



Guía docente				
Datos Identificativos			2015/16	
Asignatura (*)	Tecnologías de la Información y la Comunicación I		Código	771G01036
Titulación	Grao en Enxeñaría de Deseño Industrial e Desenvolvemento do Produto			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallegoInglés			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Humanidades			
Coordinador/a	León Sanjuán, María Victoria de	Correo electrónico	victoria.de.leon@udc.es	
Profesorado	García Torre, Manuel	Correo electrónico	manuel.garcia.torre@udc.es	
	León Sanjuán, María Victoria de		victoria.de.leon@udc.es	
Web	www.eudi.udc.es			
Descripción general	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. OBJETIVOS PARTE PRÁCTICA: Capacitación para diseño de un medio de comunicación 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.			

Competencias del título	
Código	Competencias 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 abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C5	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias 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	
	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's aplicadas al diseño de medios impresos. Lenguaje impreso.	3.1. Fundamentos de organización y producción editorial. 3.2. Tipografía e Infografía. 3.3. Diseño y remodelación de periódicos y revistas. 3.4. Hardware y software.
4. TIC's aplicadas al diseño audiovisual. Lenguaje audiovisual.	4.1. Preproducción: storyboards e ilustración. Composición y Escenografía. 4.2. Producción: grabación digital, animación. Iluminación y sonido. 4.3. Postproducción: edición, efectos, continuidad. Medios técnicos.
5. TIC's aplicadas al diseño digital. Lenguaje multimedia.	5.1. Interactividad. Diseño de sitios web: mapas, sistemas de navegación. 5.2. Proyectos online y proyectos off line. 5.3. Diseño de interfaz. Usabilidad.



Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A1 A2 A3 B3 B11 B12 C2 C5 C6 C7 C8	28	42	70
Prácticas a través de TIC	A4 A5 A10 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C3 C4	21	42	63
Prueba de respuesta múltiple	A1 A2 A5 B5 B10 B11 C7 C8	1	0	1
Presentación oral	B9 B10 B11 C1 C2 C3 C5	1	6	7
Atención personalizada		9	0	9
(*) 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.
Presentación oral	Intervención inherente a los procesos de enseñanza-aprendizaje basada en la exposición verbal a través de la que el alumnado y profesorado interactúan de un modo ordenado, planteando cuestiones, haciendo aclaraciones y exponiendo temas, trabajos, conceptos, hechos o principios de forma dinámica.

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

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prácticas a través de TIC	A4 A5 A10 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 C3 C4	Ejercicio Gráfico (20% de la nota) Ejercicio Audiovisual (20% de la nota) Ejercicio Multimedia (20% de la nota) Los trabajos se realizarán en grupos de 3-4 persoas máximo	60
Prueba de respuesta múltiple	A1 A2 A5 B5 B10 B11 C7 C8	Examen tipo test o de preguntas cortas (40% de la nota) Trabajo personal del alumno	40



Presentación oral	B9 B10 B11 C1 C2 C3 C5	La calificación estará incluida en la nota del ejercicio multimedia. Valoración: claridad expositiva, expresión, coordinación entre los miembros del grupo, capacidad de reacción ante eventuales problemas...	0
Otros			

Observaciones evaluación

Es necesario aprobar ambas partes (examen teórico y práctica) para aprobar la totalidad de la asignatura.
Las faltas de ortografía pueden ser motivo de suspenso.

Fuentes de información

Básica	- T3- El-Mir, Amado José y otros (1995). Diseño, color y tecnología en prensa. Editorial Prensa Ibérica - T2- Lockwood, Robert (1992). El diseño de la noticia. Ediciones B, Barcelona - T3- Baines, Phil y Haslam, Andrew (2005). Tipografía: función, forma y diseño. Gustavo Gili, D.L - T1- Norman, Donald (2006). La psicología de los objetos cotidianos. Nerea - T4- Bordwell, David y Thompson, Kirstin (2002). El arte cinematográfico: una introducción. Paidós Ibérica - T4- Rummel, Manuel (1998). Producción de video digital para multimedia. Thomson Paraninfo, S.A - T4- Millerson, Gerald (1998). Técnicas de realización y producción en televisión. IORTV - T5- Nielsen, Jakob (2000). Usabilidad: diseño de sitios web. Prentice Hall. Madrid - T5- Orihuela José Luis (2000). Introducción al diseño digital. Anaya Multimedia - T5- Pring, Roger (2000). w w w. Tipografía: 300 diseños tipográficos para sitios web. Barcelona Gustavo Gili - T4- Castillo, José María (2004). Televisión y Lenguaje Audiovisual.. IORTV
Complementaria	- T3- Leslie, Jeremy (2003). Nuevo diseño de revistas. Gustavo Gili, D.L - T3- García, Mario (1984). Diseño y remodelación de periódicos. Eunsa, Pamplona - T5- Patrick J. Lynch y Sarah Horton (2000). Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. Barcelona, GG - T5- Bou Bauzá, Guillem (1997). El guión multimedia. Madrid Anaya Multimedia

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

(*) 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