



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES  
DE GRADO EN DISEÑO DE MODA Y PRODUCTO

GUÍAS DOCENTES 2022/2023. 1º SEMESTRE  
**DISEÑO DE INTERFAZ UX/UI**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
  - 1.1. Asignatura
  - 1.2. Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
  - 2.1. Breve descripción
  - 2.2. Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
  - 4.1. Generales
  - 4.2. Transversales
  - 4.3. Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
  - 5.1. Técnicas docentes
  - 5.2. Desarrollo
  - 5.3. Trabajo del alumno
  - 5.4. Actividades evaluables
  - 5.5. Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
  - 6.1. Instrumentos para la evaluación
  - 6.2. Criterios para la evaluación
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8. CRONOGRAMA

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 1.1. Asignatura

Denominación	DISEÑO DE INTERFAZ UX / UI
Tipo	Optativa
Materia	Optativa
Especialidad	Diseño de Moda y Producto
Curso y semestre	Cuarto Curso y 1º Semestre
Nº créditos ECTS	6
Horas lectivas semanales	5h (3,5h Clase+1,5 h ADD) (50% cada docente: 1,75h lectivas, 0,75h ADD)
Horario de impartición	
Departamento	Tecnologías Aplicadas del Diseño Proyectos y Técnicas de Diseño de Producto

### 1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Fernando Romero Aparicio Profesor del Dpto de Proyectos y Técnicas de Diseño de Producto	<a href="mailto:fromero@esda.es">fromero@esda.es</a>	4º
José Manuel Cifuentes Maestre Profesor del Dpto de Proyectos y Técnicas de Diseño de Producto	<a href="mailto:jmcifuentes@esda.es">jmcifuentes@esda.es</a>	4º

## 2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1. Breve descripción

Los soportes electrónicos han supuesto una revolución en las comunicaciones. El hipertexto, y el diseño web como principal exponente ha supuesto un cambio radical en nuestra sociedad. La asignatura ofrece una toma de contacto con el diseño web a partir del uso de HTML5 y CSS3, y la adaptación del mismo a los nuevos formatos (tablets y móviles), así como los fundamentos del diseño de la interfaz del usuario y las bases para realizar una experiencia de usuario adecuadas y coherentes con los objetivos que se quieran cumplir definidos previamente por el diseñador y/o el cliente.

### 2.2. Contextualización

La asignatura aporta al alumno los conocimientos y habilidades técnicas necesarias para el manejo de las herramientas informáticas propias de la actividad del diseño, las cuales les permitirán resolver y comunicar las propuestas de diseño asociadas al resto de asignaturas del grado.

## 3. CONTENIDOS

Diseño Web. El diseño interactivo. Sistemas de interacción.

Gestión de contenidos.

Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad.

Fundamentos del diseño de interfaces de usuario.

Investigación de usuario, Leyes UX/UI y Usabilidad

Arquitectura de la información y Prototipado

Diseño de interfaces: Elementos, tendencias, interfaces intuitivas e iconografía.

Lenguaje HTML 5 y CSS3.

Herramientas interactivas de base vectorial.

Testeo

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1. Generales

CG 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG 7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG 9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CG 11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG 13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG 15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CG 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG 21 Dominar la metodología de investigación.

CG 22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

## 4.2. Transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT5 Comprender y utilizar, al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.

CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CT 7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo de equipo.

CT 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT 10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.

CT 11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT 12 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.

CT 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT 15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CT 15 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

### 4.3. Específicas de la especialidad

CEDP-2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

CEDP-3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

CEDM- 5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

## 5. METODOLOGÍA

### 5.1. Técnicas docentes

#### **Clases teóricas**

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos.

#### **Clases prácticas**

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los bloques temáticos.

#### **Trabajos individuales**

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

#### **Trabajos en grupo**

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará integrado en los grupos formados al efecto tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

#### **Tutorías académicas individuales**

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura.

#### **Tutorías académicas de grupo**

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a un determinado grupo de alumnos para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura.

Sesiones de exposición y debate

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, los alumnos expondrán y defenderán públicamente los trabajos prácticos desarrollados.

## 5.2. Desarrollo

Se prevé dedicar el tiempo de tutorías individualizadas ADD a la investigación y trabajo autónomo del alumnado. Al principio de materia se impartirá clase normal en las ADDs, el porcentaje de las horas ADD que se suplanten al inicio serán agrupadas al final del curso.

Distribución de contenidos:

### **Bloque 0.- Introducción de la asignatura**

Unidad 1: Presentación de la Asignatura.

### **Bloque 1.- Diseño de interacción**

Unidad 2: Fundamentos del diseño de interfaces de usuario.

Unidad 3: Investigación de usuario.

Unidad 4: Leyes UX/UI y Usabilidad

Unidad 5: Arquitectura de la información y Prototipado.

Unidad 6: Diseño de interfaces: Elementos, tendencias, interfaces intuitivas e iconografía.

### **Bloque 2.- Lenguajes Diseño web**

Unidad 7: HTML5 y CSS3. Estructura básica, sintaxis.

### **Bloque 3.- HTML**

<p>Unidad 8: HEAD y sus componentes.</p> <p>Unidad 9: BODY. Cabeceras, párrafos, Listas, Etiquetas DIV. Margin y padding.</p> <p><b>Bloque 4.- CSS</b></p> <p>Unidad 10: CSS, el texto. Estilos. Color. Imagen.</p> <p>Unidad 11: Estructuras en CSS.</p> <p>Unidad 12: Decoración CSS</p> <p><b>Bloque 7.- Diseño Responsive</b></p> <p>Unidad 13.- Técnicas responsive interacción</p> <p><b>Bloque 8.- Proyecto Final</b></p>	
5.3. Trabajo del alumno	
Actividades	Horas
Actividades dirigidas	<b>60</b>
	28
Clases prácticas	28
Presentación de trabajos y proyectos	2
Realización de exámenes y revisión	2
Actividades supervisadas	<b>1,5</b>
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	<b>88,5</b>
Estudio	42
Preparación y realización de trabajos	42



Asistencia a exposiciones o conferencias	4,5
<b>TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO</b>	<b>150</b>
<b>5.4. Actividades evaluables</b>	
<p><b>Ejercicios prácticos</b> englobados en la actividad de las clases prácticas: son el conjunto de ejercicios propuestos a lo largo del semestre durante la fase de docencia directa al grupo. Su planteamiento pretende fijar en el alumno las herramientas, métodos y estrategias de trabajo abordadas a lo largo de las clases teóricas conforme éstas se van desarrollando.</p> <p>Creación de una página web en base a los fundamentos de usabilidad y experiencia de usuario, que utilice todas las etiquetas básicas de HTML5 y CSS3.</p> <p>Creación de un recurso animado y/o interactivo susceptible de ser integrado en una página web.</p> <p>Creación de una página web libre que utiliza todas las etiquetas básicas de HTML5 y CSS3, y que incluya un recurso interactivo generado externamente.</p> <p><b>Proyectos personales</b> englobados en la actividad de las tutorías individuales: son el conjunto de propuestas personales en los que el alumnado debe plasmar su conocimiento global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa.</p> <p>-Ejercicio, creación de una aplicación de tema libre. Uso de todos los elementos requeridos en el primer ejercicio, y programación a partir de las librerías de programación del programa. Temas sugeridos: visita interactiva, libro “encuentra tu propio final”, un juego, presentación de un producto.</p> <p><b>Examen final:</b> prueba práctica a realizar en el caso de que el alumno no haya superado satisfactoriamente el semestre en las fases de docencia directa y tutorías individuales.</p>	
<b>5.5. Referencias Bibliográficas</b>	
<p>Fischer, G. (2001). <i>User Modeling in Human-Computer Interaction. User Modeling and User-Adapted Interaction (UMUAI)</i>, 11(1-2).</p>	

Kalbach, J. (2016). *Mapping Experiences: A Complete Guide to Creating Value Through Journeys, Blueprints and Diagrams*. O'Reilly Media.

Krug, S. (2005). *No me hagas pensar* (2.a ed.). Newriders Press.

Kuniavsky, M. (2003). *Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research*. Morgan Kaufmann.

Lidwell, W. Holden, K. y Butler, J. (2005). *Principios universales de diseño*. Blume.

Norman, D. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.

Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2015). *Diseñando la propuesta de valor. Ediciones Deusto. Curso de desarrollo Web. HTML, CSS y JavaScript*. Edición 2021. Mario Rubiales Gómez. Anaya multimedia.

## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

**Ejercicios prácticos** englobados en la actividad de las clases prácticas. Se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta organización de los documentos realizados.
- El dominio de las técnicas de presentación de la información.
- La calidad del resultado final.
- El respeto a los plazos de entrega del trabajo

**Proyectos personales** englobados en la actividad de las tutorías individuales. Se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta organización de los documentos realizados.
- La calidad del resultado final.
- La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.
- El respeto a los plazos de entrega del trabajo.

**Examen final:** Se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta elección de las herramientas de representación, y el dominio de las mismas.

El dominio de las técnicas de presentación de la información.

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la signatura como se indica a continuación:

### **Convocatoria ordinaria:**

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos a lo largo de la misma (tanto los *ejercicios prácticos* como los *proyectos personales*), en caso contrario la asignatura estará suspensa. Para su entrega se fijarán fechas límite, y en caso de no ser respetadas estas fechas de entrega la calificación del trabajo en cuestión se reducirá en un 50% (es importante que todo el grupo siga, en la medida de lo posible, un ritmo de trabajo similar).

Al final del semestre la calificación de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C1 = [(media\ de\ ejercicios\ prácticos) \times 0,5] + [(media\ de\ proyectos\ personales) \times 0,5]$$

La asignatura se supera con una calificación C1 igual o superior a 5.

En caso de alcanzar una calificación C1 menor que 5 el alumno podrá realizar al final del semestre un *examen final* (siempre que haya completado todos los trabajos prácticos y proyectos personales propuestos a lo largo del semestre). El examen tendrá un carácter global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa.

En este caso la calificación final de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C2 = [C1 \times 0,6] + [(nota\ del\ examen\ final) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C2 igual o superior a 5.

### **Convocatoria extraordinaria:**

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos en la asignatura (tanto los ejercicios prácticos como los proyectos personales) de forma correcta. En caso contrario la asignatura estará suspensa.

Una vez entregados los trabajos de la asignatura el alumnado realizará un examen final de la asignatura (de carácter global).

Para poder superar la asignatura es necesario alcanzar un mínimo de 4 tanto en la calificación de los trabajos (C1) como en la calificación del examen, en caso contrario la asignatura estará suspensa.

Si se alcanza el 4 en las dos notas anteriores (trabajos y examen) la calificación final se obtiene de la siguiente forma:

$$C3 = [C1 \times 0,6] + [(nota del examen) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C3 igual o superior a 5.

8. CRONOGRAMA								
DISEÑO WEB								
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	1	2	3	4	5	6	7	8
Trabajos clase		A	A	A	A	A	A	A
Trabajos ADD								
	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15 EST. y EXTRA. SEM1. 31-3 Jun.	S16 EXAM. ORD. SEM2 7-11 Jun.
Clases teóricas	9	10	11	12	12			



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

CURSO 2022/2023  
ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA Y PRODUCTO  
DISEÑO DE INTERFAZ UX/UI

Trabajos clase	B	B						
Trabajos ADD		1	1	1	1	1		

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<p>Unidad 1: Presentación de la Asignatura.</p> <p>Unidad 2: Fundamentos del diseño de interfaces de usuario.</p> <p>Unidad 3: Investigación de usuario.</p> <p>Unidad 4: Leyes UX/UI y Usabilidad</p> <p>Unidad 5: Arquitectura de la información y Prototipado.</p> <p>Unidad 6: Diseño de interfaces: Elementos, tendencias, interfaces intuitivas e iconografía.</p> <p>Unidad 7: HTML5 y CSS3. Estructura básica, sintaxis.</p> <p>Unidad 8: HEAD y sus componentes.</p> <p>Unidad 9: BODY. Cabeceras, párrafos, Listas, Etiquetas DIV. Margin y padding.</p> <p>Unidad 10: CSS, el texto. Estilos. Color. Imagen.</p> <p>Unidad 11: Estructuras en CSS.</p> <p>Unidad 12: Técnicas Responsive, interacción.</p>	<p>A. Ejercicios de clase.</p> <p>Creación de una web de forma guiada, aplicando las etiquetas que se explican en clase.</p> <p>B. Otros recursos web: plantillas y plataformas.</p>	<p>1. Realización de un portfolio personal</p>

#### COMENTARIOS:

La Semana 15, corresponde a la semana de exámenes extraordinarios del Semestre 1, y de estudio.  
La semana 16 corresponde a los exámenes ordinarios del Semestre 2.  
La temporización del cronograma es orientativa, dadas las variables y circunstancias especiales del curso.

### 9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

No se plantean actividades de manera obligatoria. Atendiendo a las necesidades y oportunidades que puedan surgir a lo largo del semestre se plantean las siguientes opciones:  
Se prevé presentaciones públicas, lectura de textos y el visionado de vídeos que resulten de interés para la asignatura.

### 10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

Se acuerda el uso de las herramientas de la Google Suite del centro para el desarrollo de las asignaturas.

En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura), así como los trabajos que estipule el profesor/a a través de su guía didáctica.

### 11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

Debido a la complejidad técnica del Diseño web en sus fases iniciales no se han establecido coordinaciones con otras materias.

Se contempla la posibilidad de trabajar en algún proyecto/ejercicio de la asignatura aplicando en algún aspecto intervención educativa en Diseño Social o Diseño para la Innovación Social (poner nombre si se conoce). Este trabajo que puede requerir, en ocasiones, coordinación con otras

asignaturas y/o colaboración con agentes externos a la ESDA, se comunicará a la jefatura de departamento, dirección y se reflejará en la memoria de la asignatura.

## 12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro dentro del sistema de garantía de calidad.