



Teaching Guide

Identifying Data					2018/19
Subject (*)	Information and Communication Technologies I	Code	771G01036		
Study programme	Grao en Enxeñaría de Deseño Industrial e Desenvolvemento do Produto				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Graduate	2nd four-month period	Third	Obligatory	6	
Language	SpanishGalicianEnglish				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador	León Sanjuán, María Victoria de	E-mail	victoria.de.leon@udc.es		
Lecturers	León Sanjuán, María Victoria de	E-mail	victoria.de.leon@udc.es		
Web	www.eudi.udc.es				
General description	<p>OBXETIVOS PARTE TEÓRICA: Que os alumnos coñezan os usos habituais das TIC no campo de deseño de contidos, 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 entretemento 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 redeseños 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>				

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	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.

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences / results		
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	

Contents	
Topic	Sub-topic
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.

Planning



Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A1 A2 A3 B3 B11 B12 C2 C5 C6 C7 C8	20	40	60
ICT practicals	A4 A5 A10 A6 A7 A8 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C3 C4	19	57	76
Multiple-choice questions	A1 A2 A5 B5 B10 B11 C7 C8	1	8	9
Oral presentation	B9 B10 B11 C1 C2 C3 C5	1	3	4
Personalized attention		1	0	1

(*)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 co uso de medios audiovisuais e a introducción dalgunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe.
ICT practicals	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.
Multiple-choice questions	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.
Oral presentation	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.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech ICT practicals Oral presentation	Personalized tutoring at class or at teacher's office. Please, by appointment at: vleon@udc.es or victoria.de.leon@udc.es

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
ICT practicals	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
Multiple-choice questions	A1 A2 A5 B5 B10 B11 C7 C8	Examen tipo test ou de preguntas curtas (40% da nota) Traballo personal do alumno	40
Oral presentation	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
Others			

Assessment comments

**IMPORTANT ADVICE:**

It is obligatory to pass each block for getting through the subject.

Passed parts will be kept for following calls.

Sources of information

Basic	<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
Complementary	<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

Recommendations**Subjects that it is recommended to have taken before**

Graphic Expression/771G01015

Semiotics and Psychology of Perception/771G01031

Artistic Expression/771G01041

Subjects that are recommended to be taken simultaneously**Subjects that continue the syllabus**

Information and Communication Technologies II/771G01037

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.