



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Deseño aplicado		Código	616G01015
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6
Idioma	Castelán			
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	http://www.udc.es/cienciasdacomunicacion/			
Descrición xeral	Esta materia inicia ao alumno nos principios básicos do deseño impreso e dixital. Impártese como remate do proceso de aprendizaxe iniciado na materia de primeiro curso Expresión Gráfica.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A2	Crear productos audiovisuales.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro do seu área de estudo)
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
Os alumnos comprenderán e empregarán os códigos visuais para a execución de proxectos audiovisuais.			A2 A8 A12
Os alumnos empregarán as tecnoloxías dixitais na elaboración de proxectos sempre dende un punto de vista creativo, sen limitarse polas mesmas.			C3
Os alumnos analizarán os seus traballos de forma obxetiva, empregando a crítica constructiva.			B3

Contidos	
Temas	Subtemas
Historia del Diseño Gráfico	- Desde los orígenes a nuestros días.
Diseño Gráfico y Comunicación	1. ¿Qué es el diseño gráfico? 2. Ámbitos del diseño gráfico 4. Fundamentos del diseño 5. Diseño gráfico y comunicación
La Creatividad Gráfica	1. Noción de creatividad gráfica 2. Procesos de creación gráfica 3. El aspecto estético
Identidad Gráfica	1. Elementos básicos de una identidad gráfica 2. metodología de una identidad gráfica 3. Aplicaciones de una identidad gráfica
Diseño Digital	1. Diseño de la interfaz 2. Usabilidad en interfaces digitales



Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A2 A8	28	28	56
Sesión maxistral	A12 C3	22	22	44
Proba obxectiva	B3	6	6	12
Presentación oral	A2 B3	7	7	14
Lecturas	A12 B3	0	19	19
Atención personalizada		5	0	5

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

Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Os alumnos realizarán un traballo tutelado ao longo do curso.
Sesión maxistral	Impartiranse sesións maxistras sobre o deseño gráfico tradicional e o deseño dixital.
Proba obxectiva	Realizarase un examen teórico.
Presentación oral	Os alumnos presentarán oralmente os traballos propostos. Esta presentación computa na avalización.
Lecturas	Os alumnos deberán ler determinados textos relacionados coa docencia e que serán avaliados no exame teórico.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Traballos tutelados: os proxectos se realizan en grupo ou individualmente, dependendo do número de matriculados. Ao inicio do curso se informará desta modalidade.
Presentación oral	Presentación oral: Cada alumno expondrá o seu traballo e será avaliado.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A2 A8	Plantearase un proxecto que se realizará ao longo do curso. É necesario aprobar cada apartado e mais o exame teórico para aprobar a asignatura.	60
Proba obxectiva	B3	Exame É necesario aprobar cada apartado e mais o exame teórico para aprobar a asignatura.	30
Presentación oral	A2 B3	Exercicios realizados en clase e presentados en público.	10

Observacións avaliación

Nesta materia a presentación material dos traballos considérase parte da aprendizaxe e como tal é avaliable. Non se admitirá un traballo que non acade o estándar mínimo universitario. As faltas de ortografía considéranse unha falta grave, de forma que cinco faltas de ortografía no mesmo traballo supoñen un suspenso, e catro ou menos restan 0,25 puntos cada unha.

Fontes de información



Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Fernández-Coca, Antonio (1998). Producción y diseño gráfico para la World Wide Web. Madrid: Paidós- Krug, Steve (2001). No me hagas pensar. Madrid: Prentice-Hall- Nielsen, Jakob (2002). Usabilidad de páginas de inicio: análisis de 50 sitios web.- Orihuela, José Luis, y María Luisa Santos (1999). Introducción al diseño digital. Madrid: Anaya Multimedia- Hervás Ivars, Christian (2002). El diseño gráfico en televisión. Madrid: Cátedra
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

<p>Esta materia presupón un coñecemento medio das ferramentas informáticas de deseño gráfico. </p>

(*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