

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

4º - Diseño Interactivo (I)

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	4º - Diseño Interactivo (I)
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	4º - Diseño Interactivo (I)
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	CUARTO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	6
Horas lectivas semanales	5
Prelación o requisitos previos	No requiere prelación con otras asignaturas
Calendario	De septiembre a febrero
Horario de impartición	De mañana
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Manuel Fernández Carreño
Correo electrónico	manuelfc@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

La asignatura se ubica en el cuarto curso de las enseñanzas Artísticas Superiores, en la especialidad de Diseño Gráfico. Pertenece al área de Proyectos de diseño gráfico.

Dentro del Plan de Estudios, este curso contribuye a enriquecer una visión amplia

y actualizada del diseño, ya que, como disciplina, el diseño interactivo no cuenta con

más de 50 años de existencia.

Uno de los campos profesionales con mayor proyección para el diseño gráfico es

aquel relacionado con las tecnologías de la información. El diseño web, la creación de

interfaces gráficas de usuario (UI) y el diseño de experiencias de usuario (UX) son solo

algunos ejemplos destacados, de los cuales algunos han sido contemplados previamente

en otras asignaturas del plan de estudios de diseño gráfico.

En esta asignatura, nuestro objetivo es profundizar en los conceptos de diseño que

son característicos de los proyectos interactivos. Si el curso de Diseño Web se enfoca en

las habilidades técnicas, aquí nos centraremos en aspectos como el diseño orientado al

usuario, la creación rápida de prototipos y la evaluación de los proyectos interactivos.

Abordaremos estos temas a través de clases teórico-prácticas, en las cuales desarrollaremos

las diferentes etapas de un proyecto. Durante estas etapas, los estudiantes

liderarán su propio proceso de aprendizaje.

Esperamos que al final del curso, hayan adquirido un posible enfoque de trabajo

y algunas herramientas técnicas y conceptuales para afrontar exitosamente proyectos

interactivos en el futuro.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Es importante pero no imprescindible contar con conocimientos previos en tipografía,

sistemas de retícula, teoría del color, composición y otros fundamentos básicos

del diseño que se han estudiado en asignaturas anteriores del plan de

estudios de diseño
gráfico.

La asignatura forma parte de la materia Proyectos de Diseño Gráfico,
que engloba

las asignaturas Diseño de editorial y maquetación, Diseño de identidad
visual, Ilustración

aplicada al diseño, Diseño de la información, Diseño aplicado al
envase, Campaña publicitaria,

Diseño gráfico en movimiento, Gráfico del espacio y Presentación y
retórica del

proyecto.

Esta asignatura se imparte en el primer curso y se inscribe dentro de las
llamadas

asignaturas Obligatoria Especialidad (OE) del cuarto curso de las EASD,
siendo la

2

misma de carácter semestral. Dicha asignatura aporta al estudiante 6
créditos de los

240 créditos ECTS requeridos para obtener la especialidad de Diseño
Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Metodologías y técnicas de diseño de sistemas interactivos.
Recolección y especificación de requisitos de interacción.
Modelado conceptual del sistema interactivo.
Usabilidad, accesibilidad e internacionalización.
Diseño de prototipos de prototipos.
Documentación del diseño.
Desarrollo y evaluación del sistema interactivo.
Métodos de Investigación y Experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

Unidad 1. Introducción a los sistemas interactivos.

- Sistemas Interactivos.
- Origen y evolución de la IPO - HCI.
- Interacción Persona-Ordenador.
- Calidad en los Sistemas Interactivos.
- Principios de Usabilidad en Dispositivos Móviles.

Unidad 2. Aspectos Cognitivos, interacción social y emocional.

- Cognición.
- Importancia en la IPO.
- Modelos Mentales.
- Interacción Social.
- Interacción Emocional.

Unidad 3. Introducción al Diseño de Interfaces de Usuarios de Aplicaciones

- Diseño.
- Tipos de Diseño.
- Diseño visual y componentes.
- Ejemplos de diseño visual.
- Guía de estilo Material Design
- Guía de estilo Human Interface.

Unidad 4. Introducción al Diseño de Experiencias de Usuario en Aplicaciones

- Introducción a la Interacción.
- Diseño de la Interacción.
- Diseño de Interfaces Intuitivas.
- Prototipado de Experiencia de Usuario.
- Evaluación de Experiencia de Usuario.

Seminarios.

- Pensamiento del Diseño.
- Creatividad.
- Escenarios.
- Documentación de Visión.

- Diseño Conceptual.
- Diseño App.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT05 - Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT12 - 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
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG16 - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales

CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CG20 - 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

CG22 - Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

4.3 Competencias Específicas

CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CE14 - Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial

CE15 - 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 DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	15	10,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	17	11,33%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	50	33,33%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	4	2,67%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	0	0,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	4	2,67%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		90	60%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	8	5,33%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	30	20,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	22	14,67%
	Total horas de trabajo autónomo	60	40%
	Total volumen de trabajo	150	6 ETCS
5.2 Recursos			
Software de diseño vectorial y sitios web. Biblioteca Aula informática, con proyector, ordenadores y acceso a internet			
5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria			
Básica: COOPER, A, REIMANN, R. y CRONIN, D. "About Face 3. The Essentials of Interaction Design". Ed. Wiley. PREECE, Jenny, et al. Human-computer interaction. Addison-Wesley Longman Ltd 1994. Complementaria: ANDERSON, S. "Diseño que seduce. Cómo desarrollar webs y aplicaciones atractivas al usuario". Ed. Anaya. GOTO, K. y COLTER, E. "Rediseño y Desarrollo de Sitios Web" Ed. Anaya GRANOLLERS, T; LORÉS, J; CAÑAS, J.J. "Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario". Ed. UOC NORMAN, D.A. "El ordenador Invisible" Ed. Paidós. PRATT, A; NUNES, JASON. "Diseño Interactivo. Teoría y aplicación del DCU". Ed. Océano SALMOND, M y AMBROSE, G. "Los fundamentos del diseño interactivo". Ed. Blume Páginas web: https://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-interaction-design/ https://jnd.org/tag/essays/ https://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-interaction-design/			

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET04 - Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET09 - Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo

CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución

tecnológica industrial

CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales

CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CEG20 - Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

6.13 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la

comunicación visual.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico		%
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	Consiste en la realización de una prueba tipo test por unidad del temario de evaluación parcial durante el desarrollo del curso, con el propósito de evaluar el grado de comprensión de los contenidos por parte del alumno. Estas pruebas no son obligatorias y no conllevan ninguna penalización más allá de la ausencia de puntuación en las mismas.	20%
Actividades Prácticas	Se trata de ejercicios de carácter teórico, práctico o ambos que se llevan a cabo tanto durante la clase como en trabajos autónomos. Estos ejercicios tienen como objetivo proporcionar una aplicación práctica y ejemplificadora de los contenidos explicados en clase o de la unidad temática correspondiente. Buscan verificar la adquisición de competencias por parte del alumno y detectar posibles dificultades en la comprensión de los diferentes contenidos. Dado que se realizan en el aula, el profesor tiene la oportunidad de resolver pequeñas dudas sobre el proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal.	30%
Trabajos Individuales o en Grupos	Se trata del desarrollo de la interfaz de una aplicación móvil, lo cual representa una aplicación práctica de los contenidos abordados en cada unidad de la asignatura y en los seminarios. El objetivo es verificar la adquisición de competencias por parte del alumno, así como fomentar la transmisión y el desarrollo de ideas y conceptos interactivos, y mejorar la destreza y habilidad gráfica aplicada junto a la interacción mediante el uso de las herramientas correspondientes. Todas las entregas son obligatorias y deben realizarse en la fecha y el plazo especificados, además de ser presentadas y defendidas durante la clase práctica. En caso de detectarse plagio en los trabajos presentados, ya sea copiados de otros trabajos o con contenido idéntico encontrado en internet o plantillas, se considerará que la nota en dicho trabajo irregular será de cero.	40%

Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Asistencia a las clases teóricas y prácticas, así como demostrar una actitud proactiva, predispuesta e interesada hacia la materia a impartir.	10%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias

a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

Asistencias a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura

Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será participe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía: Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.

Por otro lado, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explique los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

1. CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	X			Introducción y presentación
	2ª Sesión	X	X		Unidad 1: Introducción a los sistemas interactivos
2ª	3ª Sesión	X			Unidad 1: Introducción a los sistemas interactivos
	4ª Sesión	X	X		Unidad 1: Introducción a los sistemas interactivos + Práctica 1
3ª	5ª Sesión	X			Unidad 1: Introducción a los sistemas interactivos
	6ª Sesión	X	X		Unidad 1: Introducción a los sistemas interactivos + Práctica 1
4ª	7ª Sesión	X			Seminario 1
	8ª Sesión	X	X		Unidad 2: Aspectos Cognitivos, interacción social y emocional. + Defensa Práctica 1
5ª	9ª Sesión	X		X	Evaluación 1 (U1 - S1)
	10ª Sesión	X	X		Unidad 2: Aspectos Cognitivos, interacción social y emocional. + Práctica 2
6ª	11ª Sesión	X			Unidad 2: Aspectos Cognitivos, interacción social y emocional
	12ª Sesión	X	X		Unidad 2: Aspectos Cognitivos, interacción social y emocional + Práctica 2
7ª	13ª Sesión	X			Unidad 2: Aspectos Cognitivos, interacción social y emocional
	14ª Sesión	X	X		Seminario 2 + Defensa Práctica 2
8ª	15ª Sesión	X		X	Evaluación 2 (U2 – S2)
	16ª Sesión	X	X		Unidad 3: Introducción al Diseño de Interfaces de Usuarios de Aplicaciones + Práctica 3
9ª	17ª Sesión	X			Unidad 3: Introducción al Diseño de Interfaces de Usuarios de Aplicaciones
	18ª Sesión	X	X		Unidad 3: Introducción al Diseño de Interfaces de Usuarios de Aplicaciones + Práctica 3
10ª	19ª Sesión	X			Unidad 3 Introducción al Diseño de Interfaces de Usuarios de Aplicaciones
	20ª Sesión	X	X		Unidad 3 Introducción al Diseño de Interfaces de Usuarios de Aplicaciones + Defensa Práctica 3
11ª	21ª Sesión	X			Seminario 3
	22ª Sesión	X	X		Unidad 4: Introducción al Diseño de Experiencias de Usuario en Aplicaciones
12ª	23ª Sesión	X		X	Evaluación 3 (U3 – S3)
	24ª Sesión	X	X		Seminario 4 + Práctica 4
13ª	25ª Sesión	X			Unidad 4: Introducción al Diseño de Experiencias de Usuario en Aplicaciones + Práctica 4
	26ª Sesión	X	X		Unidad 4 Introducción al Diseño de Experiencias de Usuario en Aplicaciones
14ª	27ª Sesión	X			Unidad 4 Introducción al Diseño de Experiencias de Usuario en Aplicaciones + Práctica 4
	28ª Sesión	X	X		Unidad 4 Introducción al Diseño de Experiencias de Usuario en Aplicaciones
15ª	29ª Sesión	X			Unidad 4 Introducción al Diseño de Experiencias de Usuario en Aplicaciones + Defensa Práctica 4
	30ª Sesión	X	X	X	Evaluación 4 (U4 – S4)
16ª					

17 ^a					
18 ^a					
19°					
20°					
21°					
22°					
23°					
24°					
25°					
26°					
27°					
28°					
29°					
30°					
31°					
32°					
33°					
34°					
35°					
36°					