



## Teaching Guide

Identifying Data				2022/23	
<b>Subject (*)</b>	Deseño Gráfico e Comunicación Audiovisual	<b>Code</b>	616011601		
<b>Study programme</b>	Licenciado en Comunicación Audiovisual				
Descriptors					
<b>Cycle</b>	<b>Period</b>	<b>Year</b>	<b>Type</b>	<b>Credits</b>	
First and Second Cycle	1st four-month period	Third Fourth	Optional	3.5	
<b>Language</b>	SpanishGalician				
<b>Teaching method</b>	Face-to-face				
<b>Prerequisites</b>					
<b>Department</b>	Matemáticas				
<b>Coordinador</b>		<b>E-mail</b>			
<b>Lecturers</b>		<b>E-mail</b>			
<b>Web</b>	www.udc.es/cienciasdacomunicacion/				
<b>General description</b>	Coñecemento e creación da marca. A Identidade Corporativa.				

## Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
A1	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e difusión no campo do deseño gráfico.
A6	Capacidade de experimentar e innovar mediante o coñecemento e uso de técnicas e métodos aplicados.
A9	Capacidade de análise da forma icónica e a imaxe espacial tanto na imaxe fixa como en movemento.
A11	Capacidade de utilización das técnicas e procesos na creación de produtos multimedia.
B2	Aprender a comunicarse con habilidade e fluidez.
B3	Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo.
B5	Traballar de forma colaborativa.
B7	Comunicarse de maneira efectiva nun entorno de traballo.
B8	Traballar en equipo respetando os valores dos demais.
B12	Capacidade de incorporarse e adaptarse a un equipo de traballo.
B15	Habilidade para a organización e temporalización de tarefas.
B16	Capacidade de autoavaliación crítica.

## Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences / results		
Coñecemento da historia, evolución e linguaxe propia do deseño gráfico.	A1 A11	B2	
Capacidade para elaborar unha identidade visual completa para un produto.	A1 A6 A9 A11	B3 B5 B15	
Capacidade para desenrolar e expoñer en público un proxecto creativo.		B16	
Desenrolo dun traballo creativo en grupo, asumindo roles e responsabilidades.		B7 B8 B12 B16	

## Contents

Topic	Sub-topic
-------	-----------



MÓDULO 1.- Teoría do Deseño	1.1 Elementos básicos. 1.2 Principios básicos.
TEMA 1.- Fundamentos do Deseño Gráfico	1.3 Ámbitos.
TEMA 2.- Deseño Gráfico e Comunicación Visual	2.1 A Comunicación. 2.2 A Forma. 2.3 A Loxística e a economía. 2.4 A Técnica.
TEMA 3.- A Identidade Corporativa	3.1 Deseño dunha Identidade 3.2 Elementos básicos da Identidade Corporativa. 3.3 Metodoloxía.
MÓDULO 2.- Historia do Deseño Gráfico.  TEMA 1.- Deseño gráfico ata o século XX.	1.1.El diseño gráfico: Grecia, Roma, Edad Media. 1.2 La tipografía y el libro (hasta el 1500 aprox.) 1.3.Los siglos de transición: s. XVI ? s. XVIII. 1.4.Diseño gráfico comercial (publicidad): París y Londres, s. XIX 1.5.Arts & Crafts, Art nouveau, Jugendstil y Werkbund Institut. 1.6.Las vanguardias artísticas del sXX: arte y diseño. 1.7.La Bauhaus. Alemania 1900/30: Tschichold. 1.8.Diseño gráfico y la I Guerra Mundial. 1.9.Europa de entre guerras 1.10.El exilio europeo a EEUU. El estilo americano. 1.11.1945 en adelante: Francia, Inglaterra, Alemania. 1.12.1945 en adelante: Suiza, Italia, Polonia.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech		14	21	35
Role play		4	2	6
Supervised projects		10.5	26.25	36.75
Workbook		0	2.5	2.5
Objective test		2	0	2
Personalized attention		5.25	0	5.25

(\*)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 de contidos mediante medios audiovisuais.
Supervised projects	- Realización dun traballo de identidade sobre un produto.
Workbook	- Bibliografía proposta na materia.
Objective test	- Proba sobre os contidos teóricos da materia.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Seguimento dos avances e corrección de erros na realización do traballo tutelado.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification



Role play		Claridad de contidos, linguaxe apropiada.	5
Supervised projects		Capacidade de comunicación, nivel formal, legibilidade, orixinalidade.	55
Objective test		Aprendizaxe e interpretación dos coñecementos.	40
Others			

#### Assessment comments

##### Grupo ECTS:

é imprescindible aprobar os tres apartados.

##### Grupo non ECTS:

1. Proba teórica: 40%

2. Proba práctica: 60%

imprescindible aprobar ambas.

#### Sources of information

<b>Basic</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Satué, Enric (2002). El diseño gráfico. Desde sus orígenes hasta nuestros días. Madrid. Alianza Editorial</li><li>- caves, Norberto y Pibernat, Oriol (1989). La gestión del diseño . Madrid. Editorial Minier</li><li>- Chaves, Norberto (1988). La imagen corporativa. Barcelona. GG Diseño</li><li>- Costa, Joan (2004). La imagen de marca un fenómeno social. Barcelona. Paidós</li></ul>
<b>Complementary</b>	

#### Recommendations

##### Subjects that it is recommended to have taken before

Deseño Aplicado/616011405

##### Subjects that are recommended to be taken simultaneously

##### Subjects that continue the syllabus

Grafismo Dixital/616011304

##### 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.