



Guía Docente

Datos Identificativos				
			2017/18	
Asignatura (*)	Tecnoloxías da Informac. e Comunic. Aplic. ao Deseño	Código	771011306	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
1º e 2º Ciclo	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	5
Idioma				
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento				
Coordinación			Correo electrónico	
Profesorado			Correo electrónico	
Web	www.eudi.udc.es			
Descrición xeral	<p>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.</p> <p>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.</p>			

Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
<p>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.</p>	A1	B1	C1
	A2	B2	C2
	A3	B3	C3
	A4	B4	C4
	A5	B5	C5
	A6	B6	C6
	A7	B7	C7
	A8	B8	C8
	A9	B9	
	A10	B10	
		B11	

Contidos

Temas	Subtemas



1. Introducción.	1.1. Información, comunicación y diseño.
2. Códigos y soportes para la información.	2.1. Publicidad, educación y entretenimiento.
3. TIC's aplicadas al diseño de medios impresos. Lenguaje impreso.	3.1. Fundamentos de organización y producción editorial. 3.2. Tipografía e Infografía. 3.3. Diseño y remodelación de periódicos y revistas.
4. TIC's aplicadas al diseño audiovisual. Lenguaje audiovisual.	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. TIC's aplicadas al diseño digital. Lenguaje multimedia.	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.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral		28	42	70
Prácticas a través de TIC		18	27	45
Actividades iniciais		2	2	4
Proba de resposta múltiple		1	0	1
Presentación oral		0.2	0.8	1
Atención personalizada		9	0	9

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	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.
Prácticas a través de TIC	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.
Actividades iniciais	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.
Proba de resposta múltiple	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.
Presentación oral	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.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Sesión maxistral	-Esta actividade, xa sea individual o en grupo, ten como obxectivo atender as necesidades e dúbidas do alumnado relacionadas xa sexa coa parte teórica como coa parte práctica.
Prácticas a través de TIC	-As actividades iniciais serán realizadas nas horas de prácticas nos primeiros días de clase.
Actividades iniciais	-Desenrolaránse algunhas técnicas de creatividade tanto individuais como grupais.
Presentación oral	-A presentación oral realizarase por grupos de traballo no derradeiro día de clase. -A atención personalizada realizarase tanto en tutorías presenciais, como consultas puntuais a través do correo electrónico.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas a través de TIC		Ejercicio Gráfico (20% de la nota) Ejercicio Audiovisual (20% de la nota) Ejercicio Multimedia (20% de la nota) Trabajos en grupo	60
Proba de resposta múltiple		Examen tipo test o de preguntas cortas (40% de la nota) Trabajo personal del alumno	40
Presentación oral		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
Outros			

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

Fontes de información	
Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - 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. Tipografía: 300 diseños tipográficos para sitios web. Barcelona Gustavo Gili
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none"> - 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

Recomendacións
Materias que se recomienda ter cursado previamente
Tecnoloxías da Informac. e Comunic. Aplic. ao Deseño/771011306
Materias que se recomienda cursar simultaneamente
Deseño e Produto/771011301
Fotografía e Imaxe/771011503



Materias que continúan o temario

Expresión Gráfica/771011102

Expresión Artística/771011101

Metodoloxía do Deseño/771011105

Informática Básica/771011107

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