

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

Teoría e Historia			
Créditos ECTS:	48		
Carácter	2 Básicas, 6 Obligatorias		
SISTEMA DE EVALUACIÓN		PONDERACIÓN MIN	PONDERACIÓN MAX
Participación en foros y otros medios participativos		10%	10%
Realización de trabajos, proyectos y casos		20%	20%
Test de evaluación		10%	10%
Prueba de evaluación final presencial		60%	60%
COMPETENCIAS			
Generales	Específicas	Transversales	
CG1, CG2, CG5, CG6, CG8, CG9 CG11, CG14, CG17, CG19	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	CT1, CT2, CT4, CT5, CT7	
DESCRIPCIÓN DE LAS ASIGNATURAS			
Denominación de la asignatura	Cuatrimestre	Créditos ECTS	Carácter
Historia del Diseño	1	6	B
Historia del Arte Contemporáneo	2	6	B
Lenguaje Audiovisual	3	6	OB
Metodología del Diseño	4	6	OB
Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces	5	6	OB
Sistemas Interactivos	6	6	OB
Creación de Portafolio	7	6	OB
Ética, Legislación y Deontología Profesional.	8	6	OB

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	% PRESENCIAL
Sesiones Presenciales Virtuales	160	0
Estudio Personal de material básico	405	0
Lectura de material complementario	155	0
Trabajos, Proyectos y Casos Prácticos	440	0
Evaluación	33	50
Tutorías	223	0
Foros y debates (trabajo colaborativo)	24	0
Total	1440	

CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS

1. Historia del Diseño

Diseño como proceso histórico.
Diseño como proceso creativo y de comunicación.
Diseño como proceso artístico.

2. Historia del Arte Contemporáneo

Estética y filosofía del arte.
Períodos, movimientos y vanguardias.
La innovación como contenido.
El arte después del fin del arte.

3. Lenguaje Audiovisual

Imagen y sonido.
Elementos semióticos del lenguaje audiovisual.
Elementos estéticos del lenguaje audiovisual.
Elementos de comunicación.
Narrativa y estructura dramática.

4. Metodología del Diseño

Epistemología del diseño.
Constantes metodológicas.
Métodos y metodologías.

5. Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces

Usabilidad.
Diseño centrado en el usuario.
Código e interfaz.
Metodologías de diseño y evaluación de interfaces.

6. Sistemas Interactivos

Interactividad.

Intermedia, hipermedia, crossmedia y transmedia.

Códigos y procesos.

Repetición, transformación, parametrización, visualización y simulación.

Patrones.

7. Creación de Portafolio

Generalidades.

Estrategias. Desarrollo y práctica.

Contenido. Cuestiones legales y éticas.

Lanzamiento y difusión.

Mantenimiento.

8. Ética, Legislación y Deontología Profesional

Marco legal. Ley de la propiedad intelectual e industrial.

Código ético del diseñador.

Código deontológico del diseñador.

Buenas prácticas.