

GRAU EN MÀRQUETING I COMUNITATS DIGITALS

500122 - INTRODUCCIÓ AL DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Empresa
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Zahaira Fabiola González Romo [<zgonzalez@tecnocampus.cat>](mailto: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.

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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Bàsica

- CB2. Que els estudiants sàpiguin 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

Activitats i Sistema d'avaluació

Seminaris 15%

Treballs individuals i / o en grup 50%

Evaluació/examen final 35% (Per aprovar, és necessari tenir mínim 4 sobre 10)

Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Bibliografia i Recursos

- 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: Gustavo Gili.
- ELAM, Kimberly (2004). Grid Systems. Principles of Organizing Type (Design Briefs). New York: Princeton Architectural Press.
- HELLER, Eva (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili.
-

LUPTON, Ellen (2012). Mujeres en el diseño gráfico. Typotheque.com 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.
- 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.