



Guía docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Diseño aplicado	Código	616G01015	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinador/a	Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	rocio.mihura@udc.es	
Profesorado	Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	rocio.mihura@udc.es	
Web	<a href="http://www.udc.es/cienciasdacomunicacion/">http://www.udc.es/cienciasdacomunicacion/</a>			
Descripción general	Esta asignatura inicia al alumno en los principios básicos del diseño. Se imparte como final del proceso de aprendizaje iniciado en la asignatura de primer curso Expresión Gráfica.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A4	Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B8	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.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias / Resultados del título	
Los alumnos comprenderán y emplearán los códigos visuales para la ejecución de proyectos audiovisuales.		A1	
		A2	
		A8	
		A12	
Los alumnos emplearán las tecnologías digitales en la elaboración de proyectos siempre desde un punto de vista creativo, sin que estas mismas herramientas supongan una limitación.		A7	B8
		A8	
Los alumnos aprenderán el valor de la crítica constructiva sobre su propio trabajo.		A4	C3
		A12	

Contenidos	
Tema	Subtema
Historia del Diseño Gráfico	- Desde los orígenes a nuestros días.
Diseño Gráfico e Comunicación	1. ¿Qué es el diseño gráfico? 2. Ámbitos del diseño gráfico 4. Fundamentos del diseño 5. Diseño gráfico y comunicación



La Creatividad Gráfica	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Noción de creatividad gráfica</li> <li>2. Procesos de creación gráfica</li> <li>3. El aspecto estético</li> </ol>
Identidad Gráfica	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elementos básicos de una identidad gráfica</li> <li>2. metodología de una identidad gráfica</li> <li>3. Aplicaciones de una identidad gráfica</li> </ol>

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos tutelados	A2 A7 A8 B8	30	60	90
Sesión magistral	A4 A12 C3	20	10	30
Prueba objetiva	A4 A12	2	2	4
Presentación oral	A1 C3	3	6	9
Lecturas	A4 C3	0	12	12
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	Los alumnos realizarán trabajos tutelados a lo largo del curso.
Sesión magistral	Se impartirán sesiones magistrales sobre el diseño gráfico.
Prueba objetiva	Se realizará un examen.
Presentación oral	Los alumnos presentarán en público los trabajos propuestos. Esta presentación computa en la evaluación.
Lecturas	Los alumnos deberán leer determinados textos relacionados con la docencia, que serán evaluados en el examen teórico.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Trabajos tutelados: los proyectos se realizan en grupo.
Presentación oral	Presentación oral: los alumnos expondrán su trabajo en público.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A2 A7 A8 B8	Plantearanse proxectos para realizar ao longo do curso.  É necesario aprobar cada apartado e mais o exame teórico para superar a materia.	60
Prueba objetiva	A4 A12	Realizarse un exame ao finalizar a materia  É necesario aprobar cada apartado e mais o exame para superar a materia.	30
Presentación oral	A1 C3	Exercicios realizados en clase e presentados en público.	10

Observaciones evaluación
<p>En esta materia la presentación material de los trabajos se considera parte del aprendizaje y como tal es evaluable. Non se admitirá un trabajo que no alcance el estandar mínimo universitario.</p> <p>Las faltas de ortografía se consideran una falta grave, de forma que cinco faltas de ortografía en el mismo trabajo suponen un suspenso, y cuatro o menos restan 0,25 puntos cada una.</p>



## Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dondis, D. A. (2017). La sintaxis de la imagen. Barcelona: GG</li><li>- Johanson, K; Lundberg, P.; Ryberg, R. (2011). Manual de Producción Gráfica. Barcelona: GG</li><li>- Krug, Steve (2001). No me hagas pensar. Madrid: Prentice-Hall</li><li>- Satué, E. (2002). El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza</li></ul>
<b>Complementaria</b>	

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión gráfica/616G01004

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Formatos de televisión y nuevos medios/616G01019

### Asignaturas que continúan el temario

## Otros comentarios

En esta materia la presentación material de los trabajos se considera parte del aprendizaje y como tal es evaluable. Non se admitirá un trabajo que no alcance el estándar mínimo universitario. Las faltas de ortografía se consideran una falta grave, de forma que cinco faltas de ortografía en el mismo trabajo suponen un suspenso, y cuatro o menos restan 0,25 puntos cada una.

(\*) 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.