

GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA (∞) Aplicaciones interactivas

Curso 2020/2021
(Fecha última actualización: 14/07/2020)
(Fecha de aprobación en Consejo de Departamento: 16/07/2020)

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Complementos específicos de formación para animación y diseño	Diseño de producción	4º	7º	6	Optativa
PROFESORES ⁽¹⁾			DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)		
COORDINADOR DE LA ASIGNATURA: Domingo Martín Perandrés			Departamento de Lenguajes y S.I. Despacho 38 dmartin@ugr.es http://lsi.ugr.es/dmartin		
			HORARIO DE TUTORÍAS Y/O ENLACE A LA PÁGINA WEB DONDE PUEDAN CONSULTARSE LOS HORARIOS DE TUTORÍAS ⁽¹⁾		
			http://lsi.ugr.es/dmartin		
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE			OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR		
Grado en Bellas Artes					
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (si procede)					
Los alumnos no tendrán que tener asignaturas, materias o módulos aprobados como requisito indispensable para cursar el módulo. No obstante se recomienda la superación de los contenidos y adquisición de competencias de las materias de formación básica.					

¹ Consulte posible actualización en Acceso Identificado > Aplicaciones > Ordenación Docente

(∞) Esta guía docente debe ser cumplimentada siguiendo la "Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada" ([http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/!](http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/))



BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)

Sistemas interactivos. Interfaz de usuario en dispositivos móviles. Usabilidad. Estrategias de diseño de interfaces. Técnicas de simulación básicas. Videojuegos.

COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG3. Capacidad de comunicación.
- CG4. Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción.
- CG5. Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG6. Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG7. Capacidad para trabajar en equipo.
- CG8. Capacidad de colaboración y trabajo en equipos multidisciplinares.
- CG12. Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
- CG15. Sensibilidad estética.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE6. Conocimiento del vocabulario, códigos, y concepto inherentes al ámbito artístico.
- CE7. Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular
- CE9 - Conocimiento de métodos y técnicas de producción asociados a los lenguajes artísticos.
- CE12. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE17. Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos.
- CE18. Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.
- CE19. Capacidad de utilización de los diferentes recursos plásticos
- CE20. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
- CE21. Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico
- CE22. Capacidad para aplicar los materiales y procedimiento adecuado en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE24. Capacidad de aplicación de medios tecnológicos para la creación artística.
- CE32. Habilidades y capacidades para la creación artística.
- CE33. Habilidad para establecer estrategias de producción.

OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS ESPERABLES DE LA ENSEÑANZA)

- Competencias Específicas de la Mención en Animación y Diseño (CEMAD) (conceptuales, procedimentales y actitudinales), expresadas como Resultados de Aprendizaje:
- CEMAD-1. Capacidad de actualización y adaptación a los cambios tecnológicos y a los cambios de la propia disciplina.
- CEMAD-2. Capacidad desarrollar de manera creativa e innovadora una gramática visual propia orientada a la Animación y el Diseño.



- CEMAD-3. Conocimiento del vocabulario, códigos y conceptos inherentes al ámbito disciplinar.
- CEMAD-7- Conocimiento básico de la Historia del Diseño.
- CEMAD-10. Conocimiento y aplicación de los procesos de creación visual relacionados con el diseño de producción en Animación.
- CEMAD-11- Conocimiento de los lenguajes, métodos y técnicas de producción asociados a la disciplina.
- CEMAD-12- Capacidad de uso de las herramientas tradicionales y tecnológicas propias de la disciplina.
- CEMAD-13- Capacidad de proponer crítica, creativa e imaginativamente soluciones en el ámbito de la disciplina.

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TEMARIO TEÓRICO:

Tema 1. Introducción

Comunicación. Qué es la interacción. Importancia. Ejemplo de aplicaciones
Interacción. Formas de interacción con los ordenadores. Imagen. Sonido. Tacto. Olor.

Tema 2. Interfaces de usuario

El paradigma WIMP. Limitaciones. Nuevas formas de comunicación: pantallas táctiles, dispositivos 3D, realidad virtual y aumentada. Conceptos básicos para entornos 2D. Respuesta en base a eventos. Elementos gráficos.

Tema 3. Introducción a los lenguajes de programación para aplicaciones interactivas

Conceptos básicos. Lenguajes de marcas. Lenguajes de programación.

Tema 4. Herramientas para el diseño de aplicaciones interactivas

Entornos desarrollo. Ejemplos de entornos desarrollo. Proceso de creación del software.

Tema 5. Usabilidad y jugabilidad

Qué es la usabilidad y la jugabilidad. Procedimientos para mejorar una aplicación.

TEMARIO PRÁCTICO:

Uso de lenguajes de marcas (HTML, CSS, Javascript)

Realización de distintos ejercicios que permitan adquirir los conocimientos para la creación de páginas web mediante un editor de HTML.

Programación con interacción: Processing

Realización de distintos programas mediante Processing que permitan adquirir los conocimientos de programación para desarrollar aplicaciones interactivas y/o animadas.

BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:

- JEFF JOHNSON. "Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules" Morgan Kaufmann 2010
- MARIO RUBIALES GÓMEZ. "HTML5, CSS3 y Javascript". Anaya Multimedia 2013
- CASEY REAS, BEN FRY: "Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists". Mit Press 2007
- IRA GREENBERG, DIANNA XU, DEEPAK KUMAR. Processing: Creative Coding and Generative Art in Processing 2". friendsofED, 2013
- ERIK HELLMAN: "Android Programming: Pushing the Limits", Wiley 2013
- ALFONSO JIMÉNEZ MARÍN, FRANCISCO MANUEL PÉREZ MONTES: "Aprende a programar con Java". Paraninfo 2012
- FOLEY, J. D. et Al: "Introducción a la Graficación por computadora". Addison Wesley. 1992
- GALER, M., Horvat, L.; "La Imagen Digital". Anaya Multimedia. 2006.
- WATT, A.H.; "Fundamentals of Three-dimensional Computer Graphics". 3ª Edition. Addison Wesley. 2000

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- JOAN RIBAS LEQUERICA: "Desarrollo de aplicaciones para Android". Anaya multimedia 2013
- DANIEL SHIFFMAN. "Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction". Morgan Kauffman 2008

ENLACES RECOMENDADOS

- <http://developer.android.com/>
- <http://processing.org/>
- <http://www.w3.org/>

METODOLOGÍA DOCENTE

Metodología de enseñanza y aprendizaje activa, participativa y aplicada que se centra en el trabajo del estudiante (presencial y no presencial/individual y grupal). Las clases teóricas, los seminarios, las clases prácticas, las tutorías, el estudio y trabajo autónomo personal y grupal son las maneras de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Descripción: Presentación en el aula de los conceptos fundamentales y desarrollo de los contenidos propuestos en la asignatura.

Propósito: Transmitir los contenidos de la materia motivando al alumnado a la reflexión, facilitándole el descubrimiento de las relaciones entre diversos conceptos y formándole una mentalidad crítica.

Seminarios

Descripción: Modalidad organizativa de los procesos de enseñanza y aprendizaje donde tratar en profundidad una temática relacionada con cada una de las materias propuestas incorporando actividades basadas en la



indagación, el debate, la reflexión y el intercambio.

Propósito: Desarrollo en el alumnado de las competencias conceptuales e instrumentales/ procedimentales de la materia.

Actividades prácticas en el aula-taller

Descripción: Modalidad organizativa enfocada hacia la adquisición y aplicación específica de los conocimientos adquiridos y al desarrollo de habilidades instrumentales y/o procedimentales de la materia.

Propósito: Desarrollo en el alumnado de las competencias procedimentales de la materia.

Actividades no presenciales individuales y/o en grupo (Estudio y trabajo autónomo)

Descripción: Actividades guiadas y no guiadas, a desarrollar en el aula taller o fuera de él, propuestas por el profesor/a a través de las cuales, de forma individual y/o grupal, se profundiza en aspectos concretos de la materia, posibilitando al estudiante para avanzar en la adquisición determinados conocimientos y procedimientos.

Actividades de investigación bibliográfica y de las fuentes auxiliares. Elaboración de trabajos.

Lecturas y estudio.

Salidas de campo consistentes entre otras en: visita de exposiciones y ferias de arte, elaboración de cuadernos de campo relativos al ámbito de conocimiento de la asignatura.

Propósito:

- Favorecer en el estudiante la capacidad para autorregular su aprendizaje, planificándolo, diseñándolo, evaluándolo y adecuándolo a sus especiales condiciones e intereses.
- Favorecer en los estudiantes la generación e intercambio de ideas, la identificación y análisis de diferentes puntos de vista sobre una temática, la generalización o transferencia de conocimiento y la valoración crítica del mismo.

Tutorías académicas

Descripción: manera de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se basa en la interacción directa entre el estudiante y el profesor.

Propósito: Orientan el trabajo autónomo y grupal del alumnado, profundizar en distintos aspectos de la materia y orientar la formación académica-integral del estudiante.

Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Primer semestre	Actividades presenciales					Actividades no presenciales				
	Sesiones teóricas (horas)	Sesiones prácticas (horas)	Exposiciones y seminarios (horas)	Exámenes (horas)	Otras actividades	Tutorías individuales (horas)	Tutorías colectivas (horas)	Estudio y trabajo individual del alumno (horas)	Trabajo en grupo (horas)	Otras actividades



Total horas		28	28		4		5	20	65		
-------------	--	----	----	--	---	--	---	----	----	--	--

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

Sistema de evaluación SE2 conforme al Grado en Bellas Artes:

- Evaluación de los resultados del aprendizaje a través de pruebas orales o escritas. 20-30%
- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller, estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos teóricos, participación y asistencia a clases, seminarios y tutorías académicas. 70-80%

EVALUACIÓN CONTINUA

Para aprobar se deberá obtener al menos un 5.

Los alumnos obtendrán una nota máxima de un 10:

- Entrega de tareas/ejercicios (hasta 1.5 puntos)
A lo largo del curso y conforme se vayan exponiendo los conocimientos se mandarían tareas que deberán ser entregadas para el mismo día o de un día para otro.
- Exámenes sobre los conocimientos prácticos (hasta 3 puntos)
Se realizarán varios exámenes relacionados con los contenidos impartidos que permitan comprobar el nivel de conocimientos adquirido por el alumnado.
- Práctica personal. Realización, entrega y defensa (hasta 4 puntos)
El alumno tendrá que mostrar y demostrar el nivel de conocimientos adquirido mediante un trabajo personal. Se diseñará y programará un juego.
- Exámenes sobre los conocimientos teóricos adquiridos (hasta 1.5 puntos)
Se realizarán varios exámenes relacionados con los contenidos impartidos que permitan comprobar el nivel de conocimientos adquirido por el alumnado.

EVALUACIÓN FINAL

Los alumnos que no aprueben en la convocatoria ordinaria se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria en la cual se realizarán las siguientes pruebas:

- Examen teoría (hasta 2 puntos)
- Examen prácticas (hasta 8 puntos)

El alumno se examinará de las partes que tenga suspensas: si la parte suspensa es práctica, mediante las preguntas de prácticas, si la parte suspensa es teórica, mediante las preguntas de teoría.



Se aprueba si la nota final es mayor o igual a 5.

EVALUACIÓN ÚNICA

Igual que la evaluación final.

Todo lo relativo a la evaluación se regirá por la Normativa de evaluación y calificación de los estudiantes vigente en la Universidad de Granada, que puede consultarse en: https://lsi.ugr.es/lsi/normativa_examenes

ESCENARIO A (ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO
(Según lo establecido en el POD)

HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL
(Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)

Publicadas en la web de la universidad:
https://directorio.ugr.es/static/PersonalUGR/*/s/how/137f3de7f3a5e313d2c16356d9f890f8

Se podrán usar: e-mail, Prado, Google meet, Zoom, Telegram, y otros recursos a través de Internet

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- Las impartición de clases teóricas y prácticas se realizarán presencialmente. Adicionalmente, dichas clases se transmitirán en directo y se grabarán, estando disponibles los vídeos en Prado.
- Los alumnos asistirán a las clases presenciales por turnos según la disponibilidad y las directrices de la facultad de BBAA y la Universidad

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

Según lo descrito

Convocatoria Extraordinaria

Según lo descrito

Evaluación Única Final

Según lo descrito

ESCENARIO B (SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL



HORARIO (Según lo establecido en el POD)	HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)
Publicadas en la web de la universidad: https://directorio.ugr.es/static/PersonalUGR/*/show/137f3de7f3a5e313d2c16356d9f890f8	Se podrán usar: e-mail, Prado, Google meet, Zoom, Telegram, y otros recursos a través de Internet
MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE	
Todas clases teóricas y prácticas se realizarán por videoconferencia. Se transmitirán y se grabarán, estando disponibles los vídeos en Prado. (Ambas acciones dependerán de los medios técnicos disponibles)	
MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)	
Convocatoria Ordinaria	
La evaluación se hará únicamente de forma virtual e incluirá las mismas pruebas descritas para la convocatoria ordinaria en el escenario A, con la misma ponderación y condiciones para superar la asignatura	
Convocatoria Extraordinaria	
La evaluación se hará únicamente de forma virtual e incluirá las mismas pruebas descritas para la convocatoria ordinaria en el escenario A, con la misma ponderación y condiciones para superar la asignatura	
Evaluación Única Final	
La evaluación se hará únicamente de forma virtual e incluirá las mismas pruebas descritas para la convocatoria ordinaria en el escenario A, con la misma ponderación y condiciones para superar la asignatura	
INFORMACIÓN ADICIONAL (Si procede)	

