

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV
 GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs /Curso

2023-2024

1 Dades d'identificació de l'assignatura <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	Projectes de Disseny Gràfic Interactiu				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	4	Semestre <i>Semestre</i>	1r
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	Bàsica	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>			valencià / castellà
Matèria <i>Materia</i>	Projectes de Disseny Gràfic Interactiu				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Grau en Ensenyaments ARTístics Superiors				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Mitjans informàtics				
Centre <i>Centro</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi				
Departament <i>Departamento</i>	Disseny Gràfic				
Professorat <i>Profesorado</i>	Magdalena Arques Castelló				
e-mail <i>e-mail</i>	arquesm@easdalcoi.es mm.arquescastello@edu.gva.es				
1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació <i>Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>					
<p>L'alumnat ha d'entendre, conceptualitzar i desenvolupar projectes interactius dins del camp del disseny gràfic.</p> <p>Ha de saber formalitzar un projecte interactiu a partir d'establir un concepte i una metodologia per entendre totes les seues parts i abordar el projecte. Determinar tots els elements que intervenen en el projecte. Conèixer què ferramentes i processos de treball cal aplicar per poder configurar i solucionar-lo mitjançant la programació creativa.</p> <p>Explicar i comunicar gràficament el projecte interactiu, desde el concepte, el procés, els dispositius, els llenguatges i tecnologies que s'aplicaran junt la creativitat.</p>					
1.2 Coneixements previs <i>Conocimientos previos</i>					

Requisits previs, mínims o necessaris per a cursar l'assignatura. Coneixements recomanats i/o relació amb altres assignatures de la mateixa titulació
Requisitos previos, mínimos o necesarios para cursar la asignatura. Conocimientos recomendados y/o relación con otras asignaturas de la misma titulación

Es recomana comptar amb una alfabetització bàsica digital ús dels processadors de textos, navegació d'internet i ús bàsic del sistema operatiu, gestió d'arxius i organització. Metodologia projectual de disseny gràfic i creació de projectes. Així com a haver superat les matèries de Projectes Bàsics, Projectes de Disseny Gràfic I i II.

2 Competències de l'assignatura

Competencias de la asignatura

Les competències venen establides en els plans d'estudis publicats en la corresponent orde de 2 de novembre de 2011. Es convenient detallar el grau de contribució de l'assignatura a l'adquisició i desenvolupament de cada competència (molt, prou, un poc, poc)
Las competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente orden de 2 de noviembre de 2011. Es conveniente detallar el grado de contribución de la asignatura a la adquisición y desarrollo de cada competencia (mucho, bastante, algo, poco)

Competències transversals.

CT13 Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seua activitat professional.

Competències generals.

CG1 Concebre, planificar i desenrotllar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.

CG18 Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per a assolir els objectius previstos.

CG20 Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seua influència en els processos i productes del disseny.

CG22 Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des dels criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat

Competències específiques.

CE1 Generar, desenrotllar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.

CE4 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius

CE8 Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los d'acord amb els objectius comunicacionals del projecte

3 Resultats d'aprenentatge

Resultados de aprendizaje

RESULTATS D'APRENTATGE <i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	COMPETÈNCIES RELACIONADES <i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1 Entén i concep la interacció i els sistemes d'interacció.	CG1, CG20, CE1, CE4, CE8
RA2 Edita i crea mitjantçant els llenguatges de programació interaccions gràfiques digitals i físiques, online i offline.	CT13, CG1, CG18, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8
RA3 Exposa i presenta els processos de creació i es capaç de comunicar un projecte interactiu.	CT13, CG1, CG18, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8

Nota important: Les competències estan expressades en un sentit genèric pel que és necessari incloure en la guia docent els resultats d'aprenentatge. Aquests resultats constitueixen una concreció d'una o diverses competències, fent explícit el grau de domini o acompliment que ha d'adquirir l'alumnat i contenen en la seua formulació el criteri amb el qual van a ser avaluades. Els resultats d'aprenentatge evidencien allò que l'alumnat serà capaç de demostrar en finalitzar l'assignatura o matèria i reflecteixen, així mateix, el grau d'adquisició de la competència o conjunt de competències.

Nota importante: Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumnado y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumnado será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge

Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje

Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes, ... <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas, ...</i>	Planificació temporal <i>Planificación temporal</i>
Bloc 1. Context. Interactius / Tipus d'interactius / Tecnologies / Disseny gràfic interactiu	1 setmana
Bloc 2. Gràfica Interactiva. Programació creativa.	2 setmanes
Bloc 3. Metodologia i definició del projecte. Desenvolupament d'un projecte interactiu aplicant metodologies de disseny i gestió de projecte.	1 setmana
Bloc 4. GUI. Desenvolupament i creació d'interfícies del projecte interactiu.	2 setmanes
Bloc 5. Prototipat i avaluació del producte digital.	2 setmanes
Bloc 6. Presentació del projecte.	1 setmana

5 Activitats formatives <i>Actividades formativas</i>			
5.1 Activitats de treball presencials <i>Actividades de trabajo presenciales</i>			
ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Classe presencial <i>Clase presencial</i>	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula. <i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA1 RA2 RA3	40
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/ audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne. <i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.</i> <i>Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	RA1 RA2 RA3	40
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicació de coneixements interdisciplinaris. <i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	RA1 RA2 RA3	10
Tutoria <i>Tutoría</i>	Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc. <i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	RA1 RA2 RA3	5
Avaluació <i>Evaluación</i>	Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) empleades en l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumne. <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	RA1 RA2 RA3	5
SUBTOTAL			100
5.2 Activitats de treball autònom <i>Actividades de trabajo autónomo</i>			
ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1 RA2 RA3	10
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1 RA2 RA3	30
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congressos, conferències,... <i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...</i>	RA1 RA2 RA3	10
SUBTOTAL			50
TOTAL			150

6 Sistema d'avaluació i qualificació

Sistema de evaluación y calificación

6.1 Instruments d'avaluació

Instrumentos de evaluación

Proves escrites (proves objectives, de desenvolupament, mapes conceptuals,...), exposició oral, treballs dirigits, projectes, tallers, estudis de cas, quaderns d'observació, portafolio,...

Pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales,...), exposición oral, trabajos dirigidos, proyectos, talleres, estudios de caso, cuadernos de observación, portafolio,...

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Resultats d'Aprenentatge avaluats Resultados de Aprendizaje evaluados	Percentatge atorgat (%) Porcentaje otorgado (%)
Activitats (Disseny GUI, prototipat, programació creativa, evaluacions)	RA1 RA2 RA3	60%
Metodologies de productes digitals i Gestió del projecte	RA1 RA2 RA3	15%
Presentacions	RA1 RA2 RA3	15%

6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

Criterios de evaluación y fechas de entrega

L'avaluació serà continua per la qual cosa es requereix l'assistència regular de l'alumnat a les classes i la realització de la totalitat de les activitats programades. Per tant, l'assistència és obligatòria, sols es podrà faltar un 20% de les hores del total de classes a cada avaluació, per a ser avaluat en la avaluació ordinària, si es superen la quantitat de faltes de forma injustificada al 20% l'avaluació ordinària quedarà suspesa i l'alumne/a passarà a l'avaluació extraordinària.

Al llarg del procés d'avaluació contínua s'avaluaran els següents aspectes:

- Els treballs realitzats a classe de cada bloc.
- El seguiment dels treballs a l'aula a través de tutories i en l'aula i treballs de seguiment on es podrà observar el procés de treball, l'aplicació dels continguts a l'aula en les pràctiques ha resoldre.
- La preparació dels projectes, aplicació de la metodologia i processos de creació d'un projecte interactiu, l'exposició de les lectures, anàlisis i conclusions que s'extreuen i com s'apliquen i es duen a terme al projecte gràfic interactiu.
- La participació proactiva i capacitat de l'alumne de treballar en equip i en col·laboració amb la resta de companys/es i el professorat. Creant un ambient de treball òptim per a l'aprenentatge en comú.

Depenent del procés de treball a l'aula i les dinàmiques de grup el professorat determinarà si és necessari realitzar alguna prova de nivell d'algun dels continguts del temari durant el semestre.

Per aquell alumnat que ha sobrepassat les faltes d'assistència en més d'un 20% justificat o no realitzarà una prova pràctica i teòrica per poder certificar que el procés d'aprenentatge requerit ha sigut assolit per l'alumne i avaluar el seu procés d'aprenentatge i aplicació pràctica a l'aula.

Els treballs s'entregaran sempre complint els requisits d'entrega tant en data i hora com en materials necessaris per avaluar.

Els projectes que no es presenten degudament identificats seran considerats automàticament com no presentats. Els terminis de lliurament de treballs que s'estableixin durant el curs han de ser complerts. Si l'alumnat per alguna causa de força major justificada no pogués lliurar a temps algun treball, de forma justificada, s'assignarà un altre dia per a la seua entrega i/o presentació.

Els percentatge per a l'avaluació global serà:

- Activitats i exercicis de classe	20%
- Aplicació de la metodologia	15%
- Gestió del projecte	10%
- GUI	10%
- Prototipat	10%
- Evaluació del projecte	15%
- Presentació	10%

És imprescindible tenir aprovat mínim en un 5 les activitats contingut del portfoli, i el disseny, protipat i frontend del portfoli i la seua defensa i presentació per poder calcular la nota final. Sinó es recuperarà bé en ordinària o en extraordinària la part suspesa o per entregar.

Els resultats obtinguts per l'alumne en l'assignatura es qualificaran en funció de la següent escala numèrica de 0 a 10, amb expressió d'un decimal.

0-4,9: Suspens

5,0-6,9: Aprovat (AP).

7,0-8,9: Notable (NT).

9,0-10: Excel·lent (EX).

Quan un alumne/a deixe d'assistir sense justificació a totes les assignatures de les que s'haja matriculat durant un període continuat equivalent a un terç del curs escolar es considerarà abandó escolar per part d'eixe alumne/a. En eixe cas perdrà la condició d'alumne/a, quedant desvinculat/da dels estudis en els termes que s'especifiquen al punt 5, de l'article 14 del Decret 48/2011, de 6 de maig, del Consell, pel qual s'estableix l'ordenació de les ensenyances artístiques superiors.

El "No presentat/da" (NP) consumeix convocatòria. L'alumnat pot sol·licitar a Direcció la renúncia a una convocatòria per cada curs acadèmic. La renúncia no suposa pèrdua de convocatòria.

Per a l'alumnat matriculat desde el curs 2022/23 la permanència en una mateixa titulació està limitada a sis anys per a la matrícula completa, i a huit per a la matrícula parcial.

Recordem que "No presentat/da" a l'assignatura recordem que corre convocatòria

6.3 Sistemes de recuperació

Sistemas de recuperación

Per a l'alumnat que ha suspès o no ha seguit el desenvolupament normal de les classes – criteris i dates d'entrega)

Para el alumnado que ha suspendido o no ha seguido el desarrollo normal de las clases – criterios y fechas de entrega)

Si l'alumne/a ha superat les faltes d'assistència en un 20% o no ha aprovat en un mínim d'un 5,0 les pràctiques i el projectes a realitzar, passarà a ser avaluat segons la ponderació per a l'avaluació d'alumnes amb pèrdua d'avaluació contínua.

En aquest cas l'alumne haurà de lliurar a les professores tots els exercicis realitzats en classe i superar-los en una nota mínima de 5,0 i realitzar un examen escrit i/o pràctic dels continguts impartits en l'assignatura o del/s bloc/s respectiu/s.

En aquest cas l'alumne haurà de lliurar a les professores els Projectes de cada bloc així com les pràctiques realitzades per superar l'assignatura.

7

Bibliografia

Bibliografía

Teoria i processos de disseny.

- Edo Paulus, Luna Maurer, Jonathan Puckey & Roel Wouters, Studio Moniker, 2013, Conditional Design Workbook, Valiz - Katja Kwastek, 2013, Aesthetics of Interaction in Digital Art, Mitt Press
- Gerstner, Karl, 1964, Designing programmes, Gustavo Gili

Programació creativa.

- Casey Reas and Ben Fry, 2010, Getting Started with Processing, O'Reilly Media
- Greenberg, Ira, 2007, Processing. Creative Coding and Computational Art, Friends of Ed - Lauren McCarthy, Casey Reas, Ben Fry, 2018, Introducción a p5.js, Processing Foundation

Metodologia i processos de disseny.

- *Busquets, Cris, 2022. Diseño desde Marte. Manual de diseño de producto digital, ed. Jardin de monos*
- Dorst, Kees, 2015, Innovación y metodología, Nuevas formas de pensar y diseñar, editorial experimenta, Mitt Press.
- Masferrer, Alejandro, 2019, Diseño de procesos creativos: Metodología para idear y co-crear en equipo, Gustavo Gili