Teaching Guide				
Identifying Data				2017/18
Subject (*)	Tecnoloxías da Informac. e Comunic. Aplic. ao Deseño		Code	771011306
Study programme	Enxeñeiro Técnico en Deseño Industrial			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
First and Second Cycle	2nd four-month period	Third	Obligatoria	5
Language				
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department				
Coordinador		E-mail		
Lecturers		E-mail		
Web	www.eudi.udc.es			
General description	OBJETIVOS PARTE TEÓRICA: Que los alumnos conozcan los usos habituales de las TIC en el campo de diseño de contenidos, tanto impresos como audiovisuales o multimedia (periódicos, revistas, CD- ROM, Internet, televisión, vídeo, etc). Capacitar a los alumnos para la interpretación de los diferentes códigos y géneros informativos, formativos, de entretenimiento y publicitarios, así como sus diferentes aplicaciones, arquitecturas y funcionalidades específicas. Proporcionar los criterios para la creación y dirección de proyectos, así como la remodelación y sistematización de rediseños relacionados con los medios de comunicación. OBJETIVOS PARTE PRÁCTICA: Capacitación para diseño de un medio de comunicación impreso con versión para su distribución digital (folleto, revista, periódico, etc). Diseño de un proyecto multimedia corporativo, institucional, educativo o comercial con contenido audiovisual específico. Diseño completo de un sitio web para una organización, institución o departamento empresarial específico.			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
A1	Aplicar o coñecemento das diferentes áreas involucradas no Plano Formativo.
A2	Capacidade de comprensión da dimensión social e histórica do Deseño Industrial, vehículo para a creatividade e a búsqueda de solucións novas e efectivas.
A3	Necesidade dunha aprendizaxe permanente e continua (Life-long learning), e especialmente orientada cara os avances e os novos produtos do mercado.
A4	Traballar de forma efectiva como individuo e como membro de equipos diversos e multidisciplinares.
A5	Identificar, formular e resolver problemas de enxeñaría.
A6	Comprensión das responsabilidades éticas e sociais derivadas da súa actividade profesional.
A7	Formación amplia que posibilite a comprensión do impacto das solucións de enxeñaría nos contextos económico, medioambiental, social e global.
A8	Capacidade para deseño, redacción e dirección de proxectos, en todas as súas diversidades e fases.
A9	Capacidade de usar as técnicas, habilidades e ferramentas modernas para a práctica da enxeñaría.
A10	Capacidade para efectuar decisións técnicas tendo en conta as súas repercusións ou costes económicos, de contratación, de organización ou xestión de proxectos.
B1	Capacidade de comunicación oral e escrita de maneira efectiva con ética e responsabilidade social como cidadán e como profesional.
B2	Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo para cuestionar a realidade, buscar e propoñer solucións innovadoras a nivel formal, funcional e técnico.
B3	Aprender a aprender. Capacidade para comprender e detectar as dinámicas e os mecanismos que estruturan a aparición e a dinámica de novas tendencias.
B4	Traballar de forma colaborativa. Coñecer as dinámicas de grupo e o traballo en equipo.
B5	Resolver problemas de forma efectiva.
B6	Traballar de forma autónoma con iniciativa.

B7	Capacidade de liderado e para a toma de decisións.
B8	Traballar nun entorno internacional con respeto das diferencias culturais, lingüísticas, sociais e económicas.
B9	Comunicarse de maneira efectiva nun entorno de traballo.
B10	Capacidade de organización e planificación.
B11	Capacidade de análise e síntese.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral coma escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida, democrática e solidaria, capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común.
C5	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C7	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences / results		
Conocer los usos habituales de las TIC en el campo de diseño de contenidos, tanto impresos como audiovisuales o multimedia (periódicos, revistas, CD- ROM, Internet, televisión, vídeo, etc). Proporcionar los criterios para la creación y dirección de proyectos, así como la remodelación y sistematización de rediseños relacionados con los medios de comunicación. Capacitar a los alumnos para la interpretación de los diferentes códigos y géneros informativos, formativos, de entretenimiento y publicitarios, así como sus diferentes aplicaciones, arquitecturas y funcionalidades específicas.	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8

Contents	
Topic	Sub-topic

1. Introducción. 2. Códigos y soportes para la información. 3. TIC's aplicadas al diseño de medios impresos. Lenguaje impreso. 4. TIC's aplicadas al diseño audiovisual. Lenguaje audiovisual. 5. TIC's aplicadas al diseño digital. Lenguaje multimedia.	1.1. Información, comunicación y diseño. 2.1. Publicidad, educación y entretenimiento. 3.1. Fundamentos de organización y producción editorial. 3.2. Tipografía e Infografía. 3.3. Diseño y remodelación de periódicos y revistas. 3.4. Hardware y software. 4.1. Preproducción: storyboards e ilustración. Composición y Escenografía. 4.2. Producción: grabación digital, animación. Iluminación y sonido. 4.3. Postproducción: edición, efectos, continuidad. Medios técnicos. 5.1. Interactividad. Diseño de sitios web: mapas, sistemas de navegación. 5.2. Proyectos online y proyectos off line. 5.3. Diseño de interfaz. Usabilidad.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech		28	42	70
ICT practicals		18	27	45
Introductory activities		2	2	4
Multiple-choice questions		1	0	1
Oral presentation		0.2	0.8	1
Personalized attention		9	0	9
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.
ICT practicals	Metodología que permite al alumnado aprender de forma efectiva, a través de actividades de carácter práctico (demostraciones, simulaciones, etc.) la teoría de un ámbito de conocimiento, mediante la utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones. Las TIC suponen un excelente soporte y canal para el tratamiento de la información y aplicación práctica de conocimientos, facilitando el aprendizaje y el desarrollo de habilidades por parte del alumnado.
Introductory activities	Actividades que se llevan a cabo antes de iniciar cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje a fin de conocer las competencias, intereses y/o motivaciones que posee el alumnado para el logro de los objetivos que se quieren alcanzar, vinculados a un programa formativo. Con ella se pretende obtener información relevante que permita articular la docencia para favorecer aprendizajes eficaces y significativos, que partan de los saberes previos del alumnado.
Multiple-choice questions	Prueba objetiva que consiste en plantear una cuestión en forma de pregunta directa o de afirmación incompleta, y varias opciones o alternativas de respuesta que proporcionan posibles soluciones, de las que sólo una de ellas es válida.
Oral presentation	Intervención inherente a los procesos de enseñanza-aprendizaje basada en la exposición verbal a través de la que el alumnado y profesorado interactúan de un modo ordenado, planteando cuestiones, haciendo aclaraciones y exponiendo temas, trabajos, conceptos, hechos o principios de forma dinámica.

Personalized attention	
Methodologies	Description

Guest lecture / keynote speech ICT practicals Introductory activities Oral presentation	-Esta actividade, xa sea individual o en grupo, ten como obxetivo atender as necesidades e dúbidas do alumnado relacionadas xa sexa coa parte teórica como coa parte práctica. -As actividades iniciais serán realizadas nas horas de prácticas nos primeiros días de clase. -Desenrolaránse algunhas técnicas de creatividade tanto individuais como grupais. -A presentación oral realizaráse por grupos de traballo no derradeiro día de clase. -A atención personalizada realizaráse tanto en tutorías presenciais, como consultas puntuais a través do correo electrónico.

Assessment			
Methodologies	**Competencies / Results**	**Description**	**Qualification**
ICT practicals		Ejercicio Gráfico (20% de la nota) Ejercicio Audiovisual (20% de la nota) Ejercicio Multimedia (20% de la nota) Trabajos en grupo	60
Multiple-choice questions		Examen tipo test o de preguntas cortas (40% de la nota) Trabajo personal del alumno	40
Oral presentation		La calificación estará incluida en la nota del ejercicio multimedia. Se valorará: claridad expositiva, expresión, coordinación entre los miembros del grupo, y capacidad de reacción ante eventuales problemas.	0
Others			

Assessment comments
Es necesario aprobar ambas partes (examen teórico y práctica) para aprobar la totalidad de la asignatura.

Sources of information	
Basic	- T4- Bordwell,David y Thompson, Kirstin (2002). El arte cinematográfico: una introducción. Paidós Ibérica - T3- El-Mir, Amado José y otros (1995). Diseño, color y tecnología en prensa. Editorial Prensa Ibérica - T2- Lockwood, Robert (1992). El diseño de la noticia. Ediciones B, Barcelona - T5- Orihuela José Luis (2000). Introducción al diseño digital. Anaya Multimedia - T1- Norman, Donald (2006). La psicología de los objetos cotidianos. Nerea - T4- Rummel, Manuel (1998). Producción de video digital para multimedia. Thomson Paraninfo, S.A - T4- Millerson, Gerald (1998). Técnicas de realización y producción en televisión. IORTV - T3- Baines, Phil y Haslam, Andrew (2005). Tipografía: función, forma y diseño. Gustavo Gili, D.L - T5- Nielsen, Jakob (2000). Usabilidad: diseño de sitios web. Prentice Hall. Madrid - T5- Pring, Roger (2000). w w w. Tipografia: 300 diseños tipográficos para sitios web. Barcelona Gustavo Gili
Complementary	- T3- García, Mario (1984). Diseño y remodelación de periódicos. Eunsa, Pamplona - T5- Bou Bauzá, Guillem (1997). El guión multimedia. Madrid Anaya Multimedia - T3- Leslie, Jeremy (2003). Nuevo diseño de revistas. Gustavo Gili, D.L - T5- Patrick J. Lynch y Sarah Horton (2000). Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. Barcelona, GG

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Tecnoloxías da Informac. e Comunic. Aplic. ao Deseño/771011306
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Deseño e Produto/771011301 Fotografía e Imaxe/771011503

Subjects that continue the syllabus
Expresión Gráfica/771011102
Expresión Artística/771011101
Metodoloxía do Deseño/771011105
Informática Básica/771011107
Other comments

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.