

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID

bellasartes

 UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN DISEÑO				
Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen)				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	DISEÑO WEB			
Módulo	FUNDAMENTAL			
DATOS BÁSICOS:				
Curso:	CUARTO			
Carácter:	OBLIGATORIA			
Carga Docente T/P:	6 ECTS			
CUATRIMESTRE:	1º y 2º		GRUPO/S	4
PROFESOR/ES:		AULA:	A - 13	TALLER
<i>e-mail: dalons03@ucm.es</i>		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		
		Campus Virtual		
<p>En las últimas décadas la expansión de Internet ha tenido como consecuencia una transformación de las formas de comunicación visual que, cada vez más, han desplazado sus contenidos a soportes electrónicos para la interacción en diversas redes.</p> <p>La interacción del libro impreso, conocida desde hace siglos de implantación y uso, no es suficiente para estos nuevos soportes. Pero la gráfica interactiva ha aportado nuevas maneras de procesar la información y ha impulsado metodologías y técnicas en la organización gráfica ajenas a la tradición impresa.</p> <p>La pantalla del ordenador personal, hasta hace poco único medio para consumir esa información, ha sido complementado y superado por otros soportes que tienen cada vez más presencia social.</p> <p>El carácter multidireccional de las nuevas formas de comunicación ha transformado no sólo la forma de relación social, sino los sistemas de información y, en definitiva, la difusión del conocimiento. Esta asignatura se centra en el diseño de la interacción entre persona y máquina, así como de la visualización y navegación a través de los entornos informativos.</p> <p>El alumno se inicia en el diseño de sistemas interactivos para una amplia gama de entornos entre los que la web es el principal exponente: ordenadores, dispositivos móviles, tabletas, entornos y dispositivos táctiles.</p> <p>Debe conocer para ello los estándares, lenguajes y disciplinas que contribuyen a proporcionar una adecuada experiencia de usuario en estos soportes.</p>				

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:**Objetivos generales:**

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- OG.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un Diseñador experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.
- OG.6. Dar a conocer el rol social del diseñador enfatizando la necesidad social de innovación y sostenibilidad, así como promover y facilitar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.
- OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo.

Objetivos específicos:

- Introducir los conceptos fundamentales de la interacción.
- Conocer las técnicas para el desarrollo de la creatividad.
- Aplicar una metodología adecuada al proyecto interactivo en el diseño web.
- Desarrollar de forma razonada y crítica ideas y argumentos.

Competencias específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE.2. Aplicar una metodología adecuada al proceso de la elaboración del proyecto.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.

Contenidos:

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, con la exposición de los contenidos y el consiguiente debate.
- Desarrollo teórico de los contenidos. Se incluirán ejemplos prácticos relacionados con las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Tienen por objeto que los estudiantes asimilen los conceptos explicados mediante la resolución de problemas.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1. CG2. CG4. CE1. CE2. CE7.	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE1. CE2. CE7.	60-70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG1. CG2. CG4.	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

Actividad del estudiante:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización en clase y entrega de ejercicios breves de aplicación de cada una de las unidades temáticas.
- Proyectos de aplicación. en los que el alumno profundiza en los problemas relacionados con la interacción.
- Participación en debates, talleres, ejercicios en grupo y otras actividades de clase.

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE
ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:

Recuperación septiembre: Los requisitos para aprobar en convocatoria ordinaria y extraordinaria son los mismos.

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
 - Trabajo tutelado del estudiante por el profesor supondrá un 20-30% del total.
 - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total.
 - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

- **NOTA IMPORTANTE:** 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.
- Todos los trabajos deberán estar firmados, sellados y numerados según la programación de ejercicios prácticos.
- Se entregarán en una carpeta y nunca enrollados o deformados.
- Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.