

Curso académico: 2025/26

201899 - Deseño Aplicado

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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 201899

Titulación: 10013 - Grao en Comunicación Audiovisual

Tipo: Formación Básica

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Ana María González Neira

Coordinación materia: María del Rocío Mihura López

Profesorado: María del Rocío Mihura López

1. Descrición xeral

A materia Deseño Aplicado introduce ao estudantado nos fundamentos do deseño gráfico como ferramenta de comunicación visual. Combina teoría e práctica para desenvolver competencias en composición, identidade visual e procesos creativos. A través de exercicios e presentacións, foméntase a capacidade de analizar, conceptualizar e resolver problemas de deseño en distintos contextos. Impártese como remate do proceso de aprendizaxe iniciado na materia de primeiro curso Expresión Gráfica.

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- [A01] Comunicar mensaxes audiovisuais.
- [A02] Crear produtos audiovisuais.
- [A04] Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
- [A07] Coñecer técnicas de creación e produción audiovisual.
- [A08] Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
- [A12] Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
- [B08] Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
- [C01] Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
- [C02] Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.

- **[C03]** Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
O alumnado comprenderá e empregará os códigos visuais para a execución de proxectos audiovisuais.	A1 A2 A8 A12	B8	C1 C2 C4
O alumnado empregará as tecnoloxías dixitais na elaboración de proxectos sempre dende un punto de vista creativo, sen limitarse polas mesmas.	A7 A8	B8	C1 C2
O alumnado aprenderá o valor da crítica constructiva no seu propio traballo.	A4 A12	B8	C3

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	Historia do Deseño Gráfico			
Tema	Deseño Gráfico e Comunicación			
Tema	A Creatividade Gráfica			
Tema	Identidade Gráfica			
Tema	Deseño dixital e UX			

4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial					
Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [MAG00]	O profesorado orienta de forma individual o desenvolvemento dos traballos, resolvendo dúbidas e axustando propostas segundo o progreso do estudiantado.	3,00	0,00	2,00	C02, C03.
Obradoiro [MAG16]	O profesorado guía sesións prácticas nas que o estudiantado aplica conceptos mediante o desenvolvemento de proxectos individuais ou en grupo	40,00	0,00	80,00	A02, A07, A08, B08, C01, C02, C04.
Presentación oral [MAG22]	O estudiantado expón os seus proxectos ante o grupo, desenvolvendo habilidades de comunicación, argumentación e defensa das súas decisións de deseño.	6,00	0,00	2,00	A01, C03.
Proba obxectiva [MAG31]	Avaliación escrita dos contidos teóricos impartidos, destinada a comprobar a comprensión de conceptos clave do deseño gráfico.	1,00	0,00	4,00	A12.

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Sesión maxistral [MAG39]	O profesorado expón conceptos clave e marcos teóricos que serven de base para o desenvolvemento dos exercicios prácticos	10,00	0,00	2,00	A04, A12, C03.
Suma de horas por tipo		60,00	0,00	90,00	
Horas totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Obradoiro [SEG16]	Avaliaranse os exercicios desenvolvidos na aula, de forma individual ou grupal, atendendo a criterios de comprensión, aplicación e presentación. A asistencia regular é imprescindible para a realización e avaliación destas actividades.	60,00	A02, A07, A08, B08, C01, C02, C04.
Presentación oral [SEG22]	Avaliaranse varias exposicións ao longo do curso, valorando a claridade comunicativa, a capacidade de síntese e o uso adecuado de recursos visuais.	10,00	A01, C03.
Proba obxectiva [SEG31]	Consistirá nun exame escrito sobre os contidos da materia. Valorarase a comprensión dos conceptos e a capacidade de relacionar teoría e práctica.	30,00	A12.
Total (%)		100,00	

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

A avaliación na primeira oportunidade baséase no sistema de avaliación continua, que combina a entrega de traballos prácticos e a realización dunha proba teórica. A presentación material dos traballos forma parte do proceso de aprendizaxe e será tida en conta na cualificación.

A entrega puntual dos traballos é obrigatoria. O incumprimento das datas de entrega implica a perda do dereito á avaliación continua, e o estudantado deberá presentarse a unha proba específica na data oficial de exame, que supoñerá o 100 % da nota.

Non se admitirán traballos que non cumpran co estándar mínimo universitario de calidade formal e académica. As faltas de ortografía considéranse unha falta grave: cinco faltas nun mesmo traballo implican suspenso directo, e cada falta (ata un máximo de catro) restará 0,25 puntos na nota do exercicio.

Todo o relativo á dedicación ao estudo, permanencia e fraude académico rexerase pola normativa vixente da Universidade da Coruña.

5.2. Segunda oportunidade

O estudantado que se segue con regularidade a materia durante o curso, poderá optar á segunda oportunidade mediante a entrega dun traballo práctico e a realización dunha proba teórica.

Quen non asistise regularmente a clase deberá presentarse a unha proba práctica e outra teórica na data oficial de exame, deseñadas para avaliar o conxunto de competencias da materia.

5.3. Oportunidade adiantada

O estudantado que opte pola oportunidade adiantada deberá presentarse a **unha proba práctica e outra teórica na data oficial de exame**, deseñadas para avaliar o conxunto de competencias da materia.

5.4. Dispensa académica

A materia Deseño Aplicado admite a concesión de dispensa académica de asistencia ás actividades formativas síncronas,

conforme ao establecido na **normativa vixente**. Co fin de garantir a equidade no proceso de avaliación e a adquisición dos resultados de aprendizaxe, establécese un sistema de avaliación alternativo para o estudiantado con dispensa. A cualificación realizarase mediante un exame específico na data oficial da primeira oportunidade.

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. Recomendacións

Recoméndase cursar previamente a materia Expresión Gráfica.