



Guía docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Diseño aplicado		Código	616G01015
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Segundo	Formación Básica	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinador/a	Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	rocio.mihura@udc.es	
Profesorado	Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	rocio.mihura@udc.es	
Web	http://www.udc.es/cienciasdacomunicacion/			
Descripción general	Esta materia inicia ao alumno nos principios básicos do deseño impreso e dixital. Impártese como remate do proceso de aprendizaxe iniciado na materia de primeiro curso Expresión Gráfica.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A2	Crear productos audiovisuales.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje			Competencias del título
Os alumnos comprenderán e empregarán os códigos visuais para a execución de proxectos audiovisuais.			A2 A8 A12
Os alumnos empregarán as tecnoloxías dixitais na elaboración de proxectos sempre dende un punto de vista creativo, sen limitarse polas mesmas.			C3
Os alumnos analizarán os seus traballos de forma obxetiva, empregando a crítica constructiva.			B3

Contenidos	
Tema	Subtema
Historia del Diseño Gráfico	- Desde los orígenes a nuestros días.
Diseño Gráfico y Comunicación	1. ¿Qué es el diseño gráfico? 2. Ámbitos del diseño gráfico 4. Fundamentos del diseño 5. Diseño gráfico y comunicación
La Creatividad Gráfica	1. Noción de creatividad gráfica 2. Procesos de creación gráfica 3. El aspecto estético
Identidad Gráfica	1. Elementos básicos de una identidad gráfica 2. metodología de una identidad gráfica 3. Aplicaciones de una identidad gráfica



Diseño Digital	1. Diseño de la interfaz 2. Usabilidad en interfaces digitales
----------------	---

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos tutelados	A2 A8	28	28	56
Sesión magistral	A12 C3	22	22	44
Prueba objetiva	B3	6	6	12
Presentación oral	A2 B3	7	7	14
Lecturas	A12 B3	0	19	19
Atención personalizada		5	0	5
(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Os alumnos realizarán un traballo tutelado ao longo do curso.
Sesión magistral	Impartiranse sesións maxistras sobre o deseño gráfico tradicional e o deseño dixital.
Prueba objetiva	Realizarase un examen teórico.
Presentación oral	Os alumnos presentarán oralmente os traballos propostos. Esta presentación computa na avalización.
Lecturas	Os alumnos deberán ler determinados textos relacionados coa docencia e que serán evaluados no exame teórico.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Traballos tutelados: os proxectos se realizan en grupo ou individualmente, dependendo do número de matriculados. Ao inicio do curso se informará desta modalidade. Presentación oral: Cada alumno expón o seu traballo e será avaliado.
Presentación oral	

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A2 A8	Plantearse un proxecto que se realizará ao longo do curso.	60
		É necesario aprobar cada apartado e mais o exame teórico para aprobar a asignatura.	
Prueba objetiva	B3	Exame	30
		É necesario aprobar cada apartado e mais o exame teórico para aprobar a asignatura.	
Presentación oral	A2 B3	Exercicios realizados en clase e presentados en público.	10

Observaciones evaluación
Nesta materia a presentación material dos traballos considérase parte da aprendizaxe e como tal é avaliable. Non se admitirá un traballo que non acade o estándar mínimo universitario. As faltas de ortografía considéranse unha falta grave, de forma que cinco faltas de ortografía no mesmo traballo supoñen un suspenso, e catro ou menos restan 0,25 puntos cada unha.

Fuentes de información

Básica	- Fernández-Coca, Antonio (1998). Producción y diseño gráfico para la World Wide Web. Madrid: Paidós - Krug, Steve (2001). No me hagas pensar. Madrid: Prentice-Hall - Nielsen, Jakob (2002). Usabilidad de páginas de inicio: análisis de 50 sitios web. - Orihuela, José Luis, y María Luisa Santos (1999). Introducción al diseño digital. Madrid: Anaya Multimedia - Hervás Ivars, Christian (2002). El diseño gráfico en televisión. Madrid: Cátedra
Complementaria	

Recomendaciones	
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente	
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente	
Asignaturas que continúan el temario	
Otros comentarios	
<p>Esta materia presupón un coñecemento medio das ferramentas informáticas de deseño gráfico. 	</p>

(*) 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