

1. Identificació de l'assignatura

Titulació: Títol Superior de Disseny
Nivell: Títol Superior d'Ensenyaments Artístics
Nom de l'assignatura/codi: EDG12-DISSENY INTERACTIU

Especialitat	Curs	Període	Tipus	Nombre de crèdits ECTS
Gràfic	Tercer	Primer	Específica	4

Departament: Projectes i teoria del disseny

Idioma: Català/castellà/anglès

Horari: Fes clic per escriure

Web de l'assignatura: <https://sites.google.com/escoladisseny.com/dissenyinteractiu>

Professorat responsable:

Clara Catalan Bernabé

Correu electrònic: ccatalan@escoladisseny.com

Horari de tutories: Fes clic per escriure

Cap de departament

Toni Riera Sabater

Correu electrònic: triera@escoladisseny.com

Horari d'atenció:

2. Contextualització

2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura

Matèria: Projectes de Disseny Gràfic.

S'imparteix al 5è semestre del Títol superior de disseny en l'especialitat de disseny gràfic.

Assignatura teòrica-pràctica que pot vincular-se amb assignatures del pla d'estudis com disseny editorial o tecnologia digital II, i que també són impartides durant el 5è semestre. Durant el curs 2017-2018 es treballarà com interdisciplina amb Tecnologia digital II.

2.2. Perfil professional

El disseny ocupa una posició cada dia més important en la nostra societat. Avui, els dissenyadors participen activament en la concepció i el desenvolupament de qualsevol mena de servei o producte. El treball del dissenyador és decisiu en els processos d'innovació, permet la incorporació de valors socials i ambientals i aporta qualitat cultural i estètica al nostre entorn. A més, per descomptat, el disseny afegeix valor, des del punt de vista econòmic, al producte o servei. El disseny influeix també en la opinió pública, i pot ser un mitjà per fomentar valors de respecte, confiança, ètica i sostenibilitat, entre altres.

El disseny gràfic s'ocupa de la comunicació visual per diferents mitjans sobre diversos tipus de suports ja siguin *online* com *offline*, definint formes, colors, textos, imatges i composicions. Crea propostes on la imatge i el concepte convergeixen i son sempre resultat d'un laboratori procés basat en la investigació, exploració, experimentació i discerniment sobre les idees que formaran la proposta de disseny final, d'acord amb la tipologia del problema.

El dissenyador és capaç d'analitzar, projectar, dirigir o participar en equips de treball, concebre, fonamentar, documentar i comunicar un procés creatiu a través del domini dels principis teòrics i pràctics del disseny i de la metodologia projectual, d'integrar els diversos llenguatges, les tècniques i les tecnologies en la correcta materialització de missatges, ambients i productes significatius. A més de dominar la tècnica, cal que el dissenyador interpreti el context d'actuació i que assumeixi responsabilitats creatives i directives en l'exercici de l'activitat professional amb un caràcter innovador.

L'assignatura ha de proporcionar als dissenyador gràfic els elements, les bases, tècniques i eines necessàries per tal d'incidir en els aspectes del disseny interactiu (també anomenat "disseny de mitjans interactius" o "disseny de mitjans digitals"). Procurarà transmetre el paper del disseny interactiu com a àrea del disseny i agent enriquidor dels mitjans tradicionals. El disseny interactiu permet involucrar el públic i interactuar amb ell, s'ha convertit en una part important de de comunicació de marques i empreses procurant generar propostes pràctiques i atractives que permeten un *feedback* amb els seus consumidors o usuaris.

El gran impacte de la computació i l'internet en el quefer de múltiples disciplines i la vida diària, ha modificat substancialment la concepció, generació, presentació i distribució de la informació.

Els "productes" digitals es caracteritzen per contenir informació en format digital i per ser multimèdia, és a dir que inclouen elements tals com a so, imatges, text o moviment. Així mateix, el fenomen de la interactivitat ha modificat el paradigma de la comunicació visual permetent-li a l'usuari/espectador controlar la presentació i lliurament mateix de la informació. El

dissenyador gràfic ha de dominar adequadament aquestes noves tecnologies de representació, no només a nivell tècnic sinó a nivell conceptual, on existeixi una claredat del que el mitjà permet, i com enfrontar el disseny des de la perspectiva dels "nous mitjans". D'aquesta manera, el dissenyador contribuirà de forma proactiva a definir la cultura contemporània i les noves formes de comunicació.

3. Requisites

3.1. Requisites essencials

Prerequisit: Haver superat l'assignatura de formació bàsica de Fonaments del disseny.

Donat que haver superat l'assignatura de Fonaments del disseny és un prerequisit per a la matriculació de la present assignatura, es considera essencial haver assolit els continguts inclosos al *BOE 137 05/06/2010 1*:

1. Coneixements bàsics del disseny: estructura, forma, color, espai i volum.
2. Anàlisi de la forma, composició i percepció.
3. Antropometria, ergonomia i introducció a la biònica.
4. Teoria, metodologia, ideació i concepció del projecte.
5. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.

Són també requisits essencials posseir les capacitats i coneixements artístics, culturals i científico-tècnics necessaris pel correcte desenvolupament de l'assignatura, ésser capaç de treballar de forma autònoma, de manera participativa i col·laborativa.

3.2. Requisites recomanables

Altres coneixements i habilitats recomanables per cursar l'assignatura són generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius bàsics, ominar la metodologia bàsica del disseny i el domini de programari de disseny específic i l'ús dels mitjans informàtics i les Tecnologies de la Informació i Comunicació aplicades al Disseny

4. Competències

4.1. CT/Competències transversals

- CT01 Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.
- CT02 Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.
- CT03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
- CT04 Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
- CT05 Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional.
- CT06 Realitzar autocrítica cap al propi desenvolupament professional i interpersonal.
- CT07 Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
- CT08 Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
- CT09 Integrar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos.
- CT10 Liderar i gestionar grups de treball.
- CT11 Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i la sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
- CT12 Adaptar-se, en condicions de competitivitat, als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els canals adequats de formació continuada.
- CT13 Cercar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.
- CT14 Dominar la metodologia de recerca en la generació de projectes, idees i solucions viables.
- CT15 Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional.
- CT16 Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat envers el patrimoni cultural i mediambiental.
- CT17 Contribuir amb la seva activitat professional a la sensibilització social de la importància del patrimoni cultural, la seva incidència en els diferents àmbits i la seva capacitat de generar valors significatius.

4.2. CG/Competències generals

- CG01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG02 Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
- CG03 Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.
- CG04 Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.

- CG05 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç.
- CG06 Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.
- CG07 Organitzar, dirigir i / o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
- CG08 Plantejar estratègies de recerca i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
- CG09 Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.
- CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
- CG11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- CG12 Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.
- CG13 Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny.
- CG14 Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.
- CG15 Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.
- CG16 Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.
- CG17 Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució objectius personals i professionals.
- CG18 Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
- CG19 Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies de recerca.
- CG20 Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.
- CG21 Dominar la metodologia d'investigació.
- CG22 Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

4.3. CE/Competències específiques de l'especialitat

- Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visuals.
- Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
- Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
- Establir estructures organitzatives de la informació.
- Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.
- Conèixer i utilitzar correctament els canals que serveixen de suport a la comunicació visual, d'acord amb els objectius comunicatius del projecte.
- Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicatiu d'acord amb els objectius del projecte.
- Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny i valorar la incidència que té en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la capacitat de generar identitat, innovació i qualitat en la producció.

5. Resultats d'aprenentatge

Domini de la metodologia bàsica del Disseny.

Valoració de les necessitats plantejades en la proposta de treball.

Capacitat de síntesi i desenvolupament de dissenys.

Anàlisi, comparació i solució a problemes que es plantegen durant el procés de realització d'aquests tipus de projectes interactius.

Capacitat de realització de projectes web i multimèdia, considerant les implicacions dels processos industrials més elementals i les característiques objectives dels materials que hi intervenen i les necessitats funcionals i comunicatives.

Coneixement i familiarització amb les etapes i que intervenen en la concepció de productes gràfics interactius.

Identificació, diferenciació i ús correcte de conceptes, terminologia, formats i regles específiques de l'entorn web i multimèdia.

Establiment de relacions entre els components formals del treball gràfic i les seves funcions comunicatives.

Capacitat d'execució material de maquetes i models.

Capacitat d'autoaprenentatge i transferència de coneixements, del treball col·laboratiu i aprenentatge cooperatiu.

Justificació i argumentació adequada i crítica entorn la presa de decisions

6. Continguts

BLOC 1 Fonaments del disseny interactiu: elements, conceptes, característiques i estratègies

UD1 Anàlisi Web: estudi d'una web d'una empresa, institució o organització i exposició dels resultats

Estudi i anàlisi d'Internet i de les possibilitats que té.

Caràcter formal i estructural d'interfície i característiques expressives i comunicatives.

Elements i conceptes.

Importància d'accessibilitat, usabilitat, estàndars web i SEO.

BLOC 2 Projectes de disseny interactiu: investigació, organització, gestió de elements i creació de propostes.

UD2.1_Disseny web responsive (adaptada a w eb, tablet i smartphone)

Desenvolupament de projectes de disseny de pàgines w eb.

Mètodes de recerca en disseny.

UD2.2_Disseny App

UD3_LLlibre d'estil

BLOC 3 Altres productes multimèdia i de comunicació interactiva

UD_4_creació pdf interactiu

Introducció a projectes de disseny de productes multimèdia i de comunicació interactiva

CMS i w ordpress.

Pdf interactiu

7. Metodologia docent

7.1. Estratègies generals metodològiques

La metodologia serà activa i pràctica, amb una dinàmica participativa i oberta, individualitzada i adaptada al tipus d'alumnat, al seu desenvolupament, tot fomentant l'autonomia de l'estudiant i promovent el treball col·laboratiu i l'aprenentatge cooperatiu a les activitats acadèmiques programades. Aprenentatge basat en projectes procurant l'impuls del treball de camp i de l'aprenentatge-servei.

Es plantejaran:

Mètodes Expositius	Conferència Exposició Preguntes i respostes, etc.	El professor gestiona el discurs
Mètodes Interactius	Estudi de casos Treball per projectes Resolució de problemes Simulacions Investigacions, etc.	Es propicia la interacció i la cooperació entre els alumnes Aplicació dels coneixements i habilitats adquirits en la fase de resolució de problemes per escometre un projecte complet.
Mètodes Individuals	Activitats d'autoaprenentatge Altres	L'alumne aprèn de forma autònoma

7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

Activitats de treball presencial			45 hores
Modalitat	Tipus d'agrupament	Descripció de la finalitat i metodologia emprada	
Classes teòriques	Grup gran	Exposició del contingut teòric de l'assignatura a través de sessions presencials.	12 hores
Classes pràctiques	Individual/petit grup	Estudi de casos particulars i resolució de problemes pràctics.	30 hores
Avaluació	Individual	Realització d'activitats avaluables o proves objectives	3 hores
Activitats de treball no presencial			55 hores
Modalitat	Tipus d'agrupament	Descripció de la finalitat i metodologia emprada	
Estudi individual autònom	Individual	Estudi dels continguts teòrics exposats a classe, lectures, consultes, etc. Investigació, anàlisi, recerca d'informació, etc.	10 hores
Resolució de pràctiques en grup	Petit grup	Treball en petit grup autònom	10 hores
Resolució de pràctiques treball autònom individual	Individual	Resolució dels treballs pràctics per l'adquisició de destreses de la matèria necessaris per la pràctica professional.	35 hores

7.3 Instal·lacions del centre i material

Instal·lacions

Aules amb cadires, taules per dibuix, il·luminació adequada i endolls suficients pels ordinadors de cada alumne.

Sala d'estudi i biblioteca

Materials

Ordinadors amb software específic de disseny, ofimàtica i d'accés a internet (tractament d'imatge, processament de textos i navegadors)

Projector i pantalla

Pissarra

Pantones

Connexió a internet

Eines TIC, recursos web 2.0 per a l'assignatura: *Google Site, Google Docs*, fulls de càlcul en línia *Google, Google Classroom, Google Drive, Dropbox, WordPress*, etc.

Bibliografia: llibres, catàlegs, revistes, etc.

Recursos multimèdia: recursos en xarxa, interactius, presentacions, documentals, entrevistes, reportatges, etc

Webgrafia

Altres materials específics

7.4 Activitats interdisciplinàries

Es treballarà amb l'assignatura de tecnologia digital II per coordinar continguts.

7.5 Activitats complementàries

Visites i assistència a fires, congressos, exposicions, empreses, entre altres que es concretaran durant el curs (si s'escau).

8. Avaluació de l'aprenentatge dels estudiants

8.1. Criteris d'avaluació generals del departament (si és el cas)

No hi ha criteris generals.

8.2. Criteris d'avaluació

Per superar l'assignatura, l'alumnat haurà d'obtenir com a mínim un aprovat (5,0) en cadascun dels exercicis pràctics desenvolupats en els continguts de cada unitat didàctica que forma part d'aquesta guia docent.

Haurà d'aprovar totes les tasques, recuperant al final dels períodes complementaris i/o extraordinaris únicament aquells treballs no aprovats.

La qualificació final s'obtéindrà de la mitjana de valors numèrics obtinguts en els treballs aprovats, dels quals la UD1 es valorarà en un 20%, la UD2 en un 40% i la UD3 en un 30% i la UD4 en un 10% de la nota final.

L'obtenció dels crèdits europeus corresponents a una assignatura requereix haver superat les proves d'avaluació corresponents.

Avaluació contínua i/o complementària

Per aprovar l'assignatura durant l'avaluació contínua l'alumne ha de:

- **Assistir al 80% de les activitats lectives i a la resta d'activitats programades** (a menys que la falta sigui degudament justificada)
- Lliurar totes les activitats proposades en la data de lliurament indicada i obtenir una nota mínima de 5 (en cada una de les activitats).
- **L'entrega de treballs fora de termini suposarà l'avaluació sobre el 80% de la nota.**

Avaluació o final

Aquells alumnes que no han superat la avaluació contínua i/o que no han assistit al 80% de les activitats lectives hauran de:

- Lliurar tots els exercicis no superats i obtenir una nota mínima de 5 a cada un d'ells.
- Fer una prova final i obtenir un mínim de 5.

Avaluació extraordinària

Aquells alumnes que no han superat la avaluació complementària hauran de:

- Lliurar tots els exercicis no superats i obtenir una nota mínima de 5 a cada un d'ells.
- Fer una prova final i obtenir un mínim de 5.

Blocs de continguts

En el cas que l'alumne només tingui un bloc de continguts suspès, el professor podrà determinar que només realitzi la recuperació de la part suspesa en l'avaluació final i/o extraordinària.

Treballs en grup

En el cas de treballs realitzats en grup, els alumnes integrants hauran de tenir una assistència a les classes del 80% durant la realització d'aquest treball. Per als alumnes que no hi assisteixin hauran d'entregar el treball complet realitzat per ells o un treball complementari (a determinar pel professor).

Formats d'entrega

- En tots els períodes d'avaluació: No es considera lliurat un treball si no està al suport demanat. Si el suport és electrònic ha d'incloure tots els formats d'arxiu demanats a l'enunciat del exercici (tant natiu-amb la versió indicada-

com d'exportació). L'alumne tindrà sempre una còpia de seguretat de tots els treballs que entregui durant el curs i que el professor podrà demanar en qualsevol període d'avaluació.

- En cas de treballs plagiats es posarà un 0.

- CA01 Assisteix regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- CA02 Participa regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- CA03 Participa a l'aula de manera discursiva i argumenta el propi punt de vista raonadament
- CA04 Demostra interès per la matèria
- CA05 Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- CA06 Demostra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- CA07 Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
- CA08 Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
- CA09 Demostra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
- CA10 Planifica correctament el temps i les activitats programades
- CA11 Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
- CA12 Demostra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
- CA13 Segueix la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
- CA14 Presenta correctament les activitats programades
- CA15 Resol correctament les activitats programades
- CA16 Demostra sensibilitat artística, imaginació creativa, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades.
- CA17 Desenvolupa un estil propi en les activitats programades.

8.3. Procediments i tècniques d'avaluació i criteris de qualificació o ponderació

Itinerari **A** per l'alumnat que assisteix el 80% amb aprofitament i amb avaluació contínua.

Itinerari **B** per l'alumnat que no assisteix el 80% (pèrdua d'avaluació contínua).

Procediments i tècniques d'avaluació	Tipus (*)	Criteris d'avaluació	Criteris de qualificació o ponderació	
			Itinerari A	Itinerari B
Tècniques d'observació (registres, llistes de control, etc.)	NR	CA1, CA2, CA3, CA4	10%	---
Proves orals (presentacions, debats d'aula, etc.)	NR	CA5, CA6, CA7, CA9, CA12,	20%	---
Treballs i projectes	R	CA5-CA13, CA15-CA17	70%	70%
Prova objectiva final	R	CA5-CA9, CA11-CA12, CA15-CA17	---	30%
Total			100 %	100 %

*Aquest camp s'utilitza per especificar el tipus o caràcter de l'activitat d'avaluació: NR (no recuperable) o R (recuperable).

Sistema de qualificació_ Decret 43/2013, de 6 de setembre

El nivell d'aprenentatge aconseguit pels estudiants s'ha d'expressar amb qualificacions numèriques. Els resultats obtinguts per l'alumne en cada una de les assignatures del pla d'estudis s'han de qualificar d'acord amb una escala numèrica del 0 al 10, amb expressió d'un decimal, a la qual es pot afegir la qualificació qualitativa corresponent:

- 0,0 - 4,9: suspens (SS)
- 5,0 - 6,9: aprovat (AP)
- 7,0 - 8,9: notable (NT)
- 9,0 - 10: excel·lent (EX)

9. Recursos, bibliografia i documentació complementària

9.1. Bibliografia bàsica:

KRUG, S. (2014) *No me hagas pensar*. Madrid: Pearson.

SALOMOND, M. (2015) Los fundamentos del diseño interactivo. Barcelona: Blume.
STEANE, J. (2016) *Fundamentos del diseño interactivo*. Barcelona: Promopress.

9.2. Bibliografia complementària:

AA.VV. (2004). *Websites 100% Loaded*. Berlin: Feierabend Verlag.
AMBROSE, G. (2010). *Bases del diseño: Metodología del diseño*. Barcelona: Parramón.
ALBERICH, J. (2007). *Grafismo, multimedia comunicacion, diseño, estetico editorial*. Barcelona: UOC.
BEER, G. (2006). *Web design index by content-02*. Amsterdam: Pepin Press.
CUELLO, J. (2013). *Diseñando Apps para móviles*. Barcelona: Catalina Duque Giraldo
LUPTON, E. (2012). *Intuición, Acción, creación. Graphic design thinking*. Barcelona: Gustavo Gil.
MCINTIRE, P. (2009). *Técnicas innovadoras en Diseño Web*. Madrid: Anaya Comercial.
PAO&PAWS. (2004). *E-project: A book of the most creative web sites around the world*. Taiwan: Ppbook.

9.3. Altres recursos:

Webgrafia

Recursos diversos

awwwards.com

dafont.com/es

domestika.org

ffonts.net

behance.net

graphicburger.com

4freephotos.com

morguefile.com

pinterest.com

w3schools.com

Revistes disseny en línia

grafica.info

visual.gj

experimenta.es

grafia.fi

eyemagazine.com

etapes.com

idpure.ch

Materials i recursos

Fungibles: material dibuix i escriptura (quadern de notes personals, quadern i fulles de dibuix, papers especials, eines i materials per dibuixar i fer esbossos i prototips entres altres)

Ordinador personal amb software específic disseny (Photoshop, Indesign, Illustrator, Dreamweaver) i processaments de textos.

10. Altres observacions (siescau)