

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE  
**Gráfica Interactiva.  
Usabilidad**

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. Usabilidad

### 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

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Torrente Moreno, Luis	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Torrente Moreno, Luis		Todos

### 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT12 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.

#### **Competencias generales**

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

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

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

#### **Competencias específicas**

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEG8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CEG9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CEG10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## **5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

- Conocer las peculiaridades de la edición electrónica en Web, APP y otros soportes para la difusión de información digital.
- Poder concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño interactivo de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Conocer en profundidad las diferentes herramientas y lenguajes de edición Web y APP
- Entender los procedimientos de publicación Web, y publicación de apps en tiendas virtuales.

- Saber analizar y entender cómo se configura la experiencia de usuario de un proyecto y qué papel juega el diseño.
- Familiarizarse con las técnicas y procedimientos de diseño que favorecen la usabilidad y la accesibilidad de un proyecto interactivo, mejorando la UX.
- Poder establecer estructuras organizativas por medio de la arquitectura de la información.
- Poder dominar los recursos formales del diseño de interacción, así como las herramientas asociadas a la disciplina.
- Conocer las implicaciones tecnológicas y cómo impactan en la usabilidad y diseño de un proyecto.
- Descubrir la importancia de los conceptos SEO, SEM y ASO, así como las prácticas y técnicas de diseño que favorecen y optimizan el posicionamiento de una web o app en los motores de búsqueda.
- Comprender la importancia y la influencia de las formas de monetización y la publicidad en las distintas formas de publicación electrónica.
- Conocer en profundidad los diferentes procedimientos, protocolos, herramientas y lenguajes de edición y publicación electrónica.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
Bloque I.	<b>Tema 1. Introducción a la edición y publicación electrónica.</b>
	<b>Tema 2. La edición electrónica en Web, en APPs y otros soportes para la difusión de información digital.</b>
	<b>Tema 3. Procesos y formatos de diseño web y app: de la idea a la publicación.</b>
	<b>Tema 4. Introducción a la UX.</b>
	<b>Tema 5. Mejora de la UX: Usabilidad y accesibilidad.</b>
	<b>Tema 6. Arquitectura de la información para la web.</b>
	<b>Tema 7. Wireframing y mapa de sitio.</b>
	<b>Tema 8. Monetización de webs y apps y su influencia en el diseño. La publicidad online.</b>
	<b>Tema 9. Sistemas de optimización de búsquedas de webs y apps: SEO, SEM y ASO.</b>
	<b>Tema 10. Prototipado de alta fidelidad.</b>

## 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	28 horas
Preparación prácticas	20 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>120 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utilizará principalmente la clase magistral, que consistirá fundamentalmente exposición oral de los contenidos de cada tema/sesión, respaldados por recursos informáticos y visionado de materiales (fotografías, textos, fragmentos y/o piezas audiovisuales que sirvan de soporte argumental, como ejemplos que ilustren la exposición u objetos de análisis). Durante el desarrollo de una sesión teórica, se plantearán, por tanto, preguntas o problemas relacionados con el tema expuesto, los textos comentados y los contenidos impartidos para promover y ocasionar un debate grupal.</p>
Actividades prácticas	<p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura.</p> <p>Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada trabajo.</p> <p>Las sesiones prácticas se dedican al aprendizaje aplicado del software y hardware específico.</p> <p>Los alumnos aprenderán trabajando con el entorno web favoreciendo el aprendizaje a través de la práctica.</p>
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 capacidad de analizar y entender cómo se configura la experiencia de usuario de un proyecto y qué papel juega el diseño.
- La capacidad de establecer estructuras organizativas por medio de la arquitectura de la información.
- El dominio de los recursos formales del diseño de interacción, así como las herramientas asociadas a la disciplina.
- La comprensión de las implicaciones tecnológicas y cómo impactan en la usabilidad y diseño de un proyecto.

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 continua, personalizada e integradora:

- Continua 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	Debates y sesiones críticas.
Actividades prácticas	Ejercicios, tareas y actividades dentro o fuera del aula Proyecto final.

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.
---	---

## 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Mediante los debates, el alumno es capaz de demostrar su capacidad para llegar a conclusiones sobre los contenidos asimilados y defender argumentativamente sus opiniones al respecto.
Actividades prácticas	Mediante los ejercicios, tareas y actividades se verifica la correcta asimilación de contenidos de cada tema y/o bloque específico de la materia.  Con el desarrollo de un proyecto completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	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.

## 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
Realización, presentación y entrega de ejercicios.	10%
Proyecto final	80%
Participación en debates y sesiones críticas.	10%

<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.	10%
Realización, presentación y entrega de ejercicios.	10%
Proyecto final	80%
<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.	10%
Realización, presentación y entrega de ejercicios.	10%
Proyecto final	80%
<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
<b>Semana 1-8</b>	<b>Bloque I.</b>		
	Actividades teóricas	Clases magistrales sobre los temas indicados:	7,5 horas



		<b>Tema 1.</b> Introducción a la edición y publicación electrónica.		
		<b>Tema 2.</b> La edición electrónica en Web, en APPs y otros soportes para la difusión de información digital.		
		<b>Tema 3.</b> Procesos y formatos de diseño web y app: de la idea a la publicación.		
		<b>Tema 10.</b> Prototipado de alta fidelidad: introducción a la herramienta		
	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.	10 horas	5 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	12 horas	

	<b>Bloque I.</b>			
<b>Semana 9-12</b>	Actividades teóricas	Clases magistrales sobre los temas indicados:	5 horas	
		<b>Tema 4.</b> Introducción a la UX		
		<b>Tema 5.</b> Mejora de la UX: Usabilidad y accesibilidad		
		<b>Tema 10.</b> Prototipado de alta fidelidad: diseño y desarrollo de la interactividad y navegación		
	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.	5 horas	10 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

	<b>Bloque I.</b>			
<b>Semana 13-14</b>	Actividades teórico-prácticas	Clases magistrales sobre los temas indicados:	5 horas	
		<b>Tema 6.</b> Arquitectura de la información para la web.		
		<b>Tema 7.</b> Wireframing y mapa de sitio		
		<b>Tema 8.</b> Monetización de webs y apps y su influencia en el diseño. La publicidad online.		
		<b>Tema 9.</b> Sistemas de optimización de búsquedas de webs y apps: SEO, SEM y ASO.		
		<b>Tema 10.</b> Prototipado de alta fidelidad: publicación, animación y funcionalidades avanzadas		

	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.  Trabajo final. Revisión del trabajo final. Memoria visitas.	2,5 horas	5 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

TICS y bibliografía  
Software específico

### 11.1. Bibliografía general

Título	Universal Principles Of Design
Autor	William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler
Editorial	Rockport

Título	Mobile First
Autor	Luke Wroblewski
Editorial	A Book Apart

Título	The Elements of User Experience
Autor	Jesse James Garret
Editorial	New Riders

Título	Universal Principles Of Design
Autor	William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler
Editorial	Rockport

Título	Don't Make Me Think! Revisited
Autor	Steve Krug
Editorial	New Riders

Título	Usabilidad. Diseño de sitios web
Autor	Jacob Nielsen
Editorial	Prentice Hall

## 11.2. Direcciones web de interés

<a href="http://appdesignbook.com/es">appdesignbook.com/es</a>
<a href="http://patternlab.io">patternlab.io</a>
<a href="http://1200px.com">1200px.com</a>
<a href="https://medium.com/muzli/quality-wireframes-inspiration-a91f5d78be37">medium.muz.li/quality-wireframes-inspiration-a91f5d78be37</a>
<a href="https://medium.com/@juancaferraris/patrones-básicos-de-navegación-en-apps-móviles-5b0b160ed1bb">medium.com/@juancaferraris/patrones-básicos-de-navegación-en-apps-móviles-5b0b160ed1bb</a>
<a href="http://www.40defiebre.com/arquitectura-informacion-seo">www.40defiebre.com/arquitectura-informacion-seo</a>
<a href="https://iabspain.es/quienes-somos-iab-spain/formatos/#tab-id-4">https://iabspain.es/quienes-somos-iab-spain/formatos/#tab-id-4</a>
<a href="https://www.usability.gov/">https://www.usability.gov/</a>