



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO

GUÍAS DOCENTES 2026/2027. 1º SEMESTRE

OP. DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (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 interfaces para productos digitales (UX/UI)
Tipo	Optativa
Materia	Optativa
Especialidad	Diseño gráfico
Curso y semestre	4º Curso / Primer Semestre
Nº créditos ECTS	6
Horas lectivas semanales	5 (3,5+1,5 ADD)
Horario de impartición	Horario Matutino
Departamento	Proyectos y técnicas de Diseño Gráfico

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Luis García Alamán	lgarcia@esda.es	4º

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

Esta asignatura ofrece una toma de contacto con la diagramación, el diseño de interfaces digitales, y su adaptación a los nuevos formatos y dispositivos digitales y móviles. Así como los fundamentos del diseño centrado en el usuario (DCU) y las bases para construir experiencias de usuario adecuadas y coherentes con los objetivos y las necesidades marcadas al inicio de cada proyecto (producto / usuarios / *stakeholders*).

La asignatura, eminentemente práctica, aporta al alumnado los conocimientos y habilidades técnicas propias del Diseño Centrado en el Usuario y el prototipado de productos digitales. Otorgando las competencias básicas necesarias para las exigencias actuales del mercado laboral gráfico/digital.

2.2. Contextualización

Los formatos y soportes electrónicos se han convertido en el estándar de las comunicaciones desde finales del s.XX. La digitalización, las aplicaciones para dispositivos móviles y el diseño web como principal exponente suponen un nuevo paradigma respecto a los canales de comunicación contemporáneos y la interacción con usuarios y consumidores al que los futuros profesionales de la comunicación deben adaptarse.

El mercado laboral especializado en el diseño y la comunicación demanda con más urgencia profesionales que dominen los códigos y los procesos digitales básicos para afrontar proyectos complejos e incorporarse a equipos de creación multidisciplinares.

3. CONTENIDOS

- Metodologías de investigación y experimentación propias de la materia
- Arquitectura de la información y gestión de contenidos digitales
- El diseño interactivo. Sistemas de interacción en productos digitales
- Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad
- Fundamentos del diseño de interfaces de usuario
- Investigación de usuario, Leyes UX/UI y usabilidad
- La consistencia gráfica: Sistemas de diseño y prototipado
- Diseño de interfaces: Elementos, tendencias, interfaces intuitivas e iconografía
- Test final de usuario

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.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2026/2027

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (UX/UI)

CG 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG 5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

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 10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

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

CG 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

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 20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

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

CT 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT 3 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.

CT 6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

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

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



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2026/2027

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (UX/UI)

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.

4.3. Específicas de la especialidad

CEDG-1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEDG-2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CEDG-3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEDG-4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CEDG-5 Establecer estructuras organizativas de la información.

CEDG-6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEDG-9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CEDG-10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEDG-11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEDG-12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CEDG-13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

CEDG-15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas

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

Clases prácticas



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2026/2027

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (UX/UI)

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 o en grupo 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 a los alumnos para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura. Será en formato de “aula abierta” para los alumnos que deseen avanzar y trabajar en el aula para un mejor seguimiento del proyecto de ADD, pudiendo disponer del espacio de trabajo durante este horario lectivo con el profesor. Además durante estas horas lectivas, el profesor irá realizando un seguimiento del proyecto de ADD de los alumnos designados en cada tutoría para ello.

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.

Las técnicas docentes se desarrollarán con el apoyo de herramientas digitales como Google Suite.

5.2. Desarrollo

La asignatura tiene un carácter práctico, por lo que se fundamenta en la realización de pequeños proyectos y trabajos prácticos durante el cuatrimestre. Se explicarán los diferentes conceptos en el aula, dando tiempo también a la realización de trabajos para comentar las dudas que pudieran surgir. De esta forma, los alumnos verán y se enriquecerán de los trabajos y las experiencias de los demás.

Los trabajos prácticos realizados por el alumno incidirán en los aspectos fundamentales perseguidos en los objetivos y servirán para poner en práctica diferentes supuestos de experimentación.

El carácter práctico de los trabajos debe permitir y fomentar que el alumno aplique los conocimientos adquiridos en otras asignaturas. Se fomentará la defensa de los trabajos, y el análisis crítico del trabajo propio y el ajeno.

Se realizarán pequeños trabajos prácticos durante el cuatrimestre, con una duración aproximada de tres semanas cada uno de ellos, ya que el carácter experimental de la materia parece aconsejar la mayor variedad de recursos posible.

La intención de esta asignatura es la de finalizar un único proyecto de envergadura —a elegir por el alumno—, fragmentado en diferentes ejercicios que refuercen la tabla de contenidos. Los ejercicios entregados fuera de los plazos de entrega establecidos, se calificarán con idénticos criterios que los presentados en fecha, pero se aplicará una reducción de 1,5 puntos sobre la nota inicial obtenida.

Los trabajos suspendidos podrán repetirse para aprobarlos o subir nota.

Se fomentará la participación del alumno en el aula, su creatividad, su curiosidad y capacidad crítica. Se pretende una comunicación fluida alumno/profesor.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	60
Clases teóricas	12
Clases prácticas	45
Presentación de trabajos y proyectos	3
Realización de exámenes y revisión	
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	60
Estudio	10
Preparación y realización de trabajos	50
Asistencia a exposiciones o conferencias	28,5
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	150

5.4. Actividades evaluables

El alumnado seleccionará una tipología de proyecto a desarrollar entre las siguientes categorías:

- Interface digital para un sitio web complejo



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2026/2027

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (UX/UI)

- Interface digital para una app para dispositivos móviles
- Interface digital para un panel de control técnico

Cualquiera de estas tres líneas de trabajo deberán estar enfocadas desde un sesgo de responsabilidad social, intentando impactar de forma positiva en el mayor número de personas posible.

Durante el transcurso de la asignatura el alumnado desarrollará este único producto, fragmentado en los siguientes ejercicios correspondientes a las diferentes fases del proyecto:

- Investigación de usuario y creación de *user personae*
- Organización de la arquitectura de la información de un producto digital
- Aplicación de leyes UX/UI - usabilidad
- Prototipado de baja resolución
- Creación de un sistema de diseño. Modo diurno y Nocturno
- Diseño de un interface y prototipado interactivo
- Prototipado en alta resolución y test final de Usuario

Estas entregas formarán las actividades evaluables durante todo el periodo.

Por último, un único trabajo de ADD les incitará a realizar un trabajo de investigación en el que contrastar cómo conviven en la actualidad las nuevas tendencias visuales en productos digitales con la accesibilidad y la ruptura de barreras respecto a todo tipo de usuario: neurodivergencia, discapacidades visuales o motoras, barreras idiomáticas o culturales, etc.

Evaluación convocatoria extraordinaria

Los alumnos que no han completado o realizado con éxito las actividades realizadas a lo largo del semestre deberán, en el periodo de evaluación extraordinaria, realizar un examen teórico tipo test y presentar todas las fases del proyecto que no hayan sido superadas. De tal manera que en su conjunto permitirá constatar el logro de unas competencias similares a las de los estudiantes que hayan seguido el proceso de convocatoria ordinaria.

5.5. Referencias Bibliográficas

- Busquets, C. (2023). *Diseño desde Marte: Manual de diseño de producto digital*. Jardín de Monos.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2013). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. O'Reilly Media.
- Krug, S. (2000). *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders Publishing.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2026/2027

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (UX/UI)

- Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*. Simon & Schuster.
- Lindstrom, M. (2008). *Buyology: Truth and Lies About Why We Buy*. Crown Business.
- Lorenz, M. (2022). *Flexible Visual Systems: The Structural Evolution of Visual Language*. Slanted Publishers.
- Lupton, E. (2017). *Design Is Storytelling*. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.
- Berzbach, F. (2012). *Kreativität aushalten: Psychologie für Designer*. Hermann Schmidt Mainz.

Fuentes en línea

- Nielsen Norman Group. (s.f.). *Artículos de usabilidad y experiencia de usuario*. Recuperado de <https://www.nngroup.com/articles/>
- UX Collective. (2019, 10 de marzo). *65 UX methods and when to use them*. Medium. Recuperado de <https://uxdesign.cc/65-ux-methods-and-when-to-use-them-73e70c742d12>
- Toptal. (s.f.). *Customer journey maps*. Recuperado de <https://www.toptal.com/designers/product-design/customer-journey-maps>

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Que busque la calidad y la claridad en las soluciones propuestas.

- Que demuestre creatividad e interés por las soluciones innovadoras, que sea consciente y consistente en las propuestas.
- Que sepa equilibrar en los trabajos la experimentación y la disciplina para conseguir un propósito.
- Que demuestre capacidad expresiva y personalidad en las propuestas.
- Que adecúe la solución a las expectativas y necesidades del público potencial.
- La adecuación de las soluciones desde el punto de vista de la comunicación como de la producción técnica.
- La realización de proyectos complejos que contengan los distintos campos de intervención del diseño gráfico para controlar todos o los niveles de diseño integral.
- Que sepa reaccionar frente a los imprevistos que surjan en el trabajo.
- Que respete los plazos fijados para la entrega de trabajos.

- Que cuide la presentación de los trabajos.

Aunque el listado expuesto sirve con carácter general para valorar los trabajos, se establecen los siguientes criterios específicos para cada una de las actividades evaluables. El listado de trabajos puede verse modificado por diversas cuestiones que pueden afectar a la marcha del curso.

1. Investigación de usuario y creación de *user personae*
 - Adecuación de las metodologías de investigación al proyecto
 - Correcto análisis y conclusiones de los datos cuantitativos de una investigación
 - Correcta Adaptación de las conclusiones a los *user persona* diseñados
2. Organización de la arquitectura de la información de un producto digital
 - Correcta organización y catalogación de los elementos estructurales y gráficos analizados
 - Eficacia en el planteamiento de la estructura organizativa
 - Viabilidad en la escalabilidad del proyecto
3. Aplicación de leyes UX/UI - usabilidad
 - Correcta aplicación de las normas básicas de UX
 - Adaptación del proyecto a las necesidades de los usuarios
 - Aplicación de los criterios básicos de accesibilidad
4. Prototipado de baja resolución
 - Viabilidad y ejecución técnica de la propuesta.
 - Adecuación de la propuesta al contexto del proyecto de diseño.
5. Creación de un sistema de diseño. Modo diurno y Nocturno
 - Escalabilidad y viabilidad de las aplicaciones del proyecto.
 - Adecuación al formato digital del proyecto.
6. Diseño de un interface y prototipado interactivo
 - Originalidad y calidad gráfica de la propuesta
 - Correcta diagramación y presentación de la propuesta
 - Resolución técnica y expresiva de la propuesta
7. Prototipado en alta resolución y test final de Usuario
 - Viabilidad y ejecución técnica de la propuesta.
 - Adecuación de la propuesta al contexto del proyecto de diseño
 - Calidad técnica de la solución propuesta y realización de prototipo.

Trabajo de ADD

Los criterios de evaluación coincidirán con carácter general con los enumerados para los proyectos realizados en clase. El proyecto de ADD será de carácter de investigación aplicada



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2026/2027

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (UX/UI)

donde se analizarán soluciones actuales a la eliminación de barreras en los productos digitales.

Como criterios específicos:

- Adecuación del análisis y las fuentes consultadas para la investigación
- Estudio de ejemplares tanto para la investigación
- Originalidad de las propuestas analizadas
- Calidad del análisis y las conclusiones personales
- Maquetación y presentación de la memoria.

Las actividades evaluables son las mismas en la convocatoria ordinaria y en la extraordinaria.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para los alumnos que superen las actividades propuestas en clase, la nota del curso será el resultado de las actividades autónomas y el trabajo supervisado en cada uno de estos trabajos. La nota se ponderará en cada uno de ellos de la siguiente manera:

Actividades autónomas del alumno supondrán el 20% de la nota final.

-Los trabajos de ADD se valorarán según los siguientes porcentajes: trabajo de investigación 60% Descripción y justificación de la propuesta 30% presentación y defensa 10%

Los trabajos de clase, dirigidos y supervisados, supondrán el 80% de la nota final.

-Entrega de ejercicios planteados en clase 100%

Cada uno de los trabajos entregados en la fecha indicada podrá ser devuelto al menos una vez por el profesor para su posterior corrección.

Los ejercicios entregados fuera de los plazos de entrega establecidos se calificarán con idénticos criterios que los presentados en fecha, pero se aplicará una reducción de 1,5 puntos sobre la nota inicial obtenida.

El seguimiento de cada ejercicio es imprescindible. No se admitirán trabajos que no hayan sido mostrados habitualmente en los plazos estipulados (salvo enfermedad o cuestión personal debidamente acreditadas).

Para los alumnos que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria, podrán presentarse a otra convocatoria extraordinaria. En la convocatoria extraordinaria, el alumno



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2026/2027

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (UX/UI)

deberá entregar todos los trabajos suspendidos o no presentados. Se contempla el mismo caso para los alumnos repetidores.

Criterios comunes de departamento.

Los ejercicios se presentarán dentro de los plazos indicados. Si se entrega con retraso, la calificación máxima que podrá obtener el estudiante será cinco.

Si en el desarrollo de los trabajos se observan deficiencias en la aplicación de los contenidos, podrá realizarse un examen al finalizar el semestre.

No se admitirán trabajos que no hayan sido mostrados en clase habitualmente en los plazos estipulados.

Los errores ortográficos supondrán una disminución en la calificación del ejercicio del (10%).

En el caso de trabajos escritos de investigación o reflexión, se disminuirá la nota por faltas ortográficas en un (50%).

Presentar un trabajo plagado implicará la calificación del estudiante como suspenso. Para aprobar la asignatura deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de junio.

Trabajo en el aula:

Los ejercicios planteados en clase supondrán un 70% de la calificación final.

No asistir más de un (20%) de las horas supondrá la necesidad de realizar una prueba de carácter teórico-práctico (además de la presentación en los mismos términos de todos los trabajos).

Obtener menos de un cinco de media en los trabajos, acumular más del (20%) de faltas de asistencia, o no entregar algún trabajo en la fecha indicada conllevará la presentación del mismo, además de la necesidad de presentarse a una prueba de carácter teórico-práctico.

ADD:

Su realización y asistencia es obligatoria y los trabajos supondrán un 30% de la calificación final de la asignatura.

En caso de detectarse el plagio en algún trabajo, el alumno será suspendido y deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria.

Trabajo teórico:

Los trabajos teóricos y de investigación, tienen unos criterios de calificación específicos y comunes para diseño gráfico. Contempla los siguientes puntos (para la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas):

- 1 Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se valorará el exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
- 2 Corrección en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularizan (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, etc.)
- 3 Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma
- 4 Corrección y calidad de la presentación. Maqueta apropiada para transmitir claramente la información
- 5 Corrección en la relación de las fuentes consultadas

Evaluación convocatoria extraordinaria

Para constatar el logro de unas competencias similares a las de los estudiantes que hayan superado el proceso de convocatoria ordinaria, los alumnos que no hayan completado o realizado con éxito las actividades realizadas a lo largo del semestre, entregarán y/o defenderán ante el profesor los ejercicios requeridos durante el mismo. Aquellos profesores del departamento que lo estimen necesario, podrán plantear además la realización de una prueba teórico-práctica.

Revisión calificaciones:

Tras las calificaciones de los ejercicios, así como al finalizar las evaluaciones, los alumnos tendrán derecho a conocer y comentar tanto los errores como los logros de sus trabajos en las fechas que el profesor determine y en horas de clase o de tutoría. También tendrán derecho a reclamar la calificación final obtenida en la evaluación en las fechas que el Centro establezca y siguiendo los cauces establecidos.

8. CRONOGRAMA								
DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (UX/UI)								
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas		1	2	3		4	5	

Trabajos clase		1	2	3	4	5
Trabajos ADD		1				

CLASES TEÓRICAS	TRABAJO DE CLASE	TRABAJO DE ADD

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16 C. Ord. 11-15 Enero	S17 C. Ord. 18-22 Enero
Clases teóricas			6		7				
Trabajos clase	5		6			7			
Trabajos ADD	1								

CLASES TEÓRICAS	TRABAJO DE CLASE	TRABAJO DE ADD
1- Metodologías de investigación 2- Arquitectura de la información y gestión de contenidos digitales 3- Leyes UX/UI y Usabilidad 4- Representación gráfica de la información.	1- Investigación de usuario y creación de <i>user personae</i> 2- Organización de la arquitectura de la información de un producto digital 3- Aplicación de leyes UX/UI - usabilidad 4- Prototipado de baja resolución	1- Investigación en tendencias digitales y accesibilidad



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2026/2027

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (UX/UI)

5- Fundamentos del diseño de interfaces de usuario. Sistemas de diseño y prototipado	5- Creación de un sistema de diseño. Modo diurno y nocturno	
6- Diseño de interfaces: Elementos, tendencias, interfaces intuitivas e iconografía	6- Diseño de un interface y prototipado interactivo	
7- Test final de Usuario	7- Prototipado en alta resolución y test final de usuario	

COMENTARIOS:

La temporización del cronograma es orientativa, dadas las variables y circunstancias especiales del curso.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Participación en jornadas y otras actividades propuestas por la ESDA
- Presentación a concursos del sector en categorías para estudiantes
- Visita de expertos / asistencia a jornadas especializadas
- Posible colaboración con entidades y proyectos de carácter social con enfoque Aprendizaje Servicio

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

La evaluación del estudiante será global, a través de ejercicios prácticos y/o teóricos que se calificarán durante el período de docencia. Se acuerda que los profesores podrán contemplar la realización de una prueba final teórico-práctica tanto en los casos en que se observe alguna insuficiencia en la adquisición de competencias, como por acumulación de faltas de asistencia injustificadas.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2026/2027

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (UX/UI)

Como norma general, los ejercicios entregados fuera de los plazos de entrega establecidos, se calificarán con idénticos criterios que los presentados en fecha, pero se aplicará una reducción de 1,5 puntos sobre la nota inicial obtenida. Un trabajo entregado en fecha supondrá tanto la entrega impresa como la entrega en Classroom, a no ser que el profesor especifique lo contrario. Si el trabajo no se entrega en alguna de las dos modalidades en los plazos estipulados, se considerará presentado con retraso. Y por tanto, supondrá una penalización de 1,5 puntos en su calificación.

En el caso de las asignaturas prácticas y teórico-prácticas, la supervisión de cada ejercicio es fundamental. Por lo tanto, no se aprobarán los ejercicios que no se hayan revisado en clase y en los que no haya habido un seguimiento continuo por parte del profesor, salvo excepciones debidas a motivos de fuerza mayor tales como enfermedad del alumno o circunstancia personal grave. (Estos supuestos deberán estar debidamente acreditados y admitidos como causa justificada en la normativa del Centro).

En caso de detectarse en alguno de los trabajos el plagio o copia que vulnere la ley de Propiedad Intelectual y de Derecho de Autor, el alumno será automáticamente suspendido en la asignatura y deberá presentarse en la siguiente convocatoria.

Trabajo en el aula:

Con carácter general, no se aprobará la asignatura si algún trabajo o examen tiene una calificación inferior a 5 sobre 10, si se acumula más del 50% de faltas de asistencia sin la debida justificación o si no se entrega algún trabajo. En esos casos el alumno deberá presentarse obligatoriamente a la convocatoria extraordinaria, en la que entregará todos los ejercicios requeridos durante dicho semestre y realizará las pruebas contempladas en las guías docentes.

ADD ó tutoría:

La asistencia es obligatoria en los días y horas fijados entre profesor y alumno. La no asistencia sin causa justificada supone la pérdida de esa sesión, y no se podrá recuperar.

Revisión calificaciones:

Tras las calificaciones de los ejercicios, así como al finalizar las evaluaciones, los alumnos tendrán derecho a conocer y comentar tanto los errores como los logros de sus trabajos en las fechas que el profesor determine y en horas de clase o de tutoría. También tendrán derecho a reclamar la calificación final obtenida en la evaluación, en las fechas que el Centro establezca y siguiendo los cauces establecidos.

EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Para constatar el logro de competencias similares a las de los estudiantes que hayan superado el proceso de convocatoria ordinaria, los alumnos que no hayan completado o realizado con éxito las actividades realizadas a lo largo del semestre, entregarán y defenderán (a criterio del profesor) los ejercicios requeridos durante el mismo. Aquellos profesores del departamento que, para una valoración más objetiva, lo consideren necesario, podrán contemplar además en la guía didáctica la realización de una prueba teórico-práctica.

CONCURSOS Y ACTIVIDADES

La participación en trabajos relacionados con concursos u otras actividades no programadas inicialmente, no deberán interferir en el desarrollo de contenidos, objetivos y competencias programadas en las asignaturas. Tampoco podrán suponer una carga de trabajo añadida o impuesta al alumno.

AULA ABIERTA

En horario de ADD de las asignaturas del Departamento, el aula asignada permanecerá disponible para que todos los alumnos puedan trabajar.

PROYECTOS MULTIDISCIPLINARES

Los profesores del Departamento, desde sus asignaturas, buscarán coordinar actividades con la de Proyectos del curso correspondiente, por considerarla eje vertebrador donde convergen todos los conocimientos, para fomentar el aprendizaje significativo y aprovechar las sinergias entre asignaturas.

USO DE LA IA

El alumno deberá declarar de manera explícita, sistemática y verificable el uso de herramientas de inteligencia artificial y de contenidos generados total o parcialmente mediante IA dentro de los procesos de investigación y de diseño gráfico. Se detallarán las herramientas utilizadas, el tipo de intervención de la IA y su incidencia en las decisiones de diseño.

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2026/2027

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERFACES PARA PRODUCTOS DIGITALES (UX/UI)

Estas decisiones, por ser conjuntas, se aplican a todas las asignaturas de la especialidad. Cada profesor decidirá en qué porcentaje afectarán estos criterios a la nota final, que estará en cualquier caso entre un 20% y un 30%.

En la Coordinación de diseño gráfico se aprueba mantener un listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas.

1. Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se tendrá en cuenta, pudiendo afectar a la nota final el exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Corrección en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularicen (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, etc).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Corrección y calidad de la presentación. Maqueta apropiada para transmitir claramente la información.
5. Corrección en la relación de las fuentes consultadas.

En los trabajos se deberá incluir una bibliografía y se deberán seguir para las citas y referencias bibliográficas las normas APA 7.

Propuesta de articulación abierta entre asignaturas y proyectos

La programación de la asignatura contempla la posibilidad de establecer conexiones con otras materias, niveles y proyectos del centro, tanto internos como externos. Estas conexiones no se plantean como una estructura rígida, sino como un marco abierto que cada docente puede adaptar a lo largo del semestre en función de los intereses de su grupo, de la naturaleza de los contenidos y de las oportunidades que surjan durante el curso.

En este sentido, la coordinación puede adoptar formas diversas:

- **Multidisciplinar:** Fomentar la asignatura de Proyectos del curso correspondiente como eje vertebrador donde convergen todos los conocimientos, para fomentar el aprendizaje significativo y aprovechar las sinergias entre asignaturas.
- **Internivelar:** promover la continuidad de aprendizajes entre cursos o etapas, facilitando que un mismo proyecto se desarrolle en fases progresivas.
- **Interdisciplinar:** integrar enfoques y metodologías de distintas áreas, respetando la identidad de cada asignatura pero favoreciendo una mirada transversal.
- **Proyectos internos de centro:** vincularse a actividades comunes como talleres, jornadas, exposiciones o iniciativas pedagógicas que impliquen a varias asignaturas.
- **Proyectos externos:** abrir la asignatura a colaboraciones con instituciones culturales, entidades sociales, empresas u otros agentes del entorno.

USO DE LA IA

El alumno deberá declarar de manera explícita, sistemática y verificable el uso de herramientas de inteligencia artificial y de contenidos generados total o parcialmente mediante IA dentro de los procesos de investigación y de diseño gráfico. Se detallarán las herramientas utilizadas, el tipo de intervención de la IA y su incidencia en las decisiones de diseño.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La asignatura tendrá en cuenta la diversidad del alumnado, adoptando las medidas metodológicas y organizativas necesarias para favorecer su participación y aprendizaje, de acuerdo con lo establecido en el Proyecto Educativo de Centro y la normativa vigente.

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 proporcione el centro dentro del sistema de garantía de calidad.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2026/2027

DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO DE INTERFACES
PARA PRODUCTOS DIGITALES
(UX/UI)**

--