



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Deseño Gráfico e Comunicación Visual		Código	616011601
Titulación	Licenciado en Comunicación Audiovisual			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
1º e 2º Ciclo	1º cuatrimestre	Terceiro Cuarto	Optativa	3.5
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Matemáticas			
Coordinación		Correo electrónico		
Profesorado		Correo electrónico		
Web	www.udc.es/cienciasdacomunicacion/			
Descrición xeral	Coñecemento e creación da marca. A Identidade Corporativa.			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos 2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen *Metodoloxías docentes que se modifican 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado 4. Modificacións na avaliación *Observacións de avaliación: 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
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.

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título



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	

Contidos	
Temas	Subtemas
MÓDULO 1.- Teoría do Deseño	1.1 Elementos básicos.
TEMA 1.- Fundamentos do Deseño Gráfico	1.2 Principios básicos.
TEMA 2.- Deseño Gráfico e Comunicación Visual	1.3 Ámbitos.
	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.	1.1.El diseño gráfico: Grecia, Roma, Edad Media.
TEMA 1.- Deseño gráfico ata o século XX.	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.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral		14	21	35
Xogo de rol (role playing)		4	2	6
Traballos tutelados		10.5	26.25	36.75
Lecturas		0	2.5	2.5
Proba obxectiva		2	0	2
Atención personalizada		5.25	0	5.25
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías



Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	- Exposición de contidos mediante medios audiovisuais.
Traballos tutelados	- Realización dun traballo de identidade sobre un produto.
Lecturas	- Bibliografía proposta na materia.
Proba obxectiva	- Proba sobre os contidos teóricos da materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Seguimento dos avances e corrección de erros na realización do traballo tutelado.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Xogo de rol (role playing)		Claridad de contidos, linguaxe apropiada.	5
Traballos tutelados		Capacidade de comunicación, nivel formal, legibilidade, orixinalidade.	55
Proba obxectiva		Aprendizaxe e interpretación dos coñecementos.	40
Outros			

Observacións avaliación
Grupo ECTS: é imprescindible aprobar os tres apartados.
Grupo non ECTS: 1. Proba teórica: 40% 2. Proba práctica: 60% imprescindible aprobar ambas.

Fontes de información	
Bibliografía básica	- Satué, Enric (2002). El diseño gráfico. Desde sus orígenes hasta nuestros días. Madrid. Alianza Editorial - caves, Norberto y Pibernat, Oriol (1989). La gestión del diseño . Madrid. Editorial Minier - Chaves, Norberto (1988). La imagen corporativa. Barcelona. GG Diseño - Costa, Joan (2004). La imagen de marca un fenómeno social. Barcelona. Paidós
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Deseño Aplicado/616011405
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Grafismo Dixital/616011304
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

