



Guía docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Tecnoloxías de la Información y la Comunicación I			Código	771G01036
Titulación	Grao en Enxeñaría de Deseño Industrial e Desenvolvemento do Produto				
Descritores					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	6	
Idioma	CastellanoGallegoInglés				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Odriozola Chené, Javier Martín	Correo electrónico	javier.odriozola@udc.es		
Profesorado	Odriozola Chené, Javier Martín	Correo electrónico	javier.odriozola@udc.es		
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 producto 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 del título

Código	Competencias / Resultados 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	Formación amplia que posibilite la comprensión del impacto de las soluciones de ingeniería en los contextos económico, medioambiental, social y global.
A7	Capacidad para diseño, redacción y dirección de proyectos, en todas sus diversidades y fases.
A8	Capacidad de usar las técnicas, habilidades y herramientas modernas para la práctica de la ingeniería
A9	Capacidad para efectuar decisiones técnicas teniendo en cuenta sus repercusiones o costes económicos, de contratación, de organización o gestión de proyectos.
A10	Comprensión de las responsabilidades éticas y sociales derivadas de su actividad profesional.
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.
B12	Comprensión das responsabilidades éticas e sociais derivadas da súa actividade profesional
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 respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C5	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados 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	C9
	A10	B10	
		B11	
		B12	

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 aplicadas al diseño de medios impresos.	3.1. Evolución histórica. 3.2. Tipografía, composición y retículas. 3.3. Diseño y conceptos básicos de periódicos y revistas. 3.4. Gráficos, tintas y papel. 3.5. Impresión offset.
4. TIC aplicadas al diseño audiovisual.	4.1. Preproducción: storyboards e ilustración. Composición y Escenografía. 4.2. Producción: realización de vídeo. Iluminación y sonido. 4.3. Postproducción: edición, efectos, gráficos. Medios técnicos.



5. TIC aplicadas al diseño digital.	5.1. Lenguaje multimedia. 5.2. Diseño e interactividad. 5.3. Redes sociales y nuevos medios.
-------------------------------------	--

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A1 A2 A3 A4 A5 A10 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	30	50	80
Prácticas a través de TIC	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 A11 A12 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4	22	44	66
Prueba de respuesta múltiple	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 A11 A12 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4	1	2	3
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	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.
Prueba de respuesta 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.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral Prácticas a través de TIC	-Las actividades y prácticas, tienen como objetivo atender las necesidades y dudas del alumnado relacionadas tanto con la parte teórica como con la parte práctica. -Las actividades iniciales serán realizadas en las horas de prácticas de los primeros días de clase. -La presentación oral se realizará por grupos de trabajo en el último día de clase. -La atención personalizada se realizará tanto en tutorías presenciales o vía Teams, como consultas puntuales a través del correo electrónico.

Evaluación



Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Prácticas a través de TIC	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 A11 A12 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4	Ejercicio Gráfico con nota ponderada mediante una rúbrica de autoevaluación grupal del traballo realizado por cada integrante (20% de la nota). Ejercicio Audiovisual con nota ponderada mediante una rúbrica de autoevaluación grupal del traballo realizado por cada integrante (20% de la nota). Ejercicio Multimedia con Exposición Oral con nota ponderada mediante una rúbrica de autoevaluación grupal del traballo realizado por cada integrante (20% de la nota). Los traballos se realizarán en grupos.	60
Prueba de resposta múltiple	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 A11 A12 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4	Examen tipo test o de preguntas cortas (40% de la nota) Traballo personal del alumno	40
Otros			

Observacións avaliación



EVALUACIÓN

1ª OPORTUNIDAD

-

La nota resultará de la ponderación de los trabajos prácticos (60%) y del examen final con formato tipo test y/o preguntas de desarrollo corto (40%).

-

Con la propuesta de cada trabajo y/o actividad la profesora explicará detalladamente el contenido, las normas estéticas y formales, así como el tipo de soporte y fecha de entrega.

-

Para la computación del 60% de las clases prácticas será obligatorio acudir al menos al 70% de las clases prácticas.

-

Para superar la materia el/la estudiante deberá superar ambas partes, teórica y práctica, y obtener un mínimo de 5 puntos (el 50% de la puntuación global) en la suma total de las evaluaciones de los diversos trabajos, prácticas y examen. En caso de no superar una de las partes, se mantendrá la otra parte aprobada de cara a la segunda oportunidad.

-

El examen teórico versará sobre los contenidos desarrollados en las sesiones magistrales que han sido extraídos de las fuentes de información básicas.

-

Se establecerán fórmulas alternativas para la evaluación de los alumnos a tiempo parcial con dispensa académica con exención de asistencia.

EVALUACIÓN

2ª OPORTUNIDAD

-

La nota resultará de la ponderación de los trabajos prácticos (60%) y del examen final con formato tipo test y/o preguntas de desarrollo corto (40%).

-

Con la propuesta de cada trabajo y/o actividad la profesora explicará detalladamente el contenido, las normas estéticas y formales, así como el tipo de soporte y fecha de entrega.



-
Para superar la materia el/la estudiante deberá superar ambas partes, teórica y práctica, y obtener un mínimo de 5 puntos (el 50% de la puntuación global) en la suma total de las evaluaciones de los diversos trabajos, prácticas y examen. En caso de no superar una de las partes, no se mantendrá la otra parte aprobada para cursos posteriores.

-
El examen teórico versará sobre los contenidos desarrollados en las sesiones magistrales que han sido extraídos de las fuentes de información básicas.

-
Dentro de las prácticas, en el caso del Ejercicio Multimedia, se eliminará la parte de la presentación oral, computando el diseño multimedia el total de la evaluación (20%).

-
En esta segunda oportunidad no se establecen fórmulas alternativas para el alumnado a tiempo parcial o con dispensa académica de exención de asistencia.

OTROS

ASPECTOS

Todos
los aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación al estudio?, ?permanencia? y ?fraude académica? se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.?



Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none">- Baines, P. & Haslam, A. (2005). Tipografía: función, forma y diseño. Gustavo Gili- Bordwell, D., & Thompson, K. (1995). El arte cinematográfico: una introducción. Paidós Ibérica- Bou Bauzá, G. (1997). El guion multimedia. Anaya- El-Mir, A. J., Lallana García, F., & Hernández González, R. (1995). Diseño, color y tecnología en prensa. Editorial Prensa Ibérica- Fernández Casado, P.E. (2019). Usabilidad web?: teoría y uso. . Ediciones de la U.- Lockwood, R. (1992). El diseño de la noticia. Ediciones B- Norman, D. (2024). El diseño de las cosas cotidianas. Capitán Swing- Nielsen, J. (2000). Usabilidad: diseño de sitios web. Prentice Hall.- Orihuela, J.L. (2000). Introducción al diseño digital. Anaya Multimedia- Pérez-Montoro Gutiérrez, M. (2010). Arquitectura de la información en entornos web (1st ed.). Ediciones Trea- Pring, R. (2000). w w w. Tipografía: 300 diseños tipográficos para sitios web. Gustavo Gili- Sellés, M. & Racionero, A. (2008). El documental = El lenguaje cinematográfico. . Editorial UOC
Complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Leslie, J. (2003). Nuevo diseño de revistas. Gustavo Gili- García, M. (1984). Diseño y remodelación de periódicos. Eunsa- Lynch, P.J. & Horton, S. (2000). Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. Gustavo Gili

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión Gráfica/771G01015

Semiótica y Psicología de la Percepción/771G01031

Expresión Artística/771G01041

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Tecnologías de la Información y la Comunicación II/771G01037

Otros comentarios



Plan de Acción Green Campus Ferrol: 1.- La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia será a través de Moodle:

1.1. De realizarse en papel: - No se emplearán plásticos.- Se realizarán impresiones a doble cara.- Se empleará papel reciclado (salvo en el folleto publicitario).- Se evitará la impresión de borradores.

2.- Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural, de acuerdo a los principios de sostenibilidad ambiental.

3.- Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.

4.- Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...).

5.- Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas y racistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.

6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) 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