercado digitales

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
<b>Bloque I. Introducción a la Gráfica Interactiva. Edición.</b>	<b>Tema 1. Edición electrónica</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El papel de los editores de código fuente: uso y configuración</li> <li>• ¿Qué es un lenguaje de marcado?</li> </ul>

	<p><b>Tema 2. Introducción al HTML</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etiquetas HTML: sintaxis</li> <li>• El DOM</li> <li>• Accesibilidad, SEO y escalabilidad</li> <li>• La semántica en la web</li> <li>• Tipos de elementos HTML</li> </ul> <p><b>Tema 3. Introducción al CSS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es un lenguaje de hojas de estilo?</li> <li>• Métodos de implementación</li> <li>• Estructura CSS: sintaxis</li> <li>• Selectores básicos de CSS</li> <li>• Jerarquía del CSS</li> </ul>
<p><b>Bloque II. Estructura y contenido de la web. Diseño e interfaz.</b></p>	<p><b>Tema 4. HTML I</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etiquetas HTML: comportamiento y categorización</li> <li>• HTML estructural: semántica</li> </ul> <p><b>Tema 5. CSS I</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelo de cajas</li> <li>• Posicionamiento</li> </ul>
<p><b>Bloque III. Desarrollo de una interfaz. Edición interactiva.</b></p>	<p><b>Tema 6. HTML y CSS: Desarrollo de una interfaz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de texto y gestión del color</li> <li>• Familias tipográficas</li> </ul> <p><b>Tema 7. Estructura y disposición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción de una rejilla</li> </ul> <p><b>Tema 8. Edición interactiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edición online y offline</li> <li>• Selectores avanzados de CSS</li> </ul> <p><b>Tema 9. Tratamiento digital del contenido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestión de imágenes</li> <li>• Sombras, degradados y transformaciones</li> <li>• Interacción en la web: Animaciones y transiciones</li> </ul>
<p><b>Bloque IV. La web en la actualidad.</b></p>	<p><b>Tema 10. Dispositivos móviles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar para dispositivos móviles</li> <li>• Adaptación de una interfaz: Responsive Web Design</li> <li>• Media queries</li> </ul>

	<p><b>Tema 11. Dinámicas de trabajo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flujos de trabajo y metodologías</li> <li>• Adaptación en equipos multidisciplinares</li> <li>• Optimización de un diseño con fines interactivos</li> </ul>
--	--

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	17,5 horas
Actividades prácticas	20 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (Talleres, jornadas, seminarios)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	40 horas
Preparación prácticas	14 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>120 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	El formato será el de clase magistral, apoyado en ejemplos reales siempre que sea conveniente, y orientadas a que el alumno adquiera los conocimientos adecuados para poder realizar líneas de investigación para ampliar conocimientos. Durante las clases habrá espacio para solucionar dudas, ampliar información o plantear métodos alternativos a los ya propuestos.
Actividades prácticas	Dentro del plan de trabajo de la asignatura, los ejercicios prácticos tratarán aspectos concretos de la asignatura, dejando abierto el campo para la investigación por parte del alumno. La dificultad de las pruebas irá aumentando de forma progresiva. Debido a la relevancia de estos ejercicios para la comprensión de los conceptos clave, los alumnos podrán solicitar ayuda para despejar cualquier duda que surja durante la realización de los mismos.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	<p>Sesiones de apoyo en las que, con una metodología participativa basada en el desarrollo de habilidades y herramientas de tecnología y producción de las distintas fases del proceso de diseño poder dirigir el proyecto/ejercicios hasta su fase final.</p> <p>Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars sesiones donde se fomenta el análisis, la crítica y el debate para potenciar las herramientas en formulación de ideas, el manejo de la creatividad en el diseño y la cultural visual.</p>

## 9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continúa, personalizada e integradora:

- Continúa en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

### 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Diarios o bitácoras Ensayos y trabajos de investigación
Actividades prácticas	Participación Ejercicios, tareas y actividades Proyecto
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars

## 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Mediante el <b>diario o la bitácora</b> se comprueba la adquisición progresiva en el alumno de los resultados del aprendizaje siguiendo una línea temporal.</p> <p>Mediante los <b>ensayos y trabajos de investigación</b> se comprueba que el alumno trabaja activamente con los contenidos teóricos asimilados, y es capaz de relacionarlos entre sí en el desarrollo de un ejercicio escrito de corte argumentativo.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Mediante la <b>participación</b> se constata la disposición activa del alumno en el aula y el seguimiento progresivo que va realizando de los contenidos impartidos.</p> <p>Mediante los <b>ejercicios, tareas y actividades</b> se verifica la correcta asimilación de contenidos de cada tema y/o bloque específico de la materia.</p> <p>Con el desarrollo de un <b>proyecto</b> completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)</p>	<p>Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedeúticos del aprendizaje adquirido en talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars a los trabajos y proyectos del curso.</p>

## 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

### 9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Diarios o bitácoras.	10%
Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars	5%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Realización y entrega de ensayos y trabajos de investigación	15%
Entrega y defensa de trabajo final	40%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Entrega y defensa de trabajo final	50%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Entrega y defensa de trabajo final	50%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
<b>Total</b>	<b>100%</b>



## 10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Semana 1-4	<b>Bloque I. Introducción a la Gráfica Interactiva. Edición.</b>			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección  <b>Tema 1. Edición electrónica</b> <b>Tema 2. Introducción al HTML</b> <b>Tema 3. Introducción al CSS</b>  Introducción a la edición. HTML como lenguaje de marcado y sistemas de edición. Fundamentos de construcción de una interfaz en la web.	5 horas	
	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los temas	5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	
Semana 5-9	<b>Bloque II. Estructura y contenido de la web. Diseño e interfaz.</b>			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección  <b>Tema 4. HTML I</b> <b>Tema 5. CSS I</b>  Edición y estructuración de contenido en una web. Diseño y representación digital.	5 horas	
	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los temas	7,5 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	2 horas	
Semana 10-13	<b>Bloque III. Desarrollo de una interfaz. Edición interactiva.</b>			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección  <b>Tema 6. HTML y CSS: Desarrollo de una interfaz</b> <b>Tema 7. Estructura y disposición</b> <b>Tema 8. Edición interactiva</b> <b>Tema 9. Tratamiento digital del contenido</b>  Desarrollo de una interfaz compleja. Traducción de un diseño a su versión interactiva.	5 horas	

	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los temas	2,5 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

	<b>Bloque IV. La web en la actualidad.</b>			
Semana 14	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección  <b>Tema 10. Dispositivos móviles</b> <b>Tema 11. Dinámicas de trabajo</b>  ¿Cómo construir un diseño efectivo con el uso que se espera hoy? ¿Cuál es el proceso de producción en un flujo de trabajo?	2,5 horas	
	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los temas	2,5 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

	<b>Evaluación Convocatoria Ordinaria</b>			
Semana 15	Actividades prácticas	<b>Evaluación Continua:</b> Evaluación de proyectos y resultados. <b>Evaluación con pérdida de Evaluación Continua:</b> Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
	Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.		

	<b>Comentarios de los resultados finales</b>			
Sesión 16	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Software específico

### 11.1. Bibliografía general

Título	CSS: The definitive guide
Autor	Eric A. Meyer & Estelle Weyl
Editorial	O'Reilly

Título	CSS Secrets: Better solutions to everyday web design problems
Autor	Lea Verou
Editorial	O'Reilly

Título	HTML5 for web designers / CSS3 for web designers
Autor	Dan Cederholm / Jeremy Keith & Rachel Andrew
Editorial	A Book Apart

### 11.3. Direcciones web de interés

[www.htmlhead.dev](http://www.htmlhead.dev)

[www.w3schools.com](http://www.w3schools.com)

[www.codepen.io](http://www.codepen.io)