

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN BELLAS ARTES/DISEÑO				
Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen)				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	Diseño en los Nuevos Medios			
Módulo	Fundamental			
DATOS BÁSICOS:				
Curso:	4º			
Carácter:	Optativa			
Carga Docente T/P:				
CUATRIMESTRE:	Primero		GRUPO/S	1, 2
PROFESOR/ES:	Jesús Hidalgo Sola	AULA:	A11	TALLER
e-mail: jesushid@ucm.es		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		
		(Campus Virtual)		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
<p>TEMA 1 (6 SEMANAS)</p> <p>Usabilidad y diseño de aplicaciones para dispositivos móviles: IOS. Análisis de las guías de estilo de IOS.</p> <p>Análisis de aplicaciones nativas y comerciales de ios.</p>	<p>OBJETIVOS</p> <p>Conocer a la perfección las bases de la composición, organización y jerarquización de la información, en el diseño de aplicaciones para dispositivos móviles, según las guías de estilo de ios.</p> <p>ACTIVIDADES</p> <p>PRIMERA PARTE :Analizar aplicaciones nativas de IOS.</p> <p>SEGUNDA PARTE : Analizar aplicaciones comerciales de IOS.</p> <p>TERCERA PARTE : Realizar una propuesta gráfica para una página web real, reestructurando la información y las opciones, según las guías de estilo de ios.</p> <p>CUARTA PARTE: Porting, guardar gráficos según formato y tamaño, para aplicaciones de ios.</p>

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
<p>TEMA 2 (5 SEMANAS)</p> <p>Usabilidad y diseño de aplicaciones para dispositivos móviles: Android. Análisis de las guías de estilo de Android.</p> <p>Análisis de aplicaciones nativas y comerciales de Android.</p>	<p>OBJETIVOS</p> <p>Aplicar las normas de usabilidad y diseño propias de una aplicación para un dispositivo móvil, siguiendo las especificaciones de las guías de estilo de Android.</p> <p>ACTIVIDADES</p> <p>PRIMERA PARTE :Analizar aplicaciones nativas de Android.</p> <p>SEGUNDA PARTE : Analizar aplicaciones comerciales de IOS.</p> <p>TERCERA PARTE: Porting, guardar gráficos según formato y tamaño, para aplicaciones de android.</p>
<p>TEMA 3 (4 SEMANAS)</p> <p>Diseño de videojuegos 2d para dispositivos móviles y prototipado de aplicaciones.</p>	<p>OBJETIVOS</p> <p>Conocer las características del diseño de los videojuegos para dispositivos móviles.</p> <p>Realizar prototipados de aplicaciones para dispositivos móviles.</p> <p>PRIMERA PARTE :Analizar las características del diseño de videojuegos para dispositivos móviles.</p> <p>SEGUNDA PARTE : Realizar un juego 2D con el motor construct.</p> <p>TERCERA PARTE : Realizar con construct el prototipado de una aplicación, para hacer una maqueta funcional.</p> <p>CUARTA PARTE: Porting, , guardar gráficos para un videojuego 2D.</p>

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<p>FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE</p> <p>ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:</p>	<p>Recuperación septiembre: <i>Los alumnos que hayan cumplido los requisitos mínimos de asistencia y realización de trabajos prácticos y que no superen la asignatura, se les asignará un trabajo adicional de recuperación para la convocatoria de septiembre.</i></p>

Realizar un diseño libre de una aplicación de IOS.	
Realizar un diseño libre de una aplicación de Android.	
Realizar un videojuego 2D con el motor construct.	DOC 1: PROGRAMACIÓN ASIGNATURA
<ul style="list-style-type: none"> • NOTA IMPORTANTE: <i>Este calendario de ejercicios prácticos es una orientación programática de los mismos, por lo que puede verse alterado en algunos ejercicios por alguna circunstancia ocasional, retornando a continuación a las propuestas indicadas.</i> • (*A+B+C+D: Seleccionados por su calidad del mínimo realizado (70%) necesario para aprobar la asignatura). • <i>Todos los trabajos deberán estar firmados, sellados y numerados según la programación de ejercicios prácticos.</i> • <i>Se entregarán en una carpeta y nunca enrollados o deformados.</i> • <i>Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.</i> 	