

Datos descriptivos de la asignatura y de su docencia

Nombre	Diseño de apps para móviles			Materia(s)	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación, Ciencia aplicada al diseño, Tecnología aplicada al diseño gráfico
				Tipo de materia	Optativa
Curso	4	Duración	Semestral	Créditos ECTS	8 [x25h/ECTS] 200 h
				Horas de docencia semanal	5 [x18-20 semanas] [90-100 h]
Especialidades y/o itinerarios en que se ofrece				Diseño Gráfico	

Descripción General de la asignatura

Las aplicaciones (apps) para móviles son un campo reciente pero extremadamente fructífero en el campo del Diseño Gráfico. En esta asignatura se abordan las herramientas necesarias para el diseño de estas apps **desde la perspectiva del diseñador**.

El objetivo es analizar, estudiar y crear los elementos necesarios para la creación de estas apps. Aunque se abordará este tema de forma general, las herramientas que se trabajarán serán en concreto para apps sobre Android 4 o superior.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 13,14	1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 15, 17, 18, 20, 21, 22	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Contenidos de la asignatura

La asignatura se desarrollará a través de proyectos. Los contenidos se presentan como unidades didácticas pero se desarrollan como proyectos dentro de un tema común. En el apartado de metodología se describen los procesos de desarrollo de la asignatura.

Unidad 1	Una introducción a las Apps <ul style="list-style-type: none"> ∴ ¿Que son las apps? ∴ Proceso de diseño y desarrollo de una app ∴ Categorías y cuestiones económicas ∴ Plataformas, dispositivos y perfiles de los creadores/colaboradores
Unidad 2	De la idea al móvil <ul style="list-style-type: none"> ∴ Explorar y conceptuar ∴ El usuario, la función y la arquitectura de la información ∴ Herramientas de prototipado [Wireframes] ∴ Interacción y patrones (algunos pasos en UX)
Unidad 3	Diseñando la app <ul style="list-style-type: none"> ∴ Diseño visual ∴ Test de usabilidad ∴ Diferentes soportes diferentes enfoques ∴ Preparación de archivos para el desarrollador
Unidad 4	Lanzar la app <ul style="list-style-type: none"> ∴ Tiendas oficiales ∴ Procesos previos a la publicación ∴ Lo que puede ocurrir después ∴ Lo que está por venir en el mundo de las apps

Metodología		
Principios metodológicos generales	Basamos nuestra metodología en los siguientes principios: dinamismo, fomento de la autonomía, uso de plataforma electrónica Moodle, aprendizaje colaborativo, importancia de espacios y tiempos de expresión para el alumnado, claridad expositiva, uso de las herramientas de creación, diseño, análisis e investigación	
Principios metodológicos específicos	<p>Con independencia de los ejercicios presentados y analizados en clase, la asignatura se desarrollará mediante un proyecto que constará de, al menos, las siguientes fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> ∴ Exposición del/de la docente (15 sesiones de 1h.) ∴ Seminario (Lecturas y reflexiones propuestas con anterioridad. Toda la documentación para los seminarios será proporcionada por el docente.) (35 sesiones de 1h.) ∴ Parte presencial tutelada para orientar ejecución del proyecto (alrededor de 40 - 50 sesiones de 1 h.) ∴ Presentación final en común del proyecto (alrededor de 1h. para cada proyecto presentado) <p>El proyecto se desarrollará necesariamente para Android 4 o superior, debiendo presentarse además de los archivos base, documentación textual y productos gráficos y/o visuales o materiales a partir del mismo.</p>	
Actividades presenciales	Tipo	ECTS
	Exposiciones de la/del docente	0,6
	Seminario	1,4
	Proyectos/Trabajos (Fase de bocetado)	1
	Proyectos/Trabajos (Fase de desarrollo)	1,8
	Actividades de Evaluación	0,2
	Total	5
Actividades no presenciales	Tipo	ECTS
	Lectura y estudio de documentación	1
	Proyectos/Trabajos (parte no presencial)	2
	Total	3
Evaluación		
Principios y criterios de evaluación	Definimos una evaluación centrada en el alumnado y basada en procesos. Un resumen abreviado de los criterios: asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos razonados, manejo de la documentación, conocimientos prácticos de procesos, curiosidad, orientación a la creatividad y el diseño.	
Instrumentos y técnicas de evaluación	<p>(I) De la asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos:</p> <p>A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación B. Asistencia y Participación en Seminarios y Sesiones Expositivas</p> <p>(II) De los conocimientos teóricos:</p> <p>C. Pruebas escritas tipo test</p> <p>(III) De las habilidades y conocimientos aplicados:</p> <p>D. Proyecto en grupo o individual</p>	
Fórmula de evaluación numérica	<p>Para alumnado con una asistencia a las sesiones expositivas, de los seminarios y de la fase de bocetado de los proyectos superior al 85% [supone más de un 40% de la carga lectiva]: 40%(I)+60%(III)</p> <p>Para el resto del alumnado: 50%(II)+50%(III)</p>	

Recursos

- Ordenadores. [1 ordenador] Conexión a Internet imprescindible para cada uno de los asistentes.
- Se recomienda el uso de móvil con SO Android 4 o superior
- Cañón para proyectar la pantalla del ordenador en la pared
- Documentos
 - Recursos en la web
- **Se utilizará como recurso didáctico una plataforma Moodle de aprendizaje en la red.**

Documentación de consulta

[1] <https://www.android.com/>

[2] <http://www.appdesignbook.com>

[3] <https://developer.android.com/index.html>

[4] <https://www.google.com/design/spec/material-design/introduction.html#>

[5] <http://pencil.evolus.vn/>

[6] <http://appinventor.mit.edu/explore/>

Alumnado repetidor

En los primeros días del periodo académico de la asignatura, la persona encargada de la tutoría del grupo en el que se encuentre el alumnado repetidor dispondrá de los medios y la oportunidad de que dicho alumnado, en presencia de la persona encargada de la tutoría sea informado por escrito de los mecanismos que el docente haya establecido para la superación de la asignatura sin asistencia (si es el caso). Esta información será entregada al alumnado repetidor con acuse de recibo. El acuse de recibo deberá quedar en custodia del tutor o tutora. En el caso en que el alumnado repetidor pueda asistir a clase de la asignatura pendiente, éste se tratará de igual forma que si la cursara por primera vez.

Alumnado con discapacidad

Normativa a considerar	Tanto el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su Disposición adicional primera como el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía en su Disposición adicional única hacen referencia al alumnado con discapacidad en los Estudios Superiores de Diseño. Igualmente, la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, obliga a arbitrar los medios para el acceso al currículo de estos estudios.
Medidas a tomar	El Departamento de Estudios Superiores de Diseño (DESD) ha considerado la necesidad de implementar las medidas de acceso al currículum que el alumnado con discapacidad pueda necesitar. Expresamente se incluye el compromiso de entregar o indicar la fuente de todos los contenidos y de todas las actividades por escrito al alumnado con discapacidad auditiva así como adaptar los contenidos al alumnado con discapacidad visual de forma que éstos, mediante convenio con entidades especializadas, puedan ser accesibles. Se adaptarán todos los instrumentos de evaluación de igual forma que la documentación relativa a los contenidos y actividades. Igualmente el DESD solicita a la dirección del centro la accesibilidad física para aquellas personas con discapacidades motoras. Dado que se trata de enseñanzas post-obligatorias y post-secundarias no tienen lugar las adaptaciones significativas del currículo ni la modificación de los criterios de evaluación ni los objetivos de las asignaturas.