

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2021/2022

Identificación y características de la asignatura			
Código	500369	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Creatividad y Diseño Visual		
Denominación (inglés)	VISUAL CREATIVITY AND DESIGN		
Titulaciones	Grado en Comunicación Audiovisual		
Centro	Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación		
Semestre	7º	Carácter	Optativa
Módulo	Módulo Optativo de Comunicación Audiovisual		
Materia	Especialización Teórico-Práctica en Comunicación		
Profesor/es			
Nombre	Despacho	Correo-e	Página web
Antonio García Díez	32	antoniogd@unex.es	
Área de conocimiento	Comunicación Audiovisual y Publicidad		
Departamento	Información y comunicación		
Profesor coordinador (si hay más de uno)	Antonio García Díez		

Competencias*
<p>1. COMPETENCIAS BÁSICAS</p> <p>CB1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su</p>

* Los apartados relativos a competencias, breve descripción del contenido, actividades formativas, metodologías docentes, resultados de aprendizaje y sistemas de evaluación deben ajustarse a lo recogido en la memoria verificada del título.

campo de estudio.

- CB2 Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- CB3 Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

2. COMPETENCIAS GENERALES

- CG1 Fomentar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al hecho audiovisual, con un conocimiento técnico y estético de las formas, procesos y tendencias de la comunicación visual en nuestro entorno.
- CG2 Adquirir un conocimiento básico y generalista de los principales acontecimientos y mensajes que configuran el panorama actual de los medios audiovisuales, de las representaciones icónicas y acústicas y de su evolución. La dimensión espacial de este conocimiento es fundamental en la medida que contribuye a desarrollar la diversidad disciplinaria y la variedad de funciones de la comunicación audiovisual en las sociedades contemporáneas.
- CG3 Proporcionar un conocimiento exhaustivo de las técnicas y procesos de creación y difusión audiovisuales en sus diversas fases, así como las interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores. Esta formación le capacitará para la toma de decisiones creativas y profesionales en el campo de la comunicación y de la gestión de los recursos tecnológicos y humanos en las empresas del sector.
- CG4 Adquirir las destrezas necesarias para expresarse con claridad y coherencia en la propia lengua, así como tener conocimiento de otros idiomas, en particular el inglés, para comunicarse en su ejercicio profesional.
- CG5 Adquirir las destrezas necesarias para trabajar en empresas asociadas a la industria audiovisual y en organizaciones que demandan servicios, planes y estrategias de comunicación.

3. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT11 Tener capacidad de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas, así como la capacidad de integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados.
- CT14 Tener la capacidad de practicar sistemáticamente la autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos de las producciones audiovisuales.
- CT15 Tener la capacidad para establecer orden y método: habilidad para la organización y temporalización de tareas, tomando decisiones prioritarias en los diferentes procesos y estrategias de comunicación.
- CT16 Tener la capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un

público tanto especializado como no especializado.
<p>4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>CE1 Tener la capacidad y habilidad para planificar y gestionar recursos.</p> <p>CE6 Tener la capacidad de aplicar técnicas y procesos en la organización y creación de productos multimedia.</p> <p>CE7 Tener la capacidad de aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales.</p> <p>CE12 Tener la capacidad de aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia en sus diversas fases.</p> <p>CE17 Tener la capacidad de diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena</p> <p>CE31 Tener la habilidad de usar adecuadamente herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.</p>
Contenidos
Breve descripción del contenido*
<p>Procesos y técnicas creativas aplicadas a la producción y creación visuales.</p> <p>Introducción a los principios y técnicas de la creatividad y el diseño visual.</p> <p>Introducción al manejo de las herramientas necesarias para la elaboración y edición de creaciones visuales.</p> <p>Iniciación al uso del software gráfico.</p>
Temario de la asignatura
<p>Denominación del tema 1: ¿Qué es el Diseño Visual?</p> <p>Contenidos del tema 1: Definiciones y conceptos sobre Diseño Visual</p> <p>Descripción de las actividades prácticas del tema 1:</p> <p>Elaboración de un diseño simple</p>
<p>Denominación del tema 2: Software para Diseño Visual</p> <p>Contenidos del tema 2: revisión del Software utilizado en Diseño Visual</p> <p>Descripción de las actividades prácticas del tema 2:</p> <p>Diseños complejos revista interactiva</p>
<p>Denominación del tema 3: Elementos del Diseño Visual.</p> <p>Contenidos del tema 3: explorar los elementos que intervienen en el Diseño Visual.</p> <p>Descripción de las actividades prácticas del tema 3:</p> <p>Elaboración de una animación.</p>
<p>Denominación del tema 4: Creatividad, concepto</p> <p>Contenidos del tema 4: Definiciones y conceptos sobre creatividad.</p> <p>Descripción de las actividades prácticas del tema 4:</p> <p>Ejercicios simples de creatividad.</p>
<p>Denominación del tema 5: El proceso creativo y Técnicas de Creatividad</p> <p>Contenidos del tema 5: explorar el proceso creativo y las técnicas de Creatividad</p> <p>Descripción de las actividades prácticas del tema 5:</p> <p>Ejercicios de creatividad en grupos</p>



Actividades formativas*								
Horas de trabajo del alumno por tema		Horas teóricas	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	PCH	LAB	ORD	SEM	TP	EP
1	26	10				1	0.3	14.7
2	26	10				1	0.3	14.7
3	26	10				1	0.3	14.7
4	26	10				1	0.3	14.7
5	26	10				1	0.3	14.7
Evaluación **	20							20
TOTAL ECTS	150	50				5	1.5	93.5

GG: Grupo Grande (100 estudiantes).

PCH: prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)

LAB: prácticas laboratorio o campo (15 estudiantes)

ORD: prácticas sala ordenador o laboratorio de idiomas (30 estudiantes)

SEM: clases problemas o seminarios o casos prácticos (40 estudiantes).

TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).

EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.

Metodologías docentes*

- Lección magistral participativa
- Explicación y discusión de los contenidos
- Presentación de materiales para el apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje
- Talleres de aprendizaje
- Prácticas en laboratorios
- Trabajos en grupo
- Reuniones en pequeños grupos
- Reuniones y tutorías individuales
- Estudio individual del alumno
- Asistencia a conferencias y actividades complementarias como visitas



** Indicar el número total de horas de evaluación de esta asignatura.

Resultados de aprendizaje*
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento práctico de creaciones audiovisuales. - Introducción a los principios y técnicas de la creatividad y el diseño visual.
Sistemas de evaluación*
<p>Esta asignatura presenta contenidos de carácter teórico y práctico, por lo que el reparto de la calificación es: Evaluación Continua 70% - Examen Final 30%.</p> <p>Para la Evaluación Continua se valorarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La calificación obtenida en el conjunto de las prácticas de la asignatura, pudiendo ser trabajos en grupo o individuales. - La asistencia y rendimiento de los alumnos a las clases, los talleres y seminarios organizados, valorándose la participación activa y aportación a la actividad. <p>El Examen Final será un test de 20 preguntas de acuerdo al temario y actividades desarrolladas en el aula.</p> <p>Para aprobar la asignatura será necesario superar cada una de las partes por separado, esto es, obtener más de 5 puntos en cada una de las partes que equivalen a más 3,5 puntos en la Evaluación Continua y más de 1,5 puntos en el Examen Final.</p> <p>Las actividades de Evaluación Continua son recuperables para la convocatoria extraordinaria de junio pero no para la ordinaria de mayo, siempre y cuando la no superación de la asignatura dependa de ellas.</p> <p>Asimismo, tal como indica el artículo 4 de la Normativa de Evaluación de las Titulaciones Oficiales de Grado y Máster de la Universidad de Extremadura (aprobada por resolución de 26 de octubre de 2020, DOE 212, de 3 de noviembre de 2020), podrá solicitarse la Modalidad de Evaluación Global.</p>
Bibliografía (básica y complementaria)
<p>BIBIOGRAFÍA BÁSICA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wong, Wucius. Fundamentos del Diseño. Gustavo Gili, 1995. • Harrison, Steve. Creatividad. Prentice-Hall. Madrid, 2010. <p>BIBIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agustín Lacruz, M^a del Carmen y Ubieta Artur, M^a Isabel (eds.). Innovación y creatividad en Información y Comunicación. Prensas Universitarias de Zaragoza. Zaragoza 2011. • Hernández Martínez, Caridad. Manual de creatividad publicitaria. Síntesis, D.L. Madrid, 1999. • Lamata Cotanda, Rafael. La actitud creativa: ejercicios para trabajar en grupo la creatividad. Narcea. Madrid, 2007 • Joannis, Henri. La creación publicitaria desde la estrategia de márketing. Ediciones Deusto S.A., 1995, Bilbao. • Baños González, Miguel. Creatividad y publicidad. Laberinto. Madrid, 2006.

- Ferrer, Ángel. Publicidad 70, el nuevo cómo anunciar. Barcelona, 1970.
- De los Ángeles, Juan. Creatividad publicitaria. Concepto, estrategias y valoración. Ediciones Universidad de Navarra, S.A. Navarra, 1996.
- Ricarte, Jose M. Creatividad y comunicación persuasiva. Universitat Autònoma, D.L. Barcelona 1999.
- Arnheim, Rudolf. Arte y percepción visual: psicología del ojo creador. Alianza. Madrid 1999. versión de María Luisa Balseiro.
- Arnheim, Rudolf. El Pensamiento Visual. Paidós. Barcelona, 1998.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

MANUALES:

- Illustrator CS6 / Adobe Press. Madrid : Anaya Multimedia, 2009
- Photoshop CS6: [el libro oficial] / Adobe Press. Madrid : Anaya Multimedia, 2009.

RECURSOS WEB: Aulaclick.com

Esta lista se ampliará en clase según necesidades

La asignatura cuenta con un aula en el Campus Virtual de la Universidad de Extremadura en la que se encuentran incluidos los principales recursos digitales (ejercicios, presentaciones, cuestionarios, casos prácticos, etc.) para el correcto seguimiento de la misma, y foros para compartir información y debatir temas que surgen.

