

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

**DISEÑO GRÁFICO, INTERFAZ y
EXPERIENCIA de USUARIO**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)		
Departamento/Instituto:	Diseño Conceptual e Ideación		
Materia:	Interacción hombre-máquina		
Denominación de la asignatura:	Diseño gráfico, interfaz y experiencia de usuario		
Código:	52018		
Curso:	Segundo		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Castellano		
Equipo docente:	Sergio Jiménez Sánchez		
Profesores:	Sergio Jiménez Sánchez		
Grupos:	2º DPIN		
Despacho:	Sala de Profesores		
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113
E-mail:	sergio.jimenez@live.u-tad.com		
E-mail:			
Página web:	https://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura “Percepción y expresión visual”.
Aconsejables:
Haber cursado la asignatura “Introducción al diseño de juegos”.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura:
Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y dentro de éste a la materia de Diseño de Productos Interactivos.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
Es una asignatura basada en aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales analizando las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos. Y está íntimamente ligada a las asignaturas “Percepción y expresión visual” e “Introducción al diseño de juegos”.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
La asignatura de Diseño Gráfico, Interfaz y Experiencia de Usuario aporta competencias y habilidades para utilizar el conocimiento del lenguaje visual para construir diseños básicos y transformar un concepto o mensaje en una manifestación gráfica interactiva.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none">CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.	<ul style="list-style-type: none">Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de

<ul style="list-style-type: none"> • CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad. • CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones. • CG5 Demostrar iniciativa y espíritu emprendedor. • CG6 Manifestar motivación por la calidad. • CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas. 	<p>un diseñador de producto interactivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico
<p align="center">COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p align="center">RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CE10. Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D. • CE11. Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales. • CE15 - Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de • CE18 - Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Transformar un concepto o mensaje en una manifestación gráfica • Utilizar el conocimiento del lenguaje visual para construir diseños básicos • Emplear el simbolismo y la iconografía para transmitir información • Distinguir y ubicar los diferentes procesos que tienen lugar en la generación de gráficos dentro del modelo del pipeline gráfico. • Crear mundos visuales coherentes

5. CONTENIDOS

- Elementos de diseño visual
- Tipografías: formas, diseño y estructura
- Aspectos estructurales de la imagen
- Metodología del diseño de interfaces
- Tipos de sensores y efectores. Dispositivos de control.
- Análisis y mejora de la experiencia de usuario
- Construcción de prototipos de interfaces sencillas

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Elementos de diseño visual	Semanas 1-2
Tipografías: formas, diseño y estructura	Semanas 3-4
Aspectos estructurales de la imagen	Semanas 5-6
Metodología del diseño de interfaces	Semanas 7-8
Tipos de sensores y efectores. Dispositivos de control.	Semanas 9-10
Análisis y mejora de la experiencia de usuario	Semanas 11-12
Construcción de prototipos de interfaces	Semanas 13-14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	23	0	23
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
Seminarios y talleres	Aprendizaje basado en problemas	15	0	15
	Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Clases prácticas	Prácticas externas	0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación	Aprendizaje cooperativo	0	30	30
Estudio y trabajo en grupo	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	60	60
	Aprendizaje basado en problemas	0	60	60
Estudio y trabajo autónomo, individual	Aprendizaje orientado a proyectos	60	90	150
	Total	60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	40%
Trabajos, proyectos, informes memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	10%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Wucius, Wong, *Fundamentos del diseño*, Barcelona, Colección GG Diseño, GG, 2012
- Hofmann, Armin, *GraphicDesign Manual, Principles and practice*, Zürich, Niggli AG, 2004
- D. Saunders, Kevin y Novak, Saunders, *GameDevelopment Essentials: Game Interface Design*. DElmarCengageLearning. 2013
-

Bibliografía recomendada

- Elam, Kymberly, *Gridsystemsprinciples of organizingtype*, New York, Princeton Architecturalpress, 2004
- Müller Brockmann, Josef, *Sistemas de retículas, Un manual para diseñadores gráficos*, Barcelona, Colección GG Diseño, GG, 2012
- Dondis, Donis A., *La Sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual*, Barcelona, Colección GG Diseño, GG, 2012
- Albers, Josef, *La interacción del color*, Madrid, Alianza Editorial, 2003
- Samara, Timothy, *El diseñador como chef*, GG, Barcelona 2010
- Johnson, Jeff. *DesigningwiththeMind in Mind: Simple Guide toUnderstandingUser Interface Design Rules*. Elsevier. 2010.
- Cairo. Alberto. *El Arte Funcional*. Alamut. 2011

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula de ordenadores.

MATERIALES:

No son necesarios

SOFTWARE:

Adobe CC