



## GRADO EN DISEÑO

Módulo	COMPLEMENTARIO
Materia	TECNOLOGÍA DE LOS NUEVOS MEDIOS
Asignatura	CÓDIGO: 804123 NOMBRE: <b>DISEÑO UX</b>

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Cuarto
Carácter:	Optativa
Período de impartición:	1er semestre o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: DISEÑO E IMAGEN  
Coordinador: Lara Sánchez Coterón  
Correo electrónico: [larasanc@ucm.es](mailto:larasanc@ucm.es)  
Teléfono: 91 3943653

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### DESCRIPTOR

Aplicación de los conceptos de diseño gráfico adaptados a las características específicas de los nuevos medios. Pantalla y legibilidad, formatos y tamaños de soporte, tipografía en baja resolución, color y dispositivos. Incorporación del movimiento al diseño gráfico. Composición de capas e integración de medios. Elementos de lenguaje del diseño en los nuevos medios.

#### OBJETIVOS

##### 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.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.9. Hacer entender al alumno que el continuo reciclaje es imprescindible en el futuro desarrollo profesional de un diseñador, debiendo comprometerse con el autoaprendizaje como instrumento de desarrollo y responsabilidad profesional, y prepararle para tener capacidad innovadora.



### Objetivos específicos:

- Conocer la especificidad de los nuevos dispositivos y soportes de edición digital.
- Comprender las limitaciones y condicionamientos de los nuevos medios como plataforma de creación de contenidos visuales.
- Conocer tendencias y autores relevantes en el diseño en los nuevos medios.
- Comprender los conceptos teóricos relativos al diseño en los nuevos medios.
- Emplear adecuadamente los sistemas de composición por capas y animación.
- Comprender y manejar de forma satisfactoria el flujo de trabajo adecuado a la producción de contenido gráfico en los nuevos medios.
- Conocer y aplicar los recursos del lenguaje del diseño en movimiento.

## COMPETENCIAS

### Competencias generales

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.4. Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.
- CG.5. Conocer las posibilidades operativas de las herramientas informáticas y familiarizarse con el manejo de los programas adecuados a cada una de las actividades inherentes a las diferentes áreas del Diseño.

### 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.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.

## CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Pantalla, resolución, formatos.
- Resolución y legibilidad.
- Diseño para TV: cabeceras, créditos, imagen e identidad corporativa, anuncios.
- Internet y sus tecnologías: diseño para distintos dispositivos.
- Aplicaciones interactivas, interfaz y accesibilidad.
- Herramientas de composición de capas.
- Animación y flujo de información.



## METODOLOGÍA

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

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos, explicación de tecnologías y casos de estudio.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- 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. CG4. CG5. CE1. CE3. CE7	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE1. CE3. 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. CG4. CG5.	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

### Actividad del estudiante:

- Estudio y realización de bocetos a partir de una idea, descripción o texto.
- Realización de ejercicios sobre diseño en pantalla.
- Realización de ejercicios collage animado con herramientas de composición.
- Realización de un proyecto de diseño para los nuevos medios de duración corta.
- Búsqueda y aportación al colectivo de referencias destacadas de trabajos artísticos y profesionales en el campo del diseño en los nuevos medios.

### Cronograma:

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



## EVALUACIÓN

- 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 del estudiante tutelado por el profesor, el 20-30% del total.
  - Trabajo autónomo en el taller o laboratorio del estudiante, el 50-70 del total.
  - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

## BIBLIOGRAFÍA

- Buley, L. (2013) The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide. Rosenfeld Media.
- Garrett, J.J. (2010) The Elements of User Experience: User-centered design for the web and beyond. New Riders.
- Hassan Montero, Y. (2015) Experiencia de Usuario: Principios y Métodos
- DiSalvo, C. (2022) Design as Democratic Inquiry: Putting Experimental Civics into Practice. MIT Press
- Rosenfeld & Morville (1998) Information Architecture for the World Wide Web. O'Reilly
- Boag, P. (2017) User Experience Revolution. Smashing Media AG.
- Travers, A. (2013) Interviewing for research: a pocket guide to design research. Owen Gregory Ed.
- Hinderer Sova, D., Nielsen, J. (2003) How to recruit participants for usability studies. NN Group.
- Walter, A. (2020) Designing for Emotion. New Riders.
- Weinschenk, S. M. (2020) 100 Things Every Designer Needs to Know about People. New Riders.
- Norman, D. (2013) The Design of Everyday Things. Basic Books.
- Schwartz, B.(2016)The Paradox of Choice: Why More Is Less. Ecco.
- Marquis, L.M.(2019) Everyday information architecture. A book apart.
- Covert, A. (2014) How to make sense of any mess. Create Space Independent Publishing Platform.
- Brown, T. (2013) Combining typefaces. Five Simple Steps.
- Wachter-Boettcher, S. & Meyer, E.A. (2016) Design for Real Life. A book apart.
- Kholmatova, A. (2017) Design Systems: A practical guide to creating design languages for digital products. Smashing Magazine.
- McGrane, K. (2012) Content Strategy for Mobile. A book apart.
- Wroblewski, L. (2011) Mobile First. A book apart.
- Clark, J. (2015) Designing for Touch. A book apart.
- Kalbag, L. (2017) Accessibility for Everyone. A book apart.
- Coady, G. (2017) Color accessibility workflows. A book apart.



# **bellasartes**

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

- Lupton, E. & Tobias, J. (2021) *Extra Bold – A Feminist, Inclusive, Anti-racist, Nonbinary Field Guide for Graphic Designers*. Princeton Architectural Press.
- Moggridge, B. (2006) *Designing Interactions*. The MIT Press.
- Buxton, B. (2010) *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. Morgan Kaufmann.