

## GRAU EN MÀRQUETING I COMUNITATS DIGITALS

### 500122 - INTRODUCCIÓ AL DISSENY GRÀFIC

---

#### Informació general

---

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Mònica Juliana Oviedo León
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 4
- Professorat:
  - Zahaira Fabiola González Romo <[zgonzalez@tecnocampus.cat](mailto:zgonzalez@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

---

- Castellà

#### Competències que es treballen

---

##### Bàsica

- CB2. Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.
- CB5. Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

##### Específica

- CE9. Aplicar les eines tecnològiques per a l'aprofitament dels recursos del negoci a través del Màrqueting.
- CE13. Identificar les eines bàsiques de l'e-Màrqueting.
- CE14. Aplicar els coneixements adquirits a la gestió de comunitats digitals.

##### General

- CG1. 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.
- CG2. 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.
- CG3. Integar 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

- CT4. Dominar les eines informàtiques i les seves principals aplicacions per a l'activitat acadèmica i professional ordinària.
- CT5. Desenvolupar tasques aplicant els coneixements adquirits amb flexibilitat i creativitat i adaptant-los a contextos i situacions noves.

## Descripció

---

En Introducció al Disseny Gràfic adquiriràs els coneixements i les tècniques bàsiques per a encarregar-te de la planificació, el desenvolupament i l'elaboració de productes culturals i visuals, així com la creació d'imatges i espais.

Mitjançant la realització de diversos projectes, aquesta assignatura et proporcionarà tota la formació teòrica i pràctica que necessites per potenciar la teva creativitat i treballar com a dissenyador / a gràfic en sectors tan diversos com l'art, la fotografia, la indústria audiovisual, la decoració i l'interiorisme, la creació d'aplicacions gràfiques, el món editorial, el màrqueting, la publicitat o la docència.

Aprendrem quins són els procediments formals de la comunicació gràfica i com posar-los en pràctica. Coneixerem els processos tècnics i tecnològics propis del disseny, així com les eines més adequades per treballar amb ells. Descobrirem els diferents llenguatges artístics i debatrem sobre l'evolució dels valors culturals, socials, estètics i econòmics relacionats amb l'art. Obtindràs els coneixements i destreses bàsiques per plantejar i dur a terme un projecte de disseny gràfic.

## Resultats d'aprenentatge

---

Referents a coneixements:

- Aprendre a situar la disciplina del disseny gràfic en el context històric.
- Adquirir coneixements i habilitats específiques relacionades amb els fonaments del disseny gràfic, i tenir la capacitat d'utilitzar-los en els processos de creació gràfica.
- Adquirir coneixements tecnològics bàsics de disseny gràfic (Programari).
- Ser capaç d'entendre, gestionar i comunicar les claus d'un projecte de disseny gràfic.

Referents a actituds, valors i normes:

- Tenir capacitat crítica i autocrítica.
- Mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques.
- Tenir capacitat creativa i emprenedora.
- Demostrar capacitat comunicativa

## Metodologia de treball

---

La metodologia d'ensenyament i aprenentatge està vinculada a les modalitats organitzatives següents:

- Seminari tutoritzats pel professor per orientar els estudiants en tècniques i tecnologies concretes i en l'aplicació en els processos de creació.
- Exercicis pràctics amb l'objectiu d'obtenir els coneixements i les habilitats necessàries per aplicar-los al projecte de creació.
- Estudis de casos aplicats a problemes i aspectes concrets en relació amb l'ús dels instruments i materials.

Les activitats i la metodologia descrites estan orientades a conèixer les tècniques i tecnologies d'iniciació que es poden desenvolupar en matèria del disseny gràfic.

*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.*

*L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.*

## Continguts

---

1. Introducció al disseny gràfic
2. Metodologies creatives: Investigació i inspiració
3. Conceptes del disseny I: Color
4. Conceptes del disseny II: Composició
5. Conceptes del disseny III: Tipografia
6. Recursos i Drets d'autor
7. Eines d'edició I: Adobe Photoshop
8. Eines d'edició II: Adobe Illustrator
9. Disseny amb perspectiva de gènere

## Activitats d'aprenentatge

---

Projecte Instagram: Realitzaràs una imatge utilitzant eines de disseny gràfic amb el teu dispositiu mòbil i la compartiràs en xarxes socials utilitzant el hashtag #DissenyTecnoCampus

Projecte Branding: Realitzaràs un logotip per a una marca en funció del briefing lliurat pel professor.

Projecte Anunci: Realitzaràs la composició d'un anunci per a revista en funció del briefing lliurat pel professor.

## Sistema d'avaluació

---

Participació en activitats plantejades dins de l'aula 10%

Treballs individuals i / o en grup 50%

Exposicions 10%

Evaluació final 30%

## Recursos

---

### Bàsics

#### Bibliografies

- HELLER, Eva (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili.
- HELLER, Steven; ANDERSON, Gail (2018). El libro de ideas para el diseño gráfico. Barcelona: Blume.
- LUPTON, Ellen; COLE, Jennifer (2016). Diseño gráfico: Nuevos fundamentos. Barcelona: Gustavo Gili.
- SEDDON, Tony (2014). El diseño gráfico del siglo XX. Una retrospectiva de los estilos gráficos y los nombres claves del diseño. Barcelona: Promopress.

### Complementaris

#### Bibliografies

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul (2009). Fundamentos del diseño gráfico. Barcelona: Parramón.
- CAMPI, Isabel (2002). "Diseño y género: las aventuras de Venus en el reino de la razón". Revista ON Diseño N. 234.
- DONDIS, Donis (1976). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Barcelona: Gustavo Gili.
- ELAM, Kimberly (2004). Grid Systems. Principles of Organizing Type (Design Briefs). New York: Princeton Architectural Press.
- LUPTON, Ellen (2012). Mujeres en el diseño gráfico. Typotheque.com [https://www.typotheque.com/articles/mujeres\\_en\\_el\\_diseno\\_grafico](https://www.typotheque.com/articles/mujeres_en_el_diseno_grafico)
- MUNARI, Bruno (1984). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodologí-a proyectual. Barcelona: Gustavo Gili.