

Curso Académico: 2025/26

201899 - Diseño Aplicado

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 201899

Titulación: 10013 - Grado en Comunicación Audiovisual

Tipo: Formación Básica

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Ana María González Neira

Coordinación asignatura: María del Rocío Mihura López

Profesorado: María del Rocío Mihura López

1. Descripción general

La asignatura Diseño Aplicado introduce al estudiantado en los fundamentos del diseño gráfico como herramienta de comunicación visual. Combina teoría y práctica para desarrollar competencias en composición, identidad visual y procesos creativos. A través de ejercicios y presentaciones, se fomenta la capacidad de analizar, conceptualizar y resolver problemas de diseño en distintos contextos. Se imparte como final del proceso de aprendizaje iniciado en la asignatura de primer curso Expresión Gráfica.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- [A01] Comunicar mensajes audiovisuales.
- [A02] Crear productos audiovisuales.
- [A04] Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
- [A07] Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
- [A08] Conocer la tecnología audiovisual.
- [A12] Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
- [B08] 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.
- [C01] Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
- [C02] Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con

los que deben enfrentarse.

- **[C03]** Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- **[C04]** Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
El alumnado comprenderá y empleará los códigos visuales para la ejecución de proyectos audiovisuales.	A1 A2 A8 A12	B8	C1 C2 C4
El alumnado empleará las tecnologías digitales en la elaboración de proyectos siempre desde un punto de vista creativo, sin que estas mismas herramientas supongan una limitación.	A7 A8	B8	C1 C2
El alumnado aprenderá el valor de la crítica constructiva sobre su propio trabajo.	A4 A12	B8	C3

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	Historia del Diseño Gráfico			
Tema	Diseño Gráfico y Comunicación			
Tema	La Creatividad Gráfica			
Tema	Identidad Gráfica			
Tema	Diseño digital y UX			

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	El profesorado orienta de forma individual el desarrollo de los trabajos, resolviendo dudas y ajustando propuestas según el progreso del estudiantado.	3,00	0,00	2,00	C02, C03.
Taller [MAG16]	El profesorado guía sesiones prácticas en las que el estudiantado aplica conceptos mediante el desarrollo de proyectos individuales o en grupo	40,00	0,00	80,00	A02, A07, A08, B08, C01, C02, C04.
Presentación oral [MAG22]	El estudiantado expone sus proyectos ante el grupo, desarrollando habilidades de comunicación, argumentación y defensa de sus decisiones de diseño.	6,00	0,00	2,00	A01, C03.
Prueba objetiva [MAG31]	Evaluación escrita de los contenidos teóricos impartidos, destinada a comprobar la comprensión de conceptos clave del diseño	1,00	0,00	4,00	A12.

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	gráfico.				
Sesión magistral [MAG39]	El profesorado expone conceptos clave y marcos teóricos que sirven de base para el desarrollo de los ejercicios prácticos	10,00	0,00	2,00	A04, A12, C03.
Suma de horas por tipo		60,00	0,00	90,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Taller [SEG16]	Se evaluarán los ejercicios desarrollados en el aula, de forma individual o grupal, atendiendo a criterios de comprensión, aplicación y presentación. La asistencia regular es imprescindible para la realización y evaluación de estas actividades.	60,00	A02, A07, A08, B08, C01, C02, C04.
Presentación oral [SEG22]	Se evaluarán varias exposiciones a lo largo del curso, valorando la claridad comunicativa, la capacidad de síntesis y el uso adecuado de recursos visuales.	10,00	A01, C03.
Prueba objetiva [SEG31]	Consistirá en un examen escrito sobre los contenidos de la asignatura. Se valorará la comprensión de los conceptos y la capacidad de relacionar teoría y práctica.	30,00	A12.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

La evaluación en la primera oportunidad se basa en el sistema de evaluación continua, que combina la entrega de trabajos prácticos y la realización de una prueba teórica. La presentación material de los trabajos forma parte del proceso de aprendizaje y será tenida en cuenta en la calificación.

La entrega puntual de los trabajos es obligatoria. El incumplimiento de las fechas de entrega implica la pérdida del derecho a la evaluación continua, y el estudiantado deberá presentarse a una **prueba específica** en la fecha oficial de examen, que supondrá el 100 % de la nota.

No se admitirán trabajos que no cumplan con el **estándar mínimo universitario de calidad formal y académica**. Las faltas de ortografía se consideran una falta grave: **cinco faltas en un mismo trabajo implican suspenso directo**, y **cada falta (hasta un máximo de cuatro) restará 0,25 puntos** en la nota del ejercicio.

Todo lo relativo a la dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se regirá por la normativa vigente de la Universidade da Coruña.

5.2. Segunda oportunidad

El estudiantado que haya seguido con regularidad la asignatura durante el curso, podrá optar a la segunda oportunidad mediante la **entrega de un trabajo práctico** y la realización de una **prueba teórica**.

Quienes **no hayan asistido regularmente a clase** deberán presentarse a una **prueba práctica y otra teórica** en la fecha oficial de examen, diseñadas para evaluar el conjunto de competencias de la asignatura.

5.3. Oportunidad adelantada

El estudiantado que opte por la oportunidad adelantada deberá presentarse a una **prueba práctica y otra teórica en la fecha oficial de examen**, diseñadas para evaluar el conjunto de competencias de la asignatura.

5.4. Dispensa académica

La asignatura Diseño Aplicado admite la concesión de dispensa académica de asistencia a las actividades formativas síncronas, conforme a lo establecido en la **normativa vigente**. Con el fin de garantizar la equidad en el proceso de evaluación y adquisición de los resultados de aprendizaje, se establece un sistema de evaluación alternativo para el estudiantado con dispensa. La calificación se realizará mediante un examen específico en la fecha oficial de la primera oportunidad.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Dondis, D.A. (2017). La sintaxis de la imagen : introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Johansson, Kaj., Ryberg, Robert.; Lundberg, Peter. (2011). Manual de producción gráfica : recetas. Gustavo Gili, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Satué, Enric. (1997). El diseño gráfico en España : historia de una forma comunicativa nueva. Alianza. Libro. [\[URL\]](#)
- Satué, Enric. (2012). El diseño gráfico : desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza, 2ª ed., 1ª reimp.. Libro. [\[URL\]](#)
- Wong, Wucius. (2007). Fundamentos del diseño. Gustavo Gili, 1ª ed., 17ª reimp.. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

Se recomienda haber cursado previamente la asignatura Expresión Gráfica.