SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

Ficha técnica
Diseño vectorial

1. Descripción de la asignatura

Grado	Comunicación Digital
Asignatura	Diseño vectorial
Módulo	Módulo V. Tecnologías, herramientas y nuevas tendencias en la comunicación
Área Departamental	Ciencias Sociales y de la Salud
Semestre	I semestre
Créditos totales	6
Curso	1º
Carácter	OB (Obligatoria)
Lengua de impartición	Castellano

Modelo de docencia	C1
Enseñanzas Básicas	23 horas
Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD)	22 horas
Actividades Dirigidas	0

2. Competencias que se desarrollan en la asignatura

a) Competencias básicas

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 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.

b) Competencias generales

CG13. Capacidad para entender los mensajes de texto e icónicos de los medios de comunicación.

CG14. Capacidad y habilidad para aplicar y manejar las tecnologías de la comunicación, el diseño gráfico y los contenidos digitales.

c) Competencias transversales

CT01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT02. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT05. Capacidad para el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo para la consecución de un objetivo común y previo.

CT07. Adquirir habilidades para liderar un equipo.

CT09. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT10. Localizar y gestionar documentación e información.

CT11. Capacidad de adaptación a nuevas necesidades y cambios en el entorno tecnológico y empresarial.

CT13. Generar ideas emprendedoras e innovadoras con iniciativa en el diseño y la gestión de proyectos.

CT15. Conocer y manejar las nuevas tecnologías de la información.

d) Competencias específicas

CE19. Habilidad para utilizar con destreza las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información mediante el diseño gráfico e infografía.

CE21. Capacidad para el uso de las tecnologías y herramientas de la comunicación en el ámbito del diseño, representación visual y creatividad digital, para su aplicación a la Comunicación Digital.

CE26. Capacidad y habilidad para la comunicación en entornos multimedia, interactivos y animados.

3. Contenidos de la asignatura

Aplicaciones y vertientes del diseño gráfico. Aplicaciones informáticas de diseño gráfico. Fundamentos de informática gráfica. Tipos de formatos vectoriales. Resolución y espacios de color. Compresión de la imagen gráfica. Formatos gráficos. Espacio de trabajo. Creación y edición de elementos. Textos vectoriales. Paginación. Creación y descomposición de trazados. Herramientas y modificadores. Máscaras.

4. Actividades formativas

Actividades formativas	**Horas**	**Presencialidad**
Actividades Presenciales: Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de	45	30%

supuestos, debates y proyección.		
Actividades Autónomas: El alumnado realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura.	90	0%
Actividades de Evaluación: Se realizarán una serie de pruebas orales y/o escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.	15	0%

5. Metodologías docentes

Para la adquisición de conocimientos y evaluación del alumno se realizarán las siguientes acciones:

Actividades Presenciales (AP)	Clases magistrales/expositivas (AP). Conferencias (AP). Realización de presentaciones en clase (AP). Ejemplificación y estudio de casos (AP). Prácticas de aula (AP). Prácticas en talleres y laboratorios (AP). Exposición de trabajos en grupo (AP).
Actividades Autónomas (AA)	Revisión de trabajos de la carpeta del estudiante/portfolio (AA). Preparación de trabajos de curso (AA). Estudio personal (AA). Realización de actividades prácticas (AA). Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA). Preparación de presentaciones (AA). Campus virtual (AA). Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas.
Actividades de Evaluación (AE)	Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE).

6. Sistema de evaluación

La evaluación se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PORCENTAJES**

Prueba objetiva: escrita u oral	40%-50%
Evaluación de trabajos o proyectos, individuales o en grupo	30%-40%
Participación en Enseñanzas Básicas, Enseñanzas de Prácticas y Desarrollo o Actividades Dirigidas	20%-30%

7. Responsable de la asignatura

Nombre	
Centro	Centro Universitario San Isidoro
Áreas Departamentales	Ciencias Sociales y de la Salud
E-mail	