

GRAU EN MÀRQUETING I COMUNITATS DIGITALS

5063 - DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Tipus d'assignatura : Optativa
- Coordinador : Mònica Juliana Oviedo León
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Julen Iztueta Olaizola <jiztueta@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Castellà

Competències que es treballen

Bàsica

- B4. Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

Específica

- E3. Identificar les eines qualitatives i quantitatives d'anàlisi i diagnòstic per a la investigació de mercats.
- E9. Aplicar les eines tecnològiques per a l'aprofitament dels recursos del negoci a través del Màrqueting.
- E14. Aplicar els coneixements adquirits a la gestió de comunitats digitals.

General

- G1. Ser capaç de treballar en equip, participant activament en les tasques i negociant davant opinions discrepants fins arribar a posicions de consens, adquirint així l'habilitat per aprendre conjuntament amb altres membres de l'equip i crear nous coneixements.
- G2. Ser capaç d'innovar desenvolupant una actitud oberta davant el canvi i estar disposats a re-avaluar els vells models mentals que limiten el pensament.
- G3. Integrar els valors de la justícia social, la igualtat entre homes i dones, la igualtat d'oportunitats per a tots i especialment per a les persones amb discapacitat, de manera que els estudis de Màrqueting i Comunitats Digitals contribueixin a formar ciutadans i ciutadanes per una societat justa, democràtica i basada en la cultura del diàleg i de la pau.

Transversal

- T4. Dominar les eines informàtiques i les seves principals aplicacions per a l'activitat acadèmica i professional ordinària.
-

T5. Desenvolupar tasques aplicant els coneixements adquirits amb flexibilitat i creativitat i adaptant-los a contextos i situacions noves.

Descripció

L'assignatura ofereix una introducció als fonaments del disseny gràfic a més de coneixements bàsics d'Illustrator i Photoshop. L'alumne podrà aplicar les eines metodològiques i formals en un projecte central i en activitats pràctiques breus durant el transcurs de l'assignatura.

Resultats d'aprenentatge

- Situar la disciplina del disseny gràfic en el context històric.
- Entendre els fonaments i conceptes bàsics del disseny gràfic.
- Obtenir coneixements bàsics de Illustrator i Photoshop.
- Ser capaç d'entendre, gestionar i comunicar les claus d'un projecte de disseny gràfic.

Metodologia de treball

SESSIONS TEÒRIQUES

MD1. Classe magistral: sessions explicatives en base a l'explicació del docent.

MD2. Conferències: sessions presencials a les que diversos especialistes exposen les seves experiències o projectes.

MD3. Presentacions: formats multimèdia que serveixen de suport a les classes presencials

APRENTATGE DIRIGIT

MD5. Seminari: format presencial en petits grups de treball. Són sessions lligades a les presencials de l'assignatura que permeten oferir una perspectiva pràctica de l'assignatura i en la qual la participació de l'estudiant és clau.

MD6. Debats i fòrums: conversacions presencials o online.

MD7. Estudis de casos: dinàmiques que parteixen de l'estudi de casos, que serveixen per a contextualitzar a l'estudiant en una situació en concret. El docent pot proposar diferents activitats, tant a nivell individual com en grup entre els seus estudiants.

APRENTATGE AUTÒNOM

MD9. Resolució d'activitats i problemes: activitat no presencial dedicada a la resolució d'exercicis pràctics a partir de les dades oferides pel docent.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19. D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent. El TecnoCampus posarà a l'abast del professorat i l'alumnat les eines digitals necessàries per poder dur a terme l'assignatura, així com guies i recomanacions que facilitin l'adaptació a la modalitat no presencial.

Continguts

- Introducció a la història del disseny gràfic; rellevància, vicle i funció d'aquesta disciplina en diferents contextos històrics i culturals.
- Fonaments del disseny gràfic;
 - Forma, color, textura, composició,...
- El text i la imatge
- Documentació i anàlisi; metodologies de treball
- Las claus del procés de creació i gestió d'una marca
 - Brief, Design Thinking, Manuals d'identitat,...
- Coneixements bàsics de Illustrator i Photoshop

Activitats d'aprenentatge

- Activitats individuals a l'aula i a casa.
- Activitats grupals.
- Projecte de l'assignatura i exposició oral.

Sistema d'avaluació

- 20% corresponent a les activitats i pràctiques
- 40% projecte de l'assignatura
 - 30% projecte
 - 10% presentació
- 30% examen final
- 10% portafoli

Recursos

Bàsics

Audiovisuales

- JULIER, G. (2010). La cultura del diseño: Editorial Gstavo Gili.
- MOOTE, I. (2014). Design Thinking para innovación estratégica: Empresa Activa.

Bibliografies

- LUPTON E. Y COLE PHILLIPS J. (2016). Diseño Gráfico; Nuevos fundamentos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- SATUÉ, E. (2012). El diseño gráfico; Desde los orígenes hasta hoy: Alianza Editorial.
- SPARKE, P. (2010). Diseño y cultura. Una introducción desde 1990 hasta la actualidad: Editorial Gustavo Gili.