

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:
 - Zahaira Fabiola González Romo <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.
- CB4. Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- 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.
- CE11. Aplicar els coneixements per emprendre projectes de negocis que permetin la creació de noves empreses o la millora de les ja existents, aplicant idees innovadores i creatives.
- CE15. Reunir i interpretar dades significatives per a emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'àmbit empresarial i ser capaç d'elaborar un document que permeti transmetre informació o una proposta empresarial innovadora.
- CE7. Gestionar oportuna i convenientment els recursos disponibles en els ambients de treball en els que toqui dirigir.

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.

Descripció

El dissenyador gràfic és un creador que té per objecte la utilització de l' llenguatge gràfic per a generar missatges i comunicar continguts de naturalesa diversa amb diferents mitjans i per als diferents canals de comunicació. La finalitat de l' assignatura és proporcionar una formació especialitzada per a la realització de projectes de disseny i maquetació.

Resultats d'aprenentatge

1. Conèixer la forma de seleccionar, organitzar i enfocar el contingut.
2. Assentar les bases conceptuals per poder desenvolupar projectes de disseny gràfic.
3. Manejar els principis i recursos per al disseny de presentacions visuals
4. Saber organitzar, dissenyar i exposar la presentació d'un projecte de disseny.
5. Prendre les decisions de disseny més adequades per a la solució de projectes.
6. Dominar el llenguatge gràfic i els codis més utilitzats en la indústria de el disseny.
7. Aprendre a crear des de zero un disseny coherent amb la identitat i els valors de cada marca

Metodologia de treball

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

Seminaris 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 a el 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 que es poden desenvolupar en matèria de l' 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' assegurará l' assoliment dels mateixos coneixements i competències que s' especifiquen en aquest pla docent. El TecnoCampus posará 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 a la Comunicació Visual
2. Elements del Disseny Gràfic
 - 2.1. Composició de textos
 - 2.2. La imatge
3. La regla dels terços i la Proporció Àuria
4. Retícules
5. Els principis de la composició artística
 - 5.1. La divisió de l' espai
 - 5.2. Unitat
 - 5.3. Èmfasi
 - 5.4. Equilibri
 - 5.5. Direcció
 - 5.6. Continuïtat
 - 5.7. Ritme
 - 5.8. Transicions
 - 5.9. Moviment
 - 5.10. Relació entre fons i figura

Activitats d'aprenentatge

- Pràctiques relatives a l'aplicació dels conceptes descrits
- Desenvolupament de projectes i solució de problemes de comunicació visual
- Aplicació pràctica basada en briefings proporcionats pel professor

Sistema d'avaluació

Treballs individuals i / o en grup (realitzats tant a l'aula com fora d'ella) 40%

Projecte final 30%

Avaluació final 30%

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- ARNHEIM, R. Arte y percepción visual. Alianza Editorial, 2000
- DONDIS, A. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Colección GG Diseño, 2014.
- HELLER, S. 100 ideas que cambiaron el diseño gráfico. Blume, 2012.
- WONG. W. Fundamentos del Diseño. Gustavo Gili, 2004.