



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: Deseño Gráfico

Disciplina: Deseño Interactivo

## Índice

<b>1</b>	<b>Identificación e contextualización.....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Descripción da disciplina.....</b>	<b>3</b>
2.1.	Descriptores.....	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 Antonio Faílde OURENSE				
<b>Web escolas</b>	<a href="http://www.escolarte.com/es">http://www.escolarte.com/es</a>				
<b>Mail escolas</b>	info@escolarte.com				
<b>Materia</b>	Optativa				
<b>Disciplina</b>	Deseño Interactivo				
<b>Carácter</b>	Optativa (Op.)	<b>Tipo</b>	Teórico-práctica (T.P)	<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 horas			
<b>Horas de titoría</b>		6 horas			

## 2 Descripción da disciplina

### 2.1. Descriptores

- Usabilidade e accesibilidade para o deseño de interfaces
- Deseño centrado no usuario
- Novos medios de comunicación: aplicacóns 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 páxinas web para o adecuado desenvolvemento de sitios web adaptativos a distintos dispositivos e amigables para os motores de búsqueda.

## 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 avaliação

- 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, analizala, sintetizala 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

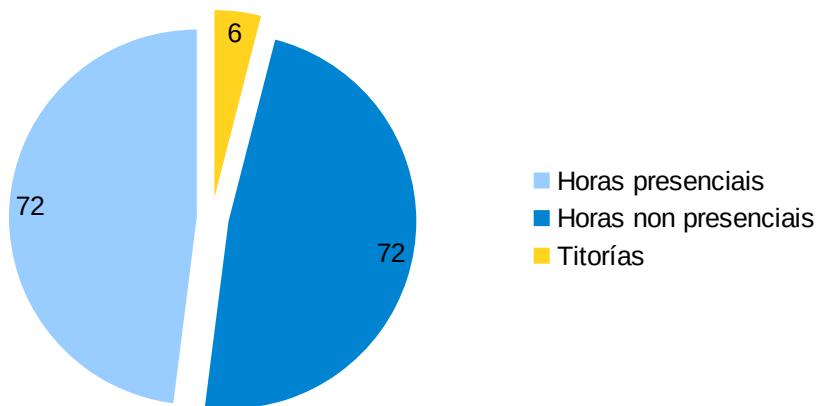
- E.G.4. Dominar os procedementos de creación de códigos comunicativos.
- E.G.8. Coñecer as canles que sirvan de soporte á comunicación visual e utilizalas conforme aos obxectivos comunicativos do proxecto.
- E.G.11. Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual.
- E.G.12. Dominar a tecnoloxía 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 web adaptativos con CMS
- Ferramentas SEM e SEO na analítica web

### 5.2. Organización



## 6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obligatoria.

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