



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Tecnoloxías da Información e a Comunicación I	Código	771G01036	
Titulación	Grao en Enxeñaría de Deseño Industrial e Desenvolvemento do Produto			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalegoInglés			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	León Sanjuán, María Victoria de	Correo electrónico	victoria.de.leon@udc.es	
Profesorado	León Sanjuán, María Victoria de	Correo electrónico	victoria.de.leon@udc.es	
Web	www.eudi.udc.es			
Descrición xeral	<p>OBXETIVOS PARTE TEÓRICA: Que os alumnos coñezan os usos habituais das TIC no campo de deseño de contenidos, tanto impresos como audiovisuais o multimedia (periódicos, revistas, CD- ROM, Internet, televisión, vídeo, etc). Capacitar a os alumnos para a interpretación dos diferentes códigos e xéneros informativos, formativos, de entretenimento e publicitarios, así como as súas diferentes aplicacións, arquitecturas e funcionalidades específicas. Proporcionar os criterios para a creación e dirección de proxectos, así como a remodelación e sistematización de rediseños relacionados con os medios de comunicación.</p> <p>OBXETIVOS PARTE PRÁCTICA: Capacitación para deseño dun medio de comunicación impreso con versión para a súa distribución dixital (folleto, revista, periódico, etc). Deseño dun proxecto multimedia corporativo, institucional, educativo ou comercial con contido audiovisual específico. Deseño completo dun sitio web para unha organización, institución ou departamento empresarial específico.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
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	Formación ampla que posibilite a comprensión do impacto das solucións de enxeñaría nos contextos económico, medioambiental, social e global.
A7	Capacidade para deseño, redacción e dirección de proxectos, en todas as súas diversidades e fases.
A8	Capacidade de usar as técnicas, habilidades e ferramentas modernas para a práctica da enxeñaría.
A10	Comprensión das responsabilidades éticas e sociais derivadas da súa actividade profesional.
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 respecto 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.
B12	Comprensión das responsabilidades éticas e sociais derivadas da súa actividade profesional
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.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Coñecer os usos habituais das TIC no campo de deseño de contenidos, tanto impresos como audiovisuais o multimedia (periódicos, revistas, CD- ROM, Internet, televisión, vídeo, etc). Proporcionar os criterios para a creación e dirección de proxectos, así como a remodelación e sistematización de rediseños relacionados con os medios de comunicación. Capacitar aos alumnos para a interpretación de os diferentes códigos e xéneros informativos, formativos, de entretemimento e publicitarios, así como as súas diferentes aplicacións, arquitecturas e funcionalidades específicas.	A1	B1	C1
	A2	B2	C2
	A3	B3	C3
	A4	B4	C4
	A5	B5	C5
	A6	B6	C6
	A7	B7	C7
	A8	B8	C8
	A10	B9	
		B10	
	B11		
	B12		

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción.	1.1. Información, comunicación e deseño.
2. Códigos e soportes para a información.	2.1. Publicidad, educación e entretemimento.
3. TIC's aplicadas ao deseño de medios impresos. Linguaxe impreso.	3.1. Fundamentos de organización e produción editorial. 3.2. Tipografía e Infografía. 3.3. Deseño e remodelación de periódicos e revistas. 3.4. Hardware e software.
4. TIC's aplicadas ao deseño audiovisual. Linguaxe audiovisual.	4.1. Preproducción: storyboards e ilustración. Composición e escenografía. 4.2. Producción: grabación dixital, animación. Iluminación e son. 4.3. Postproducción: edición, efectos, continuidade. Medios técnicos.
5. TIC's aplicadas ao deseño dixital. Linguaxe multimedia.	5.1. Interactividad. Deseño de sitios web: mapas, sistemas de navegación. 5.2. Proxectos online e proxectos off line. 5.3. Deseño de interfaz. Usabilidade.

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A2 A3 B3 B11 B12 C2 C5 C6 C7 C8	20	40	60
Prácticas a través de TIC	A4 A5 A10 A6 A7 A8 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C3 C4	19	57	76
Proba de resposta múltiple	A1 A2 A5 B5 B10 B11 C7 C8	1	8	9
Presentación oral	B9 B10 B11 C1 C2 C3 C5	1	3	4
Atención personalizada		1	0	1

*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 co uso de medios audiovisuais e a introducción dalgunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe.
Prácticas a través de TIC	Metodoloxía que permite ao alumnado aprender de forma efectiva, a través de actividades de carácter práctico (demostracións, simulacións, etc.) a teoría dun ámbito de coñecemento, mediante a utilización das tecnoloxías da información e as comunicacións. As TIC supón unha excelente soporte e canal para o tratamento da información e aplicación práctica de coñecementos, facilitando a aprendizaxe e o desenrolo de habilidades por parte do alumnado.
Proba de resposta múltiple	Proba obxetiva que consiste en plantexar unha cuestión en forma de pregunta directa ou de afirmación incompleta, e varias opcións ou alternativas de resposta que proporcionan posibles solucións, das que só unha delas é válida.
Presentación oral	Intervención inherente aos procesos de enseñanza-aprendizaxe baseada na exposición verbal a través da que o alumnado e profesorado interactúan dun modo ordenado, plantexando cuestións, facendo aclaracións e expoñendo temas, traballos, conceptos, feitos ou 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.
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	A4 A5 A10 A6 A7 A8 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C3 C4	Exercicio Gráfico (20% da nota) Exercicio Audiovisual (20% da nota) Exercicio Multimedia (20% da nota) Os traballos se realizarán en grupos de 3-4 persoas máximo	60
Proba de resposta múltiple	A1 A2 A5 B5 B10 B11 C7 C8	Examen tipo test ou de preguntas curtas (40% da nota) Traballo personal do alumno	40



Presentación oral	B9 B10 B11 C1 C2 C3 C5	A calificación estará incluída na nota do exercicio multimedia. Valoración: claridade expositiva, expresión, coordinación entre os membros do grupo, capacidade de reacción ante eventuais problemas...	0
Outros			

Observacións avaliación

E necesario aprobar ambas partes (examen teórico e práctica) para aprobar a totalidade da asignatura. As partes aprobadas gárdanse nas sucesivas convocatorias.

As falta ortográficas poden ser motivo de suspenso.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - T3- Baines, Phil y Haslam, Andrew (2005). Tipografía: función, forma y diseño. Gustavo Gili, D.L - T1- Norman, Donald (2006). La psicología de los objetos cotidianos. Nerea - T4- Bordwell, David y Thompson, Kirstin (2002). El arte cinematográfico: una introducción. Paidós Ibérica - 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 - T5- Nielsen, Jakob (2000). Usabilidad: diseño de sitios web. Prentice Hall. Madrid - T5- Orihuela José Luis (2000). Introducción al diseño digital. Anaya Multimedia - T5- Pring, Roger (2000). w w w. Tipografía: 300 diseños tipográficos para sitios web. Barcelona Gustavo Gili - T4- Castillo, José María (2004). Televisión y Lenguaje Audiovisual.. IORTV
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none"> - T3- Leslie, Jeremy (2003). Nuevo diseño de revistas. Gustavo Gili, D.L - T3- García, Mario (1984). Diseño y remodelación de periódicos. Eunsa, Pamplona - T5- Patrick J. Lynch y Sarah Horton (2000). Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. Barcelona, GG - T5- Bou Bauzá, Guillem (1997). El guión multimedia. Madrid Anaya Multimedia

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión Gráfica/771G01015

Semiótica e Psicoloxía da Percepción/771G01031

Expresión Artística/771G01041

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Tecnoloxías da Información e a Comunicación II/771G01037

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