

GRAU EN MÀRQUETING I COMUNITATS DIGITALS

500122 - INTRODUCCIÓ AL DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Zahaira Fabiola González Romo zgonzalez@tecnocampus.cat

Llengües de docència

- Castellà

Presentació de l'assignatura

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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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. 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

- 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.

No definides

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

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

Sistema d'avaluació i qualificació

Treballs individuals i / o en grup 70%

Evaluació final 30%