



Guía docente			
Datos Identificativos			2015/16
Asignatura (*)	Diseño Gráfico y Comunicación Visual	Código	616011601
Titulación	Licenciado en Comunicación Audiovisual		
Descriptores			
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo
1º y 2º Ciclo	1º cuatrimestre	Tercero-Cuarto	Optativa
Créditos	3.5		
Idioma	CastellanoGallego		
Modalidad docente	Presencial		
Prerrequisitos			
Departamento	Métodos Matemáticos e de Representación		
Coordinador/a	Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	rocio.mihura@udc.es
Profesorado	Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	rocio.mihura@udc.es
Web	www.udc.es/cienciasdacomunicacion/		
Descripción general	Coñecemento e creación da marca. A Identidade Corporativa.		

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico.
A6	Capacidad de experimentar e innovar mediante el conocimiento y uso de técnicas y métodos aplicados.
A9	Capacidad de análisis de la forma icónica y la imagen espacial tanto en la imagen fija como en movimiento.
A11	Capacidad de utilización de las técnicas y procesos en la creación de productos multimedia.
B2	Aprender a comunicarse con habilidad y fluidez.
B3	Aplicar un pensamiento crítico, lógico y creativo.
B5	Trabajar de forma colaborativa.
B7	Comunicarse de manera efectiva en un entorno de trabajo.
B8	Trabajar en equipo respetando los valores de los demás.
B12	Capacidad de incorporarse y adaptarse a un equipo de trabajo.
B15	Habilidad para la organización y temporalización de tareas.
B16	Capacidad de autoevaluación crítica.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Coñecemento da historia, evolución e linguaxe propia do deseño gráfico.	A1	B2	
	A11		
Capacidade para elaborar unha identidade visual completa para un produto.	A1	B3	
	A6	B5	
	A9	B15	
	A11		
Capacidade para desenrolar e expoñer en público un proxecto creativo.		B16	
Desenrolo dun traballo creativo en grupo, asumindo roles e responsabilidades.		B7	
		B8	
		B12	
		B16	

Contenidos	
Tema	Subtema



MÓDULO 1.- Teoría do Deseño	1.1 Elementos básicos. 1.2 Principios básicos.
TEMA 1.- Fundamentos do Deseño Gráfico	1.3 Ámbitos.
TEMA 2.- Deseño Gráfico e Comunicación Visual	2.1 A Comunicación. 2.2 A Forma. 2.3 A Loxística e a economía. 2.4 A Técnica.
TEMA 3.- A Identidade Corporativa	3.1 Deseño dunha Identidade 3.2 Elementos básicos da Identidade Corporativa. 3.3 Metodoloxía.
MÓDULO 2.- Historia do Deseño Gráfico.  TEMA 1.- Deseño gráfico ata o século XX.	1.1.El diseño gráfico: Grecia, Roma, Edad Media. 1.2 La tipografía y el libro (hasta el 1500 aprox.) 1.3.Los siglos de transición: s. XVI ? s. XVIII. 1.4.Diseño gráfico comercial (publicidad): París y Londres, s. XIX 1.5.Arts & Crafts, Art nouveau, Jugendstil y Werkbund Institut. 1.6.Las vanguardias artísticas del sXX: arte y diseño. 1.7.La Bauhaus. Alemania 1900/30: Tschichold. 1.8.Diseño gráfico y la I Guerra Mundial. 1.9.Europa de entre guerras 1.10.El exilio europeo a EEUU. El estilo americano. 1.11.1945 en adelante: Francia, Inglaterra, Alemania. 1.12.1945 en adelante: Suiza, Italia, Polonia.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral		14	21	35
Juego de rol (role playing)		4	2	6
Trabajos tutelados		10.5	26.25	36.75
Lecturas		0	2.5	2.5
Prueba objetiva		2	0	2
Atención personalizada		5.25	0	5.25

(\*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	- Exposición de contidos mediante medios audiovisuais.
Trabajos tutelados	- Realización dun traballo de identidade sobre un produto.
Lecturas	- Bibliografía proposta na materia.
Prueba objetiva	- Proba sobre os contidos teóricos da materia.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Seguimento dos avances e corrección de erros na realización do traballo tutelado.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación



Juego de rol (role playing)		Claridad de contidos, linguaxe apropiada.	5
Trabajos tutelados		Capacidade de comunicación, nivel formal, legibilidade, orixinalidade.	55
Prueba objetiva		Aprendizaxe e interpretación dos coñecementos.	40
Otros			

### Observaciones evaluación

#### Grupo ECTS:

é imprescindible aprobar os tres apartados.

#### Grupo non ECTS:

1. Proba teórica: 40%

2. Proba práctica: 60%

imprescindible aprobar ambas.

### Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Satué, Enric (2002). El diseño gráfico. Desde sus orígenes hasta nuestros días. Madrid. Alianza Editorial</li><li>- caves, Norberto y Pibernat, Oriol (1989). La gestión del diseño . Madrid. Editorial Minier</li><li>- Chaves, Norberto (1988). La imagen corporativa. Barcelona. GG Diseño</li><li>- Costa, Joan (2004). La imagen de marca un fenómeno social. Barcelona. Paidós</li></ul>
<b>Complementaria</b>	

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Diseño Aplicado/616011405

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

#### Asignaturas que continúan el temario

Grafismo Digital/616011304

#### Otros comentarios

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías