

1. IDENTIFICADORES

Módulo	INTERFACE GRÁFICA DE USUARIO
Profesor/a	Belén Araceli Sánchez Moriana
Curso	2º
Créditos ECTS	
Horas semanales	4Horas / Horas totales 100

EVALUACIÓN

La evaluación de esta programación didáctica se centrará en medir el logro de los objetivos propuestos, la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes. A continuación, se detallan los criterios de evaluación para cada unidad didáctica y módulo:

Primer Período: septiembre a diciembre (12/9/2023 hasta 20/12/2023)

U.D.T 0 / Presentación del Curso / Nº sesiones 1

- **Objetivos:**
 - Comprensión clara de los objetivos del curso.
 - Identificación de la estructura del cuatrimestre.
- **Exploración de tendencias actuales en diseño UI:**
 - Uso efectivo de recursos como Awwwards para identificar tendencias.
 - Habilidad para aplicar la exploración de tendencias al propio trabajo de diseño.

U.D.T 1 / Fundamentos del Diseño de Interfaz de Usuario / Nº sesiones 3

- **Principios de diseño centrados en el usuario:**
 - Aplicación efectiva de los principios de Nielsen Norman Group en ejercicios prácticos.
- **Introducción al diseño UI/UX:**
 - Comprensión de los principios fundamentales de UI/UX.

Programación didáctica
CGS GRÁFICA INTERACTIVA
CURSO 23|24

- Aplicación de conceptos aprendidos en proyectos pequeños.

U.D.T 2 / Herramientas y Práctica para el Diseño UI / N° sesiones 4

- **Herramientas (Figma o Adobe XD):**
 - Competencia en el uso básico de las herramientas.
- **Uso avanzado de Figma Components o Adobe XD Assets:**
 - Creación y aplicación efectiva de componentes avanzados.

U.D.T 3 / Principios de Diseño Visual y Avanzado para UI / N° sesiones 4

- **Teoría del color para diseñadores:**
 - Aplicación efectiva de la teoría del color en ejercicios de diseño.
- **Uso avanzado de componentes en Figma o Adobe XD:**
 - Creación y utilización de componentes de manera avanzada.

U.D.T 4 / Prototipado Interactivo y Pruebas de Usuario / N° sesiones 6

- **Principios de diseño responsivo:**
 - Integración exitosa de principios de diseño responsivo en prototipos.
- **Creación de prototipos interactivos avanzados:**
 - Demostración de habilidades avanzadas en Figma.
- **Colaboración efectiva en equipos con Zeplin o Abstract:**
 - Uso eficiente de herramientas de colaboración.

U.D.T 5: Proyecto Personal - Creación de un Prototipo de Aplicación Móvil (10 sesiones)

- **Definición y Conceptualización:**
 - Claridad en la definición del proyecto.
- **Diseño de Interfaz y Prototipado:**
 - Aplicación de principios aprendidos en la creación del prototipo.
- **Evaluación Final:**
 - Presentación efectiva y evaluación del prototipo.

Segundo Período: 9/01/2024 hasta mediados de marzo 2024 (aproximadamente 8.5 semanas)

U.D.T 6 / Diseñador UX y sus Funciones / N° sesiones 3

- **Habilidades y Competencias del Diseñador UX:**

Programación didáctica
CGS GRÁFICA INTERACTIVA
CURSO 23|24

- Evaluación precisa de habilidades individuales.
- **Colaboración Interdisciplinaria:**
 - Participación efectiva en simulaciones de trabajo en equipo.

U.D.T 7 / Herramientas Esenciales para el Diseñador UX / Nº de Sesiones: 8

- **Usabilidad y Diseño Colaborativo:**
 - Uso efectivo de herramientas de usabilidad y colaboración.

U.D.T 8 / Ejemplos de Diseño UX / Nº de Sesiones: 4

- **Tendencias Actuales en Diseño UX:**
 - Identificación de tendencias y su impacto en el diseño.
- **Estudio de Casos Exitosos y Proyectos que Han Fallado:**
 - Análisis crítico y aprendizaje de casos.

U.D.T 9 / Ejercicio Global de Diseño UX / Nº de Sesiones: 4

- **Aplicación Práctica de los Conocimientos Adquiridos:**
 - Desarrollo exitoso del proyecto global de diseño UX.
- **Investigación y Análisis de Usuario:**
 - Aplicación de estrategias de investigación específicas.
- **Prototipado y Pruebas Iterativas:**
 - Iteraciones basadas en resultados de pruebas y retroalimentación del equipo.

Criterios de Evaluación:

- Participación activa en las sesiones teóricas y prácticas.
- Entrega oportuna y calidad de los trabajos y proyectos asignados.
- Habilidad para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones prácticas.
- Capacidad para resolver problemas y enfrentar desafíos técnicos.
- Creatividad y originalidad en el diseño y desarrollo de proyectos.
- Evaluación continua a través de exámenes, ejercicios prácticos y proyectos integradores.

Instrumentos de Calificación:

La asistencia es obligatoria. Un número de faltas de asistencia no justificadas mayor del 20% del total de horas lectivas del trimestre, será causa de suspenso del módulo. Las faltas de

Programación didáctica
CGS GRÁFICA INTERACTIVA
CURSO 23|24

asistencia deberán justificarse durante la semana inmediatamente posterior a la falta, no siendo admitidos justificantes en periodos de tiempo que sobrepasen dicho plazo.

- El **trabajo práctico y teórico** dentro del aula tendrá un peso de un **60%**.
- Las **pruebas objetivas finales teóricas y/o prácticas** tendrán un peso dentro del área de un **40%**. La nota media se efectuará en caso de obtener al menos un 4 en cada una de las partes.
- Los proyectos, tareas actividades, ejercicios de carácter teórico o práctico, deben ser entregados en las fechas estipuladas con antelación, pudiendo el profesor/a negarse a recogerlos fuera de fecha.
- La calificación tendrá en cuenta la dimensión de los contenidos, estrategias y procedimientos, así como las actitudes y valores hacia el módulo
- La limpieza de código, rigor, documentación y atención a la interfaz gráfica de los programas y aplicaciones, usabilidad y accesibilidad o cualesquiera otros aspectos relacionados con la buena presentación y redacción de proyectos, ejercicios, tareas, exámenes, etc... serán aspectos calificables dentro de un apartado de trabajo práctico.

Ponderación

Trabajo práctico y teórico	60%
Pruebas objetivas finales teóricas y/o prácticas	40%

Procedimientos de evaluación

Se utilizarán diversos instrumentos para evaluar el desempeño de los estudiantes:

- Exámenes escritos y prácticos.
- Proyectos individuales y grupales.
- Participación activa en discusiones y actividades en clase.
- Evaluación de trabajos y ejercicios prácticos.
- Evaluación del proyecto integrador.

Programación didáctica
CGS GRÁFICA INTERACTIVA
CURSO 23|24

CRITERIOS DE PROMOCIÓN |MÍNIMOS EXIGIBLES

En la convocatoria ordinaria, se realizará un único examen teórico-práctico de recuperación en convocatoria ordinaria, sobre la totalidad de contenidos del módulo, a finales del mes de junio, pudiéndose realizar recuperaciones trimestrales de los contenidos teórico-prácticos no superados durante el trimestre, siempre que el alumno cumpla con la asistencia, actitud, constancia en el trabajo y responsabilidad durante el desarrollo del trimestre y se hayan realizado las prácticas y actividades bajo la observación diaria de las clases, o en caso de que no haya podido asistir deben demostrarse los conocimientos en la realización de la práctica, mediante preguntas que realizará el profesor/a sobre la misma .

Para superar el módulo, se deberán haber entregado previamente todos los trabajos y actividades suspensos o no presentados durante el curso (se podrá eximir de realizar alguna/s de las partes de examen al alumno/a que durante el curso haya demostrado tener adquiridos esos conocimientos) y además de conseguir una calificación igual o superior al 5 en el examen. En este caso la ponderación será del 50% para los trabajos de clase y 50% para el examen teórico/práctico. La nota media se efectuará en caso de obtener al menos un 5 en la parte práctica. Sólo el alumnado con un porcentaje de faltas igual o inferior al 20% de las horas lectivas del módulo podrán realizar el examen de recuperación en convocatoria ordinaria. En la evaluación extraordinaria, si el alumno ha perdido el derecho a la evaluación ordinaria a causa de las faltas, deberá entregar previamente todos los trabajos y actividades no evaluados (o en otro caso las propuestas por el profesor/a); o si el alumno llega a la convocatoria de septiembre por causas distintas al porcentaje de faltas acumuladas, se deberán haber entregado previamente todos los trabajos y actividades suspensos o no presentados durante el curso (se podrá eximir de realizar alguna/s de las partes de examen o de las prácticas al alumno/a que durante el curso haya demostrado tener adquiridos esos conocimientos). Para ambos casos, de debe obtener una calificación igual o superior al 5 en el examen. En este caso la ponderación será del 50% para los trabajos de clase y 50% para el examen teórico/práctico. La nota media se efectuará en caso de obtener al menos un 5 en cada una de las partes.

PLAN DE RECUPERACIÓN

En caso de pendientes, se establecerá un plan individualizado de estudio y evaluación para cada estudiante, asegurando que adquieran los conocimientos necesarios para superar las asignaturas pendientes.