



Guía docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Tecnoloxías de la Informac. y Comunic. Aplic. al D	Código	771011306	
Titulación	Enxeñeiro Técnico en Deseño Industrial			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
1º y 2º Ciclo	2º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	5
Idioma				
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento				
Coordinador/a		Correo electrónico		
Profesorado		Correo electrónico		
Web	www.eudi.udc.es			
Descripción general	<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 del título	
Código	Competencias del título
A1	Aplicar el conocimiento de las diferentes áreas involucradas en el Plan Formativo.
A2	Capacidad de comprensión de la dimensión social e histórica del Diseño Industrial, vehículo para la creatividad y la búsqueda de soluciones nuevas y efectivas.
A3	Necesidad de un aprendizaje permanente y continuo. (Life-long learning), y especialmente orientado hacia los avances y los nuevos productos del mercado.
A4	Trabajar de forma efectiva como individuo y como miembro de equipos diversos y multidisciplinares.
A5	Identificar, formular y resolver problemas de ingeniería.
A6	Comprensión de las responsabilidades éticas y sociales derivadas de su actividad profesional.
A7	Formación amplia que posibilite la comprensión del impacto de las soluciones de ingeniería en los contextos económico, medioambiental, social y global.
A8	Capacidad de usar las técnicas, habilidades y herramientas modernas para la práctica de la ingeniería.
A9	Capacidad para diseño, redacción y dirección de proyectos, en todas sus diversidades y fases.
A10	Capacidad para efectuar decisiones técnicas teniendo en cuenta sus repercusiones o costes económicos, de contratación, de organización o gestión de proyectos.
B1	Capacidad de comunicación oral y escrita de manera efectiva con ética y responsabilidad social como ciudadano y como profesional.
B2	Aplicar un pensamiento crítico, lógico y creativo para cuestionar la realidad, buscar, y proponer soluciones innovadoras a nivel formal, funcional y técnico.
B3	Aprender a aprender. Capacidad para comprender y detectar las dinámicas y los mecanismos que estructuran la aparición y la dinámica de nuevas tendencias.
B4	Trabajar de forma colaborativa. Conocer las dinámicas de grupo y el trabajo en equipo.
B5	Resolver problemas de forma efectiva.
B6	Trabajar de forma autónoma con iniciativa.



B7	Capacidad de liderazgo y para la toma de decisiones.
B8	Trabajar en un entorno internacional con respeto de las diferencias culturales, lingüísticas, sociales y económicas.
B9	Comunicarse de manera efectiva en un entorno de trabajo.
B10	Capacidad de organización y planificación.
B11	Capacidad de análisis y síntesis.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C2	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C5	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
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	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	

Contenidos	
Tema	Subtema
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.
5. TIC's aplicadas al diseño digital. Lenguaje multimedia.	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.



Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / traballo autónomo	Horas totales
Sesión magistral		28	42	70
Prácticas a través de TIC		18	27	45
Actividades iniciais		2	2	4
Prueba de resposta múltiple		1	0	1
Presentación oral		0.2	0.8	1
Atención personalizada		9	0	9

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidade de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.
Prácticas a través de TIC	Metodoloxía 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 tecnoloxías de la información y las comunicacións. Las TIC suponen un excelente soporte y canal para el tratamento 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.
Prueba 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 resposta que proporcionan posibles solucións, 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 cuestións, haciendo aclaracións y exponiendo temas, traballos, conceptos, hechos o principios de forma dinámica.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	-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.

Evaluación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Prácticas a través de TIC		Ejercicio Gráfico (20% de la nota) Ejercicio Audiovisual (20% de la nota) Ejercicio Multimedia (20% de la nota) Traballos en grupo	60
Prueba de resposta múltiple		Examen tipo test o de preguntas cortas (40% de la nota) Traballo 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
Otros			

Observaciones evaluación

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

Fuentes de información

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
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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Tecnologías de la Informac. y Comunic. Aplic. al D/771011306

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Diseño y Producto/771011301

Fotografía e Imagen/771011503

Asignaturas que continúan el temario

Expresión Gráfica/771011102

Expresión Artística/771011101

Metodología del Diseño/771011105

Informática Básica/771011107

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías