



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Tecnoloxías da Informac. e Comunic. Aplic. ao Deseño	Código	771011306	
Titulación	Enxeñeiro Técnico en Deseño Industrial			
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
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 ampla 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 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.
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		
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	

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. 3.4. Hardware y software.
4. TIC's aplicadas al diseño audiovisual. Lenguaje audiovisual.	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
Prácticas a través de TIC	relacionadas xa sexa coa parte teórica como coa parte práctica.
Actividades iniciais	-As actividades iniciais serán realizadas nas horas de prácticas nos primeiros días de clase.
Presentación oral	-Desenrolaránse algunhas técnicas de creatividade tanto individuais como grupais. -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