



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Deseño Gráfico e Comunicación Visual		Código	616011601
Titulación	Licenciado en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
1º e 2º Ciclo	1º cuatrimestre	Terceiro-Cuarto	Optativa	3.5
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinación	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/			
Descrición xeral	Coñecemento e creación da marca. A Identidade Corporativa.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A1	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e difusión no campo do deseño gráfico.
A6	Capacidade de experimentar e innovar mediante o coñecemento e uso de técnicas e métodos aplicados.
A9	Capacidade de análise da forma icónica e a imaxe espacial tanto na imaxe fixa como en movemento.
A11	Capacidade de utilización das técnicas e procesos na creación de produtos multimedia.
B2	Aprender a comunicarse con habilidade e fluidez.
B3	Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo.
B5	Traballar de forma colaborativa.
B7	Comunicarse de maneira efectiva nun entorno de traballo.
B8	Traballar en equipo respetando os valores dos demais.
B12	Capacidade de incorporarse e adaptarse a un equipo de traballo.
B15	Habilidade para a organización e temporalización de tarefas.
B16	Capacidade de autoavaliación crítica.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do 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

Contidos	
Temas	Subtemas



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.	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.
TEMA 1.- Deseño gráfico ata o século XX.	

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral		14	21	35
Xogo de rol (role playing)		4	2	6
Traballos tutelados		10.5	26.25	36.75
Lecturas		0	2.5	2.5
Proba obxectiva		2	0	2
Atención personalizada		5.25	0	5.25

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	- Exposición de contidos mediante medios audiovisuais.
Traballos tutelados	- Realización dun traballo de identidade sobre un produto.
Lecturas	- Bibliografía proposta na materia.
Proba obxectiva	- Proba sobre os contidos teóricos da materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Seguimento dos avances e corrección de erros na realización do traballo tutelado.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación



Xogo de rol (role playing)		Claridade de contidos, linguaxe apropiada.	5
Traballos tutelados		Capacidade de comunicación, nivel formal, legibilidade, orixinalidade.	55
Proba obxectiva		Aprendizaxe e interpretación dos coñecementos.	40
Outros			

### Observacións avaliación

#### Grupo ECTS:

é imprescindible aprobar os tres apartados.

#### Grupo non ECTS:

1. Proba teórica: 40%

2. Proba práctica: 60%

imprescindible aprobar ambas.

### Fontes de información

#### Bibliografía básica

- Satué, Enric (2002). El diseño gráfico. Desde sus orígenes hasta nuestros días. Madrid. Alianza Editorial
- caves, Norberto y Pibernat, Oriol (1989). La gestión del diseño . Madrid. Editorial Minier
- Chaves, Norberto (1988). La imagen corporativa. Barcelona. GG Diseño
- Costa, Joan (2004). La imagen de marca un fenómeno social. Barcelona. Paidós

#### Bibliografía complementaria

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño Aplicado/616011405

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

#### Materias que continúan o temario

Grafismo Dixital/616011304

#### Observacións

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías