

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 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:

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

Recuperación septiembre: 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.

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.

- **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.
- **(*A+B+C+D: Seleccionados por su calidad del mínimo realizado (70%) necesario para aprobar la asignatura).**
- 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.