

# GUÍA DOCENTE DISEÑO INTERACTIVO

## GRADO EN DISEÑO INTEGRAL Y GESTIÓN DE LA IMAGEN

### CURSO 2024-25

Fecha de publicación: 10-07-2024



I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	3 curso, 2Q semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

## II.-Presentación

La asignatura se construye en torno a la planificación, diseño, conceptualización y desarrollo de interactivos informáticos (infografías) con criterios arte, publicidad, presentación de producto o de acompañamiento de un discurso creativo.

La teoría y la práctica están fuertemente relacionadas:

**Teoría:**

- Conocimiento de las especialidades, personas y/o equipos de trabajo que intervienen habitualmente en el desarrollo de un interactivo.
- Conocimiento de las herramientas de trabajo y los lenguajes de programación habituales en el diseño y desarrollo de interactivos.
- Conocimiento y aplicación (Práctica) de los flujos de trabajo y procesos de toma de decisiones en el desarrollo de un interactivo.
- Conocimiento de metodologías en la creación de interactivos.
- Conocimiento de dispositivos y periféricos para la visualización y la interacción.

**Práctica:**

Conocimiento (Teoría) y manejo de proceso y metodologías aplicadas aplicadas a la creación de interactivos.  
Manejo de las herramientas y programas informáticas empleadas en el desarrollo de un interactivo.

Esta asignatura se apoya en las asignaturas de “Teorías del color, la forma y la composición”, de “Tratamiento de la imagen” y de “Representación y comunicación gráfica”. Y es complementaria, desde el punto de vista de la creatividad y el diseño, a la asignatura de “Gestión de la comunicación en Internet”.

Esta asignatura forma parte del grupo de asignaturas que desarrollan aspectos concretos y finalistas de la comunicación gráfica:

- Diseño de identidad gráfica.
- **Diseño interactivo.**
- Diseño publicitario.
- Diseño editorial.

**III.-Resultados de Aprendizaje**



CE01. Conocimiento adecuado de la fisiología, psicología y teorías de la percepción visual y sus implicaciones para el diseño.

CE04. Conocimiento adecuado y aplicado al diseño de los procesos psicológicos y sociológicos en los que se basa el público objetivo para la toma de decisiones.

CE06. Conocimiento adecuado y aplicado al diseño de los métodos de evaluación de la usabilidad. Análisis de funcionalidad y aplicación de sistemas de medición para determinar qué elementos posibilitan o dificultan su uso.

CE08. Conocimientos adecuado de los procesos de desarrollo del producto de diseño en todas sus fases: desde su concepción, hasta su comercialización, implementación y gestión de la imagen.

CE13. Conocimiento del ecosistema de medios de comunicación online y uso de sus herramientas en la comunicación corporativa y de marketing.

CE16. Aptitud para el análisis de condicionantes y definición de criterios del proyecto de diseño (Design Thinking), planteamiento de problemas de diseño (Design Process) y métodos de diseño y proyecto (Design Science).

CE17. Conocimiento de las estructuras de la información (Arquitectura de la información) y capacidad de estructurar los mensajes en función del soporte y el medio de distribución.

CE20. Capacidad de comunicación y relación con el cliente: habilidad para la presentación y defensa a lo largo de todo el proceso de proyecto.

CE21. Capacidad para identificar , valorar y gestionar activos intangibles de la empresa añadiendo valor a sus productos y servicios a través del diseño y desarrollo de estrategias que refuercen la reputación de la marca.

CE25. Aptitud o capacidad para la ideación gráfica.

CE30. Conocimiento aplicado de las posibilidades de los sistemas informáticos y manejo específico de los programas de diseño, proyecto y gestión.

CT1. Capacidad de razonamiento crítico y razonamiento estratégico. Capacidad de resolver problemas y tomar decisiones (análisis y síntesis) en función de objetivos derivados del razonamiento crítico.

CT10. Capacidad de juicio crítico sobre la calidad.

CT3. Capacidad para visualizar y comunicar visualmente la información.

CT6. Compromiso ético. Capacidad de integrar en el ejercicio profesional la sensibilidad hacia el medio ambiente, el patrimonio cultural, la diversidad y la multiculturalidad, la discapacidad y las buenas prácticas empresariales.

CT7. Capacidad de juicio estético a través del conocimiento de sus teorías y de la experiencia, disfrute y obtención de un bagaje personal en lo sensorial y sensible.

CT8. Capacidad para el aprendizaje autónomo y la adaptación a nuevas situaciones.

CT9. Capacidad creativa, entendida como capacidad de generar y producir nuevas ideas o conceptos, o de encontrar nuevas asociaciones entre los ya conocidos llegando a conclusiones nuevas, e identificar y resolver problemas de una forma original y relevante proponiendo mejoras e innovaciones.



#### IV.-Contenido

##### IV.A.-Temario de la asignatura

Durante el desarrollo de la asignatura se trabajará en las metodologías de creación de interactivos, abordando las distintas fases, tanto en la teoría como en la práctica.

Se abordarán los siguientes bloques de contenido:

- BLOQUE 1: INVESTIGACIÓN EN MODELOS DE INTERFAZ
- BLOQUE 2: METODOLOGÍAS USABILIDAD
- BLOQUE 3: PROCESO DE CREACIÓN INTERACTIVOS
- BLOQUE 4: DISPOSITIVOS Y MEDIOS. INTERNET DE LAS COSAS
- BLOQUE 5: EQUIPOS Y PERFILES: SISTEMAS DE DISEÑO
- BLOQUE 6: INTERACCIÓN APLICADA A COMUNICACIÓN VISUAL, DISEÑO DE OBJETO Y DISEÑO DE ESPACIOS.
- BLOQUE 7: SOFTWARE Y TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA INTERACCIÓN
- BLOQUE 8: ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN DESARROLLO DE INTERACTIVOS

Los alumnos trabajaran aspectos teóricos que posteriormente aplicarán a ejercicios prácticos y un proyecto basado en un caso que englobe todos los bloques temáticos y fases de un proyecto de creación de interactivos.

El alumno deberá desarrollar todas las fases y exponer su trabajo en clase.

Durante el desarrollo de las clases se trabajará y debatirá con un enfoque crítico el uso de las tecnologías interactivas aplicadas al diseño gráfico, diseño de producto y diseño de espacio, atendiendo a la innovación y la actualidad.

##### IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Asistencia a clases teóricas	Creación, desarrollo funcional y testeo de un interactivo
Asistencia a clases teóricas	Experimentación con recursos informáticos orientados a la creación de interactivos
Asistencia a clases teóricas	Asistencia a seminarios, jornadas, conferencias o exposiciones relacionados con la asignatura
Asistencia a clases teóricas	Tutorías personalizadas
Asistencia a clases teóricas	Conceptualización, planificación, análisis y metodología aplicadas al desarrollo de un proyecto interactivo aplicado al diseño gráfico, de espacio y/o producto.
Asistencia a clases teóricas	Diseño visual e interactivo aplicado al desarrollo de un proyecto de interacción



V.-Tiempo de Trabajo del estudiante (30h grado y 25h máster)	
Clases teóricas	30
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	30
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	0
Realización de pruebas	0
Tutorías académicas	20
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	28
Preparación de clases teóricas	10
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	36
Preparación de pruebas	26
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo		
Tipo	Periodo	Contenido
Otras Actividades	Semana 12 a Semana 14	Presentación y exposición de proyectos (AP) (PC) Siempre que sea posible, los resultados de los trabajos realizados se presentarán en clase con el resto de compañeros/as, procurando adecuar los horarios de presentación a las normas vigentes de ocupación de espacios respetando las distancias y precauciones debidas. Caso de resultar imposible, se realizarán por videoconferencia, con la asistencia del total del grupo
Lecturas	Semana 1 a Semana 14	Lecturas sobre actualidad e innovación en la creación de interactivos (AD)
Prácticas	Semana 2 a Semana 14	Desarrollo de un proyecto interactivo incluyendo todas sus fases (AP) (AD) (PC) Los procesos y explicaciones técnicas referidas a esta parte del trabajo se proporcionarán (siempre que sea posible) en forma presencial, para que el alumno los trabaje a distancia.

Clases Teóricas	Semana 2 a Semana 14	Clases teóricas, análisis y debate de los 8 bloques temáticos (AP). Caso de no poderse realizar presencial, se presentarán los contenidos en formato digital para ser comentados en clase on-line (PC)
Seminarios	Semana 1 a Semana 14	Asistencia seminarios, congresos y exposiciones fuera del horario lectivo (AD) Se procurará que las actividades fuera del horario lectivo puedan ser seguidas por el alumno en su domicilio
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 14	Tutorías personalizadas y seguimiento de los trabajos propuestos (AD)

## VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

Los estudiantes que no consigan superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

### VII.A.- Descripción de las pruebas de evaluación y su ponderación





**EVALUACIÓN:**

Se aplicará el sistema de evaluación continua, valorando de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante a través de los siguientes procedimientos de evaluación:

- Actividades prácticas
- Asistencia y participación activa en clase
- Presentación y exposición de trabajos en clase
- Realización de pruebas o desarrollo de un trabajo de análisis teórico sobre los contenidos de los 8 bloques temáticos.

**NOTAS:**

- Las ponderaciones y características específicas de cada uno de los procedimientos, se especificaran el primer día de clase y se publicarán a través del Aula Virtual.

-El alumno deberá entregar cada una de las actividades evaluables en las fechas, formato y medio indicadas por el profesor. El retraso en alguna de estas entregas llevará aparejada la necesidad de presentarse al examen de junio.

- La nota resultante será el resultado de la suma de la nota ponderada de cada una de las partes:

Prueba	Ponderación	Nota mínima	Revaluable
Clases teóricas, análisis: Pruebas escritas o tipo test, ejercicios cortos	20%	No	No
Seguimiento y participación activa en clase	5%	No	No
Desarrollo de un proyecto interactivo	60%	5	Sí
Presentación y exposición de proyectos	10%	5	Sí
Actividades complementarias	5%	No	No

- Para aprobar la asignatura es necesario realizar todos los ejercicios y actividades propuestos.

**Adaptación a la evaluación en remoto:**

- En el caso de que la evaluación se tenga que realizar en remoto, las entregas se realizarán a través de Aula Virtual. La exposición oral se podrá realizar de forma síncrona a través de alguna de las plataformas de videoconferencia de la universidad o de forma asíncrona, con grabación de vídeo por parte de los estudiantes y entrega en Aula Virtual.

**CONVOCATORIA DE JUNIO:**

Los alumnos que no superen la evaluación por curso podrán presentarse a la convocatoria de junio. En dicha convocatoria se exigirá la entrega de todos los trabajos del curso, que supondrán el 70 % de la evaluación final, además de realizar la prueba específica que cada profesor determine y que tendrá una valoración del 30 % restante.

**OBSERVACIONES:**

Se considera necesario tener en cuenta los siguientes puntos para garantizar un buen trabajo y un buen clima en el aula:

1.PLAGIO: Las actividades y trabajos universitarios deberán ser originales. Cuando se empleen fragmentos ajenos deberán estar adecuadamente citados. Los casos de plagio total o parcial serán penalizados con la no evaluación de dicho trabajo, ni posibilidad de reevaluarlo.

2.ORTOGRAFÍA: En la calificación de las actividades, trabajos y exámenes universitarios serán evaluados no solo los contenidos, sino también todos los aspectos que contribuyen a una correcta expresión escrita como son la presentación formal, la estructura y organización de las ideas y contenidos, la correcta ortografía, la puntuación, etc. En definitiva, se evaluará que la expresión sea la correspondiente a un nivel universitario.



3.DISCIPLINA: El primer día de clase se informará al alumno de las normas sobre la asistencia, disciplina y participación en la asignatura.

4.ASISTENCIA: La asistencia del alumno a la clase-taller es imprescindible para obtener un aprovechamiento de la asignatura, dado que es en el aula donde los alumnos deben realizar los ejercicios para su evaluación, y donde el profesor puede seguir de manera individualizada el desarrollo de cada alumno, ver las carencias o errores en los ejercicios así como el medio más propicio para crear un clima de trabajo imprescindible para cumplir los objetivos del curso. El profesor llevará un control personalizado de las faltas de asistencia.

5.CAMPUS VIRTUAL: Desde el primer día del curso el alumno deberá estar dado de alta en el Campus Virtual de la asignatura y efectuar un seguimiento activo y constante de los contenidos. Se exigirá al alumno que mantenga una constante presencia, consulta y participación en actualización de las visitas al campus virtual para complementar los contenidos desarrollados en las clases presenciales.

#### **VII.B.- Evaluación de estudiantes con dispensa académica de asistencia a clase**

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC no implica que el estudiante quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el estudiante deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El estudiante deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición de los estudiantes en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Si

#### **VII.C.- Revisión de las pruebas de evaluación**

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

#### **VII.D.- Estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales**

A fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, los y las estudiantes con discapacidad o con necesidades educativas especiales podrán solicitar adaptaciones curriculares para el seguimiento de sus estudios. Esas adaptaciones serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad de la Universidad Rey Juan Carlos, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad de la Universidad.

Dicha Unidad emitirá un informe de adaptaciones curriculares, por lo que los y las estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con la Unidad ([discapacidad.programa@urjc.es](mailto:discapacidad.programa@urjc.es)), a fin de analizar conjuntamente las distintas alternativas.

#### **VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica**

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad (<https://www.urjc.es/codigoetico>).

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos (<https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/normativa%20convivencia%20universitaria.pdf>) y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.





**VIII.-Recursos y materiales didácticos**

**Bibliografía básica**

K. GOTO ; E. COTLER.: "Web ReDesign 2.0: Workflow That Works". New Riders Pub, 2001.

KRISTOF, RAY: Diseño interactivo Ed.: Anaya multimedia (1998)

SCOTT, Bill ; NEIL, T.: "Designing Web Interfaces –Principles and Patterns for Rich Interactions".

GAUTHIER, JEAN-MARC Diseño animado interactivo en 3D Ed.: Anaya multimedia (2006)

NIEDERST, J.: "Diseño Web. Guía de referencia". Anaya Multimedia , (2006).

ZELDMAN, J.: "Diseño con estándares web". Anaya Multimedia, ISBN: 8441516081, 2004.

GARRET, J.J.: "The elements of User Experience". Peachpit Press, ISBN-10: 0735712026, 2002.

- Maeda, John. Las leyes de la simplicidad. 2006  
 -Scolari, Carlos A. Las leyes de la interfaz. 2018

- Baricco, Alessandro. The Game. 2019  
 - Brea, José Luis. Cultura\_RAM. 2007  
 - Brea, José Luis. Las tres eras de la imagen. 2010.

**Bibliografía complementaria**

**Arquitectura de la Información**

VAN DIJCK, P.: "Information Architecture for Designers". Rotovision, 2006. S. M. Weinschenk.: "Neuro Web Design: What Makes Them Click?"

**Usabilidad**

KRUG, S.: "No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la web". Prentice-Hall, 2006.  
 NIELSEN, J.: "Designing Web Usability. The practice of simplicity". London: Peachpit Press, 1999.  
 NIELSEN, J.: "Usability Engineering". London: Academic Press, 1993  
 NIELSEN, J.: "Hypertext and hypermedia". London: Academic Press, 1990.

**Accesibilidad**

Slatin, J. M.; Rush, S.: "Maximum Accessibility: Making Your Web Site More Usable for Everyone", Pearson Education, ISBN: 0201774224, octubre, 2002.  
 Thatcher, J.; Bohman, P.; Burks, M.; Henry, S. L.; Regan, B.; Swierenga, S.; Urban, M. D.; Waddel, C. D.: "Constructing Accessible Websites", Apress, ISBN: 1590591488, agosto, 2003.  
 Egea, C.; Sarabia, A.: "Diseño Accesible de Páginas Web", Consejería de Trabajo y Política Social, Dirección General de Política Social, ISBN: 8487926207, 2001.  
 Clark, J.: "Building Accessible Websites", Pearson Education, ISBN: 073571150X, noviembre, 2001.

**Interactivos**

PREECE, J. &ROGERS, Y. &SHARP, H.: "Interaction design: Beyond human-computer interaction". John Wiley &Sons Ltd. 2011.

**La Cuadrícula**

MÜLLER-BROCKMANN, J.: "Grid Systems in Graphic Design". Verlag Niggli AG, Sulgen / Zurich 1 Color  
 SHIGENOBU KOBAYASHI.: "Color Image Scale". Kodansha International Ltd. 1992.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS  
 Fecha firma: 23/05/2025 19:23 | Hash: 4387071d85a82ef175f49028c144a559.



IX.-Profesorado	
Nombre y apellidos	JUAN ALONSO LOPEZ INIESTA
Correo electrónico	juanalonso.lopez@urjc.es
Departamento	Artes y Humanidades
Categoría	Profesor/a Ayudante Doctor/a
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de Tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	1
Nº de Sexenios	1
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	1
Nombre y apellidos	IVAN RICO REYERO
Correo electrónico	ivan.rico@urjc.es
Departamento	Artes y Humanidades
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	No
Horario de Tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	LUCIA ORTEGA FRANCO
Correo electrónico	lucia.ortega@urjc.es
Departamento	Artes y Humanidades
Categoría	Profesor Sustituto



<b>Responsable de asignatura</b>	No
<b>Horario de Tutorías</b>	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
<b>Nº de Quinquenios</b>	0
<b>Nº de Sexenios</b>	0
<b>Nº de Sexenios de transferencia</b>	0
<b>Nº de evaluaciones positivas Docencia</b>	0