



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Tecnoloxías da Información e a Comunicación I		Código	771G01036	
Titulación	Grao en Enxeñaría de Deseño Industrial e Desenvolvemento do Produto				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6	
Idioma	CastelánGalegoInglés				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinación	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				
Descrición xeral	<p>OBXETIVOS PARTE TEÓRICA: Que os alumnos coñezan os usos habituales das TIC no campo de deseño de contenidos, tanto impresos como audiovisuais ou multimedia (periódicos, revistas, CD- ROM, Internet, televisión, vídeo, etc). Capacitar a os alumnos para a interpretación dos diferentes códigos e xéneros informativos, formativos, de entretenimento 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 produto 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>				

## 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	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.
A9	Capacidade para efectuar decisións técnicas tendo en conta as súas repercusións ou costes económicos, de contratación, de organización ou xestión de proxectos.
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 respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C5	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Coñecer os usos habituales 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
	A9	B9	C9
	A10	B10	
		B11	
		B12	

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción.	1.1. Información, comunicación e deseño.
2. Códigos e soportes para a información.	2.1. Publicidade, educación e entretemento.
3. TIC aplicadas ao deseño de medios impresos.	3.1. Evolución histórica. 3.2. Tipografía, composición e retículas. 3.3. Deseño e conceptos básicos de periódicos e revistas. 3.4. Gráficos, tintas e papel. 3.5. Impresión offset.
4. TIC aplicadas ao deseño audiovisual.	4.1. Preproducción: storyboards e ilustración. Composición e escenografía. 4.2. Producción: edición de vídeo. Iluminación e son. 4.3. Posproducción: edición, efectos, gráficos. Medios técnicos.



5. TIC aplicadas ao deseño dixital.	5.1. Linguaxe multimedia. 5.2. Deseño e interactividade. 5.3. Redes sociais e novos medios.
-------------------------------------	---

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	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
Proba 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	1	2	3
Atención personalizada		1	0	1

\*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 co uso de medios audiovisuais e a introducción dalgunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe.
Prácticas a través de TIC	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.
Proba de resposta múltiple	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.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Prácticas a través de TIC	-As actividades e prácticas teñen como obxectivo atender as necesidades e dúbidas do alumnado relacionadas xa sexa coa parte teórica como coa parte práctica. -As actividades iniciais serán realizadas nas horas de prácticas nos primeiros días de clase. -A presentación oral realizarase por grupos de traballo no derradeiro día de clase. -A atención personalizada realizarase tanto en tutorías presenciais ou vía Teams, como consultas puntuais a través do correo electrónico.

Avaliación
------------



Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
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	Exercicio Gráfico con nota ponderada mediante unha rúbrica de autoavaliación grupal do traballo realizado por cada integrante (20% da nota).  Exercicio Audiovisual con nota ponderada mediante unha rúbrica de autoavaliación grupal do traballo realizado por cada integrante (20% da nota).  Exercicio Multimedia con Exposición Oral con nota ponderada mediante unha rúbrica de autoavaliación grupal do traballo realizado por cada integrante (20% da nota).  Os traballos realizaranse en grupos	60
Proba 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 ou de preguntas curtas (40% da nota) Traballo personal do alumno	40
Outros			

## Observacións avaliación

### AVALIACIÓN 1ª OPORTUNIDADE

- A nota resultará da ponderación dos traballos prácticos (60%) e do exame final con formato tipo test e/o preguntas de desenvolvemento curto (40%).
- Coa proposta de cada traballo e/o actividade a profesora explicará detalladamente o contido, as normas estéticas e formais, así como o tipo de soporte e data de entrega.
- Para a computación do 60% das clases prácticas será obrigatorio acudir polo menos ao 70% das clases prácticas.
- Para superar a materia o/a estudante deberá superar ambas as partes, teórica e práctica, e obter un mínimo de 5 puntos (o 50% da puntuación global) na suma total das avaliacións dos diversos traballos, prácticas e exame. En caso de non superar unha das partes, manterase a outra parte aprobada para a segunda oportunidade.
- O exame teórico versará sobre os contidos desenvolvidos nas sesións maxistras que foron extraídos das fontes de información básicas.
- Estableceranse fórmulas alternativas para a avaliación dos alumnos a tempo parcial con dispensa académica con exención de asistencia.

### AVALIACIÓN 2ª OPORTUNIDADE

- A nota resultará da ponderación dos traballos prácticos (60%) e do exame final con formato tipo test e/o preguntas de desenvolvemento curto (40%).
- Coa proposta de cada traballo e/o actividade a profesora explicará detalladamente o contido, as normas estéticas e formais, así como o tipo de soporte e data de entrega.
- Para superar a materia o/a estudante deberá superar ambas as partes, teórica e práctica, e obter un mínimo de 5 puntos (o 50% da puntuación global) na suma total das avaliacións dos diversos traballos, prácticas e exame. En caso de non superar unha das partes, non se manterá a outra parte aprobada para cursos posteriores.
- O exame teórico versará sobre os contidos desenvolvidos nas sesións maxistras que foron extraídos das fontes de información básicas.
- Dentro das prácticas, no caso do Exercicio Multimedia, eliminarase a parte da presentación oral, computando o deseño multimedia o total da avaliación (20%).
- Nesta segunda oportunidade non se establecen fórmulas alternativas para o alumnado a tempo parcial ou con dispensa académica de exención de asistencia.

### OUTROS ASPECTOS

Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo con a normativa académica vixente da UDC.?

## Fontes de información



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

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión Gráfica/771G01015  
 Semiótica e Psicoloxía da Percepción/771G01031  
 Expresión Artística/771G01041

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

### Materias que continúan o temario

Tecnoloxías da Información e a Comunicación II/771G01037

## Observacións

Plan de Acción Green Campus Ferrol: 1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos1.3. De se realizar en papel:- Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara.- Empregarase papel reciclado (salvo o folleto publicitario).- Evitarase a impresión de borradores.2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas...)5.- Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(\*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