

Especialitat Disseny Gràfic

Assignatura

ANTERG Antropometria i Ergonomia 4 ECTS
de la matèria Fonaments del disseny

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 2 ECTS

Dedicació autònoma 2 ECTS

Semestre 3

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.

Desenvolupar raonadament i críticament idees i arguments.

Competències Generals

Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.

Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.

Contingut de l'assignatura

Els antecedents i l'evolució de l'ergonomia.

Principis del disseny ergonòmic.

Àmbits d'aplicació.

Principis de l'antropometria.

Les dades antropomètriques i la seva elaboració.

El percentil.

Els principis de la biomecànica.

Introducció a la biònica.

Resultats d'aprenentatge

Interpreta, argumenta i valora amb capacitat analítica.

Analitza i valora l'acció de disseny compatible amb les necessitats de les societats, dels entorns i del fet cultural.

Comprèn les formes estructurals de la natura.

Coneix les relacions antropomètriques en l'anatomia humana, els objectes i els espais.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Experimentació, estudi, recerca, anàlisi, síntesi, sentit crític, coherència comunicativa i estètica, presentació adient.

Nivell de domini dels continguts.

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Transferència de coneixements a nous plantejaments i/o situacions anàlogues.

Criteris de qualificació

Assignatura

ECOSOS Ecoeficiència i sostenibilitat 4 ECTS
de la matèria Ciències aplicades al disseny

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 2 ECTS

Dedicació autònoma 2 ECTS

Semestre 4

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.

Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat cap al patrimoni cultural i mediambiental.

Desenvolupar a la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i la sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.

Competències Generals

Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.

Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per aconseguir els objectius previstos.

Contingut de l'assignatura

Cultures humanes i sostenibilitat: definició i objectius.
Funcionament dels ecosistemes i disfuncions de la societat de consum.
Els productes i els processos productius com a sistemes d'interacció.
Eficiència i ecoeficiència.
Cultura del reciclatge.
Filosofia de l'Avaluació del Cicle de Vida i implicacions en el disseny.
Empresa, producte i etiquetatge ecològics.
Introducció de paràmetres mediambientals en el procés de disseny.
Estratègies genèriques del disseny ecològic.
Recomanacions específiques aplicables a cada disciplina del disseny.

Resultats d'aprenentatge

Coneix factors d'equilibri mediambiental a fi d'aplicar consciència sostenible.
Coneix criteris sostenibles en usos i necessitats del disseny.
Aplica criteris de sostenibilitat a les necessitats i usos del disseny.
Coneix les bases procedimentals del mètode científic i la seva aplicació a la investigació dels aspectes tecnològics del disseny.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)
P-2 Prova examen
P-3 Pràctica tutelada
P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral
P-5 Correcció individualitzada
NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Estudi, experimentació, recerca, anàlisi, comprovació, manipulació ...

Nivell de domini dels continguts.

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Transferència de coneixements a nous plantejaments i/o situacions anàlogues.

Criteris de qualificació

Contingut de l'assignatura

La sociologia aplicada al disseny. Definició, objectius i metodologies. Models i societats.

L'antropologia aplicada al disseny. Definició, objectius i metodologies.

Definició de cultura.

Tipus de cultures.

El disseny com a element definidor de cultura.

El disseny en les diferents cultures.

La utilitat del disseny a la societat actual.

La funció del disseny a la societat de consum.

La responsabilitat social del disseny. L'ètica del dissenyador.

Resultats d'aprenentatge

Reconeix les principals idees tractades.

Coneix i conceptualitza els coneixements donats a l'assignatura.

Demuestra sensibilitat vers els diferents models i manifestacions socials i culturals relacionades amb el disseny.

Integra els conceptes tractats a necessitats i objectius del disseny.

Reconeix, distingeix i jerarquitzza les diferents fonts usades.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Lectura, recerca, estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític ...

Grau d'assoliment respecte a la identificació dels conceptes tractats en l'assignatura.

Grau d'intervenció en el procés d'aprenentatge :

Reflexió

Valoració

Predisposició

Participació

Autoexigència

Criteris de qualificació

Assignatura

DISTIP Disseny tipogràfic 6 ECTS
de la matèria Tipografia

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 4 ECTS

Dedicació autònoma 2 ECTS

Semestre 4

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.

Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Competències Generals

Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.

Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.

Competències específiques

Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.

Determinar i, en el seu cas, crear solucions tipogràfiques adequades als objectius del projecte.

Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Contingut de l'assignatura

Tipografies i tipògrafs. Evolució històrica.

Microtipografia i macrotipografia.

Classificació tipogràfica.

Ortotipografia i llegibilitat.

La tipografia com a signe : escriptura i comunicació.

Las tipografies aplicades als diferents àmbits del disseny gràfic : Senyalètica, publicitat, editorial, imatge corporativa, web, etc.

Les tipografies aplicades als suports del disseny gràfic : diferents suports impresos i diferents suports de pantalles.

Tecnologia tipogràfica . Software de dibuix i edició de tipografies.

Tecnologia tipogràfica . Gestió de fonts. Formats d'arxiu. Transportabilitat.

Aplicacions en programari d'edició de textos.

Resultats d'aprenentatge

Coneix els trets significatius en l'evolució històrica tipogràfica.

Identifica els caràcters i la composició tipogràfica .

Disposa de criteris tipogràfics en la seva vessant formal, tècnica i funcional.

Valora i transfereix els elements tipogràfics idonis per expressar i organitzar un discurs comunicatiu concret.

Aplica l'entorn adequat i l'actualitat tecnològica per a la construcció i la transferència tipogràfica.

Metodologia docent

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Experimentació, recerca, estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític, coherència estètica i comunicativa, presentació...

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Nivell de domini dels continguts.

Transferència de coneixements en situacions anàlogues i/o nous plantejaments.

Criteris de qualificació

Assignatura

FOTOD2 Fotografia i imatge digital II 4 ECTS
de la matèria Tecnologia aplicada al disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 3 ECTS

Dedicació autònoma 1 ECTS

Semestre 3

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.

Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

Adaptar-se en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar processos adequats de formació continuada.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Competències Generals

Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.

Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.

Competències específiques

Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los segons els objectius de comunicació del projecte.

Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons.

Conèixer els materials i la tecnologia de la reproducció i de l'edició de textos i imatges.

Contingut de l'assignatura

L'estudi fotogràfic.

La il·luminació.

Tractament digital de la imatge fotogràfica.

Gestió de color.

Tècniques especialitzades de presa fotogràfica pels diferents àmbits del disseny gràfic.

Imatge digital. Formats, espai de color, resolucions i emmagatzemat.

Imatges fotogràfiques d'altres. Fonts i arxius.

Resultats d'aprenentatge

Valora, captura, reproduueix i transfereix imatges fotogràfiques.

Disposa de recursos sistemàtics propis de la tecnologia emprada.

Aplica correctament la tecnologia digital per expressar i desenvolupar idees comunicatives.

Valora i usa la/les eines tecnològiques més adequades a cada situació comunicativa concreta.

Desenvolupa l'encàrrec planificant i organitzant la feina i optimitzant recursos.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Experimentació, estudi, ús, manipulació, anàlisi, síntesi ...

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Aplicació i transferència de coneixements a encàrrecs acadèmics concrets.

Criteris de qualificació

Assignatura

HISDG1 Història del disseny gràfic I 4 ECTS
de la matèria Història del disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 2 ECTS

Dedicació autònoma 2 ECTS

Semestre 4

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.

Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.

Competències Generals

Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.

Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.

Competències específiques

Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny gràfic.

Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.

Contingut de l'assignatura

Els antecedents del disseny gràfic: la comunicació visual abans de la revolució industrial.

La revolució industrial: la influència dels avenços tecnològics sobre la comunicació visual.

Les arts gràfiques de les Arts & Crafts al Modernisme.

Les primeres avantguardes i les seves aportacions al disseny gràfic.

El disseny gràfic a la Bauhaus. La nova tipografia.

L'art Déco i les arts gràfiques.

Resultats d'aprenentatge

Coneix i interpreta les manifestacions del disseny al llarg de la història per desenvolupar cultura social i estètica.

Coneix els moviments, autors i obres significatius de la història del disseny gràfic i la seva influència sobre el disseny actual.

Reconeix referents estètics i necessitats referides al disseny.

Desenvolupa la seva sensibilitat estètica, les capacitats d'anàlisi i de síntesi i el seu sentit crític.

Transfereix al seu treball criteris i posicionaments estètics, socials i culturals.

Disposa de metodologia, terminologia i eines d'aprenentatge .

Dota el treball de disseny de bagatge cultural i intel·lectual.

Planifica i gestiona recerca d'investigació.

Interpreta, valora i gestiona recerca d'informació per utilitzar i aplicar fonts documentals.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes:

Lectura, estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític, recerca...

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Transferència de bagatge estètic i intel·lectual a nous plantejaments i/o situacions anàlogues.

Criteris de qualificació

Assignatura

PRODG1 Projectes de disseny gràfic I 8 ECTS
de la matèria Projectes de disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 4 ECTS

Dedicació autònoma 4 ECTS

Semestre 3

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.

Recollir informació significativa, analitzar-la i gestionar-la adequadament.

Desenvolupar raonadament i críticament idees i arguments.

Competències Generals

Actuar com mitjancers entre la tecnologia i l'art, les idees i les finalitats, la cultura i el comerç.

Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.

Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.

Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment d'objectius personals i professionals.

Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

Competències específiques

Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

Establir estructures organitzatives de la informació.

Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los d'acord amb els objectius de comunicació del projecte.

Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.

Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.

Contingut de l'assignatura

Procés i metodologies del projecte de disseny gràfic.

La publicitat com element comunicatiu.

Disseny publicitari I. Iniciació.

Signes d'identitat. Aplicacions bàsiques.

Disseny d'identitat visual I. Iniciació.

Resultats d'aprenentatge

Reflexiona sobre el problema i aplica una metodologia coherent.

Segueix un procés metodològic ordenat i lògic a la situació i l'entorn comunicatiu del projecte.

Argumenta i representa de forma clara i global.

Estableix relacions coherents entre forma, funció i comunicació.

Sintetitza requeriments comunicatius amb eficàcia.

Metodologia d'aprenentatge

- P-1 Explicació (conferència, classe magistral)
- P-2 Prova examen
- P-3 Pràctica tutelada
- P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral
- P-5 Correcció individualitzada
- NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes:

Estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític, coherència, experimentació, mètode, recerca, presentació...

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Transferència de coneixements a nous plantejaments i/o situacions anàlogues.

Criteris de qualificació

Assignatura

PRODG2 Projectes de disseny gràfic II 8 ECTS
de la matèria Projectes de disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 4 ECTS

Dedicació autònoma 4 ECTS

Semestre 4

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.

Recollir informació significativa, analitzar-la i gestionar-la adequadament.

Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.

Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.

Desenvolupar raonadament i críticament idees i arguments.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor a l'exercici professional.

Competències Generals

Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.

Actuar com mitjancers entre la tecnologia i l'art, les idees i les finalitats, la cultura i el comerç.

Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.

Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.

Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.

Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.

Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment d'objectius personals i professionals.

Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

Competències específiques

Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

Establir estructures organitzatives de la informació.

Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius de comunicació del projecte.

Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.

Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.

Contingut de l'assignatura

Disseny Editorial I. Característiques del mitjà, formats, estructura i processos.

Convencionalismes editorials. Publicacions periòdiques i disseny de premsa.

Disseny gràfic aplicat a l'espai tridimensional I (Iniciació). Elements bàsics de comunicació gràfica a l'espai.

Disseny gràfic aplicat a l'envàs i embalatge I (Iniciació). Elements bàsics.

Disseny publicitari II. La campanya publicitària, objectius, estratègies i planificació. Suports i mitjans.

Aplicació del procés i de la metodologia del projecte de disseny gràfic.

Resultats d'aprenentatge

Reflexiona sobre el problema i aplica una metodologia coherent.

Segueix un procés metodològic ordenat i lògic a la situació i l'entorn comunicatiu del projecte.

Argumenta i representa de forma clara i global.

Desenvolupa idees per aconseguir una síntesi comunicativa eficient.

Estableix relacions coherents entre forma, funció i comunicació.

Aplica i transfereix al projecte coneixements globals.

Sintetitza requeriments comunicatius amb eficàcia.

Aplica amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte.

Aplica tècniques de presentació amb claredat comunicativa per l'explicació, acceptació i promoció del projecte.

Integra en el projecte el coneixement i anàlisi de les tendències de disseny actual.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes:

Estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític, coherència, experimentació, mètode, recerca, presentació...

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Transferència de coneixements a nous plantejaments i/o situacions anàlogues.

Criteris de qualificació

Contingut de l'assignatura

Semiòtica, definició: teoria de la significació i de la comunicació.

Teories del signe.

Nivells de significació.

Tipus de signes visuals.

El disseny gràfic com a signe: el valor significatiu/expressiu del disseny.

Teories de la comunicació. Comunicació verbal i comunicació visual.

Disseny gràfic i comunicació visual.

Funcions comunicatives del disseny gràfic.

Estratègies de comunicació visual.

Resultats d'aprenentatge

Coneix continguts del llenguatge visual i el seu significat.

Aplica estratègies de significat en la comunicació gràfica.

Reconeix, distingeix i jerarquitzza els signes i els significats.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Experimentació, estudi, ús, manipulació, anàlisi, síntesi ...

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Aplicació i transferència de coneixements a encàrrecs concrets.

Criteris de qualificació

Assignatura

EINDDG1 Eines digitals per al disseny gràfic I 4 ECTS
de la matèria Eines per al disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 2 ECTS

Dedicació autònoma 2 ECTS

Semestre 3

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Competències Generals

Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.

Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.

Competències específiques

Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

Establir estructures organitzatives de la informació.

Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.

Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons.

Contingut de l'assignatura

Informàtica per al disseny gràfic. Entorn de treball. Sistemes operatius.

Programes de dibuix i il·lustració vectorial.

Programes de maquetació i edició. Tancament i exportació en PDF.

Resultats d'aprenentatge

Disposa de recursos tecnològics per desenvolupar idees i projectes de disseny.

Aplica correctament la tecnologia digital i el programari adequat.

Planifica, organitza i optimitza els recursos.

Valora l'actualitat tecnològica en el seu àmbit de disseny.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Experimentació, estudi, ús, manipulació, anàlisi, síntesi ...

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Aplicació i transferència de coneixements a encàrrecs concrets.

Criteris de qualificació

Assignatura

EINDDG2 Eines digitals per al disseny gràfic II 4 ECTS
de la matèria Eines per al disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 2 ECTS

Dedicació autònoma 2 ECTS

Semestre 4

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Competències Generals

Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.

Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.

Competències específiques

Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

Establir estructures organitzatives de la informació.

Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.

Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons.

Contingut de l'assignatura

Digitalització d'imatges. Escàners. Imatges d'arxiu.

Creació i manipulació d'imatges digitals per a productes de disseny gràfic.

Introducció al programari d'animació i d'interactivitat per a presentacions.

Resultats d'aprenentatge

Disposa de recursos tecnològics per desenvolupar idees i projectes de disseny.

Aplica correctament la tecnologia digital i el programari adequat.

Planifica, organitza i optimitza els recursos.

Valora l'actualitat tecnològica en el seu àmbit de disseny.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Experimentació, estudi, ús, manipulació, anàlisi, síntesi ...

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Aplicació i transferència de coneixements a encàrrecs concrets.

Criteris de qualificació

Assignatura

TECGT Tècniques gràfiques tradicionals 4 ECTS
de la matèria Eines per al disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 2 ECTS

Dedicació autònoma 2 ECTS

Semestre 4

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Competències Generals

Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.

Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.

Competències específiques

Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.

Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.

Contingut de l'assignatura

Antecedents històrics. Impressió amb formes tipogràfiques.

Recursos tradicionals per a la representació gràfica. Tècniques de gravat.

Tècniques d'il·lustració i d'expressió tradicional.

Tècniques tradicionals d'enquadernació.

Tècniques gràfiques experimentals.

Resultats d'aprenentatge

Planifica, organitza i optimitza els recursos.

Disposa de recursos expressius i tècnics en gravat.

Disposa de recursos en tècniques d'expressió per a la representació gràfica y enquadernació.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de la/l'estudiant/a en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Experimentació, estudi, ús, manipulació, anàlisi, síntesi ...

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Aplicació i transferència de coneixements a encàrrecs concrets.

Criteris de qualificació

Assignatura

DISPEN Disseny i pensament 6 ECTS
de la matèria Cultura del disseny

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 3 ECTS

Dedicació autònoma 3 ECTS

Semestre 6

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.

Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.

Desenvolupar raonadament i críticament idees i arguments.

Contribuir amb la seva activitat professional a la sensibilització social de la importància del patrimoni cultural, la seva incidència en els diferents àmbits i la seva capacitat de generar valors significatius.

Competències Generals

Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.

Actuar de mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i les finalitats, la cultura i el comerç.

Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.

Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny.

Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.

Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.

Competències específiques

Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.

Contingut de l'assignatura

Filosofia i disseny. Teoria i crítica del pensament.

Gust i bellesa. Evolució de les idees estètiques.

L'evolució del concepte de disseny.

El disseny i l'art.

El disseny i l'artesanía.

El concepte de disseny contemporani.

Resultats d'aprenentatge

Coneix i conceptualitza els coneixements donats a l'assignatura.

Relaciona les idees tractades i les interpreta en el significat del disseny.

Reflexiona envers l'evolució de les idees estètiques i del pensament.

Reconeix i distingeix les diferents fonts usades.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Lectura, recerca, estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític ...

Grau d'assoliment respecte a la identificació dels conceptes tractats a l'assignatura.

Grau d'intervenció en el procés d'aprenentatge :

Reflexió

Valoració

Predisposició

Participació

Autoexigència

Criteris de qualificació

Assignatura

EPED Entorn professional i econòmic del disseny 6 ECTS
de la matèria Gestió del disseny I

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 3 ECTS

Dedicació autònoma 3 ECTS

Semestre 6

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Liderar i gestionar grups de treball

Competències Generals

Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i les finalitats, la cultura i el comerç.

Organitzar, dirigir i/o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.

Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny.

Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.

Competències específiques

Comprendre el marc legal i reglamentari que regula l'activitat professional, la seguretat i salut laboral i la propietat intel·lectual i industrial.

Contingut de l'assignatura

Propietat intel·lectual i drets d' autor.

Propietat industrial : Protecció del disseny, marques, invencions.

Organització i gestió d' empreses.

Recursos humans a l'empresa : Normativa laboral i de Seguretat Social

Estratègies de mercat. Imatge corporativa d'empreses i institucions.

Resultats d'aprenentatge

Coneix els problemes i conceptes fonamentals tractats a la matèria

Aplica correctament i sap on trobar la normativa que incideix en el desenvolupament de la professió :

- a) Laboral
- b) De seguretat
- c) D'higiene i salut
- d) De protecció del medi ambient
- e) De la propietat intel·lectual

Té criteri per organitzar, dirigir, coordinar o assessorar equips de treball vinculats a la seva professió.

Coneix i aplica els fonaments, dades socioeconòmiques, mètodes i tècniques de gestió i recerca en màrqueting.

Coneix i aplica els fonaments d'economia de producció, tècniques d'organització i millora de processos de gestió.

Coneix i relaciona la seva professió dins del sistema de disseny, producció, comunicació i consum del mercat.

Identifica el disseny global o pluridisciplinari dins de l'estratègia de comunicació empresarial i institucional.

Metodologia d'aprenentatge

- P-1 Explicació (conferència, classe magistral)
- P-2 Prova examen
- P-3 Pràctica tutelada
- P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral
- P-5 Correcció individualitzada
- NP-1 Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Lectura, recerca, estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític ...

Grau d'assoliment respecte a la identificació dels conceptes tractats a l'assignatura.

Grau d'intervenció en el procés d'aprenentatge :

Reflexió

Valoració

Predisposició

Participació

Criteris de qualificació

Assignatura

MSRI Materials i sistemes de reproducció i impressió 6 ECTS
de la matèria Tecnologia aplicada al disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 3 ECTS

Dedicació autònoma 3 ECTS

Semestre 5

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.

Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

Liderar i gestionar grups de treball.

Adaptar-se en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar vessants adequades de formació continuada.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Competències Generals

Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.

Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de competitivitat.

Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.

Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.

Competències específiques

Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons.

Coordinar l'execució de productes de disseny gràfic.

Conèixer els materials i la tecnologia de la reproducció i de l'edició de textos i imatges.

Contingut de l'assignatura

El prototipus. Concepte d'original.

El procés de producció.

Preimpresió. Tecnologia digital. Marques i registres. Pautes de treball. Text i imatge.

Color i gestió. Proves de color. Modulació, trames i punt de trama. Resolució i reproducció.

Control de qualitat.

Impressió. Sistemes d'impressió analògiques i digitals.

Postimpresió. Plecs i plegats. Formats. Acabats i manipulats. Enquadernació.

Resultats d'aprenentatge

Aplica correctament la tecnologia digital per desenvolupar el projecte executiu i la seva reproducció.

Planifica i organitza el treball i optimitza els recursos.

Coneix el sistema i els processos de reproducció d'originals gràfics.

Identifica les tecnologies dels processos de reproducció per aplicar-la a un original concret.

Metodologia d'aprenentatge

- P-1 Explicació (conferència, classe magistral)
- P-2 Prova examen
- P-3 Pràctica tutelada
- P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral
- P-5 Correcció individualitzada
- NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Experimentació, estudi, ús, manipulació, anàlisi, síntesi ...

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Aplicació i transferència de coneixements a encàrrecs acadèmics concrets.

Criteris de qualificació

Assignatura

TECXI Tecnologia de les xarxes informàtiques 6 ECTS
de la matèria Tecnologia aplicada al disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 3 ECTS

Dedicació autònoma 3 ECTS

Semestre 5

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.

Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

Adaptar-se en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar vessants adequades de formació continuada.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Competències Generals

Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.

Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.

Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.

Competències específiques

Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los segons els objectius de comunicació del projecte.

Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.

Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons.

Contingut de l'assignatura

Tècnica i arquitectura de les xarxes.

Software per al disseny d'aplicacions web.

Desenvolupament d'aplicacions web.

Estructura.

Navegació.

Interacció.

Usabilitat.

Llenguatges de programació : HTML5-XML-PHP-CSS-ActionScript

Suports. Ordinador, tablet, samartPhone, tec.

Resultats d'aprenentatge

Disposa de recursos sistemàtics propis de la tecnologia emprada.

Aplica correctament la tecnologia digital per expressar i desenvolupar idees comunicatives.

Valora i usa la/les eines tecnològiques més adequades a cada situació comunicativa concreta.

Planifica, organitza i desenvolupa el treball optimitzant els recursos.

Identifica les tecnologies dels processos de reproducció per aplicar-la a un original concret.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Experimentació, estudi, ús, manipulació, anàlisi, síntesi ...

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Aplicació i transferència de coneixements a encàrrecs acadèmics concrets.

Criteris de qualificació

Assignatura

TECAA1 Tecnologia audiovisual i animació I 3 ECTS
de la matèria Tecnologia aplicada al disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 2 ECTS

Dedicació autònoma 1 ECTS

Semestre 5

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.

Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

Liderar i gestionar grups de treball.

Adaptar-se en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar vessants adequades de formació continuada.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Competències Generals

Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.

Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.

Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.

Competències específiques

Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los segons els objectius de comunicació del projecte.

Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.

Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons.

Conèixer els materials i la tecnologia de la reproducció i de l'edició de textos i imatges.

Contingut de l'assignatura

L'Audiovisual. L'expressió del moviment.

Principis bàsics de captura i reproducció d'imatges en moviment, analògiques i digitals.

Captació d'imatges. La càmera.

Tractament de la pista de so.

Fases d'elaboració d'un producte audiovisual. Preproducció.

Fases d'elaboració d'un producte audiovisual. Producció.

Fases d'elaboració d'un producte audiovisual. Postproducció.

Aplicacions dels formats audiovisuals en els diferents àmbits del disseny gràfic.

Resultats d'aprenentatge

Valora, captura, reproduueix i transfereix imatges.

Disposa de recursos sistemàtics propis de la tecnologia emprada.

Aplica correctament la tecnologia digital per expressar i desenvolupar idees comunicatives.

Valora i usa la/les eines tecnològiques més adequades a cada situació comunicativa concreta.

Planifica, organitza i optimitza els recursos.

Identifica les tecnologies dels processos de reproducció per aplicar-la a un original concret.

Metodologia d'aprenentatge

- P-1 Explicació (conferència, classe magistral)
- P-2 Prova examen
- P-3 Pràctica tutelada
- P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral
- P-5 Correcció individualitzada
- NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Experimentació, estudi, ús, manipulació, anàlisi, síntesi ...

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Aplicació i transferència de coneixements a encàrrecs acadèmics concrets.

Criteris de qualificació

Assignatura

TECAA1 Tecnologia audiovisual i animació II 3 ECTS
de la matèria Tecnologia aplicada al disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 2 ECTS

Dedicació autònoma 1 ECTS

Semestre 6

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.

Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

Liderar i gestionar grups de treball.

Adaptar-se en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar vessants adequades de formació continuada.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Competències Generals

Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.

Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.

Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.

Competències específiques

Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los d'acord amb els objectius de comunicació del projecte.

Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.

Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons.

Conèixer els materials i la tecnologia de la reproducció i de l'edició de textos i imatges.

Contingut de l'assignatura

Tècniques d'animació audiovisual.

Animació 2D.

Animació 3D.

Animació de gràfics i tipografia en moviment. Motion graphics.

Tractament de la pista de so.

Fases d'elaboració d'un producte audiovisual. Preproducció.

Fases d'elaboració d'un producte audiovisual. Producció.

Fases d'elaboració d'un producte audiovisual. Postproducció.

Aplicacions gràfiques audiovisual per cinema, TV i internet.

Resultats d'aprenentatge

Valora, captura, reproduueix i transfereix imatges .

Disposa de recursos sistemàtics propis de la tecnologia emprada.

Aplica correctament la tecnologia digital per expressar i desenvolupar idees comunicatives.

Valora i usa la/les eines tecnològiques més adequades a cada situació comunicativa concreta.

Planifica, organitza i optimitza els recursos.

Identifica les tecnologies dels processos de reproducció per aplicar-la a un original concret.

Metodologia d'aprenentatge

- P-1 Explicació (conferència, classe magistral)
- P-2 Prova examen
- P-3 Pràctica tutelada
- P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral
- P-5 Correcció individualitzada
- NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Experimentació, estudi, ús, manipulació, anàlisi, síntesi ...

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Aplicació i transferència de coneixements a encàrrecs acadèmics concrets.

Criteris de qualificació

Assignatura

HISDG2 Història del disseny gràfic II 4 ECTS
de la matèria Història del disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 2 ECTS

Dedicació autònoma 2 ECTS

Semestre 5

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.

Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.

Competències Generals

Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.

Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.

Competències específiques

Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny gràfic.

Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.

Contingut de l'assignatura

El disseny gràfic als Estats Units als anys 40 i 50.

El disseny gràfic europeu als anys 40 i 50.

El disseny gràfic dels anys 60 als 80. La crisi del racionalisme.

El disseny gràfic al canvi de segle.

El disseny gràfic contemporani. Les darreres tendències.

Resultats d'aprenentatge

Coneix i interpreta les manifestacions del disseny al llarg de la història per desenvolupar cultura social i estètica.

Coneix els moviments, autor i obres significatius de la història del disseny gràfic i la seva influència sobre el disseny actual.

Reconeix referents estètiques i necessitats referides al disseny.

Desenvolupa la seva sensibilitat estètica, les capacitats d'anàlisi i de síntesi i el seu sentit crític.

Transfereix al seu treball criteris i posicionaments estètics, socials i culturals.

Disposa de metodologia, terminologia i eines d'aprenentatge .

Dota el treball de disseny de bagatge cultural i intel·lectual.

Planifica i gestiona recerca d'investigació.

Interpreta, valora i gestiona recerca d'informació per utilitzar i aplicar fonts documentals.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes:

Lectura, estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític, recerca...

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Transferència de bagatge estètic i intel·lectual a nous plantejaments i/o situacions anàlogues.

Criteris de qualificació

Assignatura

PRODG3 Projectes de disseny gràfic III 8 ECTS
de la matèria Projectes de disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 4 ECTS

Dedicació autònoma 4 ECTS

Semestre 5

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.

Recollir informació significativa, analitzar-la i gestionar-la adequadament.

Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.

Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.

Desenvolupar raonadament i críticament idees i arguments.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.

Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor a l'exercici professional.

Competències Generals

Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.

Actuar com a mitjancers entre la tecnologia i l'art, les idees i les finalitats, la cultura i el comerç.

Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.

Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.

Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.

Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.

Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment|èxit d'objectius personals i professionals.

Dominar la metodologia d'investigació.

Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

Competències específiques

Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.

Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

Establir estructures organitzatives de la informació.

Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius de comunicació del projecte.

Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.

Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.

Contingut de l'assignatura

Disseny editorial II. Disseny de llibre. Disseny de catàleg. Tipologia, estructura.

Publicacions digitals.

Llibre d'estil.

Producció, planificació i gestió d'un producte editorial.

Disseny d'identitat visual II. Disseny corporatiu. Desenvolupament d'un programa d'identitat : metodologia i procés.

El manual d'identitat corporativa.

Disseny d'esquemes : aplicacions iconogràfiques. Metodologia i processos de desenvolupament.

Disseny d'interfícies : aplicacions interactives. Metodologia i processos de desenvolupament.

Aplicació del procés i metodologies del projecte de disseny gràfic.

Resultats d'aprenentatge

Reflexiona sobre el problema i aplica una metodologia coherent.

Segueix un procés metodològic ordenat i lògic a la situació i l'entorn comunicatiu del projecte.

Argumenta i representa de forma clara i global.

Planifica, gestiona i desenvolupa idees per aconseguir una síntesi comunicativa eficient.

Estableix relacions coherents entre forma, funció i comunicació.

Aplica i transfereix al projecte coneixements globals.

Sintetitza requeriments comunicatius amb eficàcia.

Coneix i usa els canals de suport comunicatiu.

Valora la incidència del disseny envers aspectes socials, estètics, culturals, sostenibles i de qualitat productiva.

Coneix mètodes de recerca i innovació.

Aplica amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte.

Aplica tècniques de presentació amb claredat comunicativa per l'explicació, acceptació i promoció del projecte.

Organitza i coordina l'execució de projectes de disseny gràfic.

Integra en el projecte el coneixement i l'anàlisi de les tendències de disseny actual.

Realitza estudis de viabilitat i previsió pressupostària.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes:

Estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític, coherència, experimentació, mètode, recerca, presentació...

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Transferència de coneixements a nous plantejaments i/o situacions anàlogues.

Criteris de qualificació

Assignatura

PRODG4 Projectes de disseny gràfic IV 4 ECTS
de la matèria Projectes de disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 3 ECTS

Dedicació autònoma 1 ECTS

Semestre 6

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.

Recollir informació significativa, analitzar-la i gestionar-la adequadament.

Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.

Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.

Desenvolupar raonadament i críticament idees i arguments.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.

Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor a l'exercici professional.

Competències Generals

Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.

Actuar com mitjancers entre la tecnologia i l'art, les idees i les finalitats, la cultura i el comerç.

Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.

Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.

Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.

Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.

Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment|èxit d'objectius personals i professionals.

Dominar la metodologia d'investigació

Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

Competències específiques

Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.

Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

Establir estructures organitzatives de la informació.

Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los segons els objectius de comunicació del projecte.

Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.

Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.

Contingut de l'assignatura

Senyalització : Elements, criteris i materials per a la senyalització. Tipografia i iconografia.

Senyalització i identitat corporativa.

Disseny d'envàs i embalatge : L'envàs com a contenidor, comunicador i protector del producte.

Materials i processos. Aspectes tècnics, econòmics, ergonòmics, funcionals, legals i ecològics en el disseny del packaging.

Aplicació del procés i metodologia del projecte de disseny gràfic.

Resultats d'aprenentatge

Reflexiona sobre el problema i aplica una metodologia coherent.

Segueix un procés metodològic ordenat i lògic a la situació i l'entorn comunicatiu del projecte.

Argumenta i representa de forma clara i global.

Planifica, gestiona i desenvolupa idees per aconseguir una síntesi comunicativa eficient.

Estableix relacions coherents entre forma, funció i comunicació.

Aplica i transfereix al projecte coneixements globals.

Sintetitza requeriments comunicatius amb eficàcia.

Coneix i usa els canals de suport comunicatiu.

Valora la incidència del disseny envers aspectes socials, estètics, culturals, sostenibles i de qualitat productiva.

Coneix mètodes de recerca i innovació.

Aplica amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte.

Aplica tècniques de presentació amb claredat comunicativa per l'explicació, acceptació i promoció del projecte.

Organitza i coordina l'execució de projectes de disseny gràfic.

Integra en el projecte el coneixement i anàlisi de les tendències de disseny actual.

Realitza estudis de viabilitat i previsió pressupostària.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes:

Estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític, coherència, experimentació, mètode, recerca, presentació...

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Transferència de coneixements a nous plantejaments i/o situacions anàlogues.

Criteris de qualificació

Assignatura

PROINT1 Projectes interdisciplinaris 8 ECTS
de la matèria Projectes de disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 4 ECTS

Dedicació autònoma 4 ECTS

Semestre 6

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.

Recollir informació significativa, analitzar-la i gestionar-la adequadament.

Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.

Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.

Desenvolupar raonadament i críticament idees i arguments.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.

Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor a l'exercici professional.

Competències Generals

Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.

Actuar com a mitjancers entre la tecnologia i l'art, les idees i les finalitats, la cultura i el comerç.

Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.

Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.

Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.

Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.

Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment|èxit d'objectius personals i professionals.

Dominar la metodologia d'investigació

Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

Competències específiques

Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.

Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

Establir estructures organitzatives de la informació.

Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los segons els objectius de comunicació del projecte.

Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.

Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.

Contingut de l'assignatura

Projectes multidisciplinaris de disseny gràfic.

Disseny gràfic imprès sobre suport bidimensional.

Disseny gràfic aplicat a l'espai tridimensional.

Disseny gràfic aplicat al producte.

Disseny gràfic aplicat a la pantalla.

Aplicació del procés i metodologies del disseny gràfic.

Resultats d'aprenentatge

Reflexiona sobre el problema i aplica una metodologia coherent.

Segueix un procés metodològic ordenat i lògic a la situació i l'entorn comunicatiu del projecte.

Argumenta i representa de forma clara i global.

Planifica, gestiona i desenvolupa idees per aconseguir una síntesi comunicativa eficient.

Estableix relacions coherents entre forma, funció i comunicació.

Aplica i transfereix al projecte coneixements globals.

Sintetitza requeriments comunicatius amb eficàcia.

Coneix i usa els canals de suport comunicatiu.

Valora la incidència del disseny envers aspectes socials, estètics, culturals, sostenibles i de qualitat productiva.

Coneix mètodes de recerca i innovació.

Aplica amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte.

Aplica tècniques de presentació amb claredat comunicativa per l'explicació, acceptació i promoció del projecte.

Integra i desenvolupa els coneixements generals de disseny i els propis de disseny gràfic en projectes integrats d'abast pluridisciplinari.

Organitza i coordina l'execució de projectes de disseny gràfic.

Integra en el projecte el coneixement i anàlisi de les tendències de disseny actual.

Realitza estudis de viabilitat i previsió pressupostària.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes:

Estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític, coherència, experimentació, mètode, recerca, presentació...

Nivell de domini dels continguts de la matèria.

Grau d'assoliment respecte a capacitats i destreses.

Transferència de coneixements a nous plantejaments i/o situacions anàlogues.

Criteris de qualificació

Assignatura

OPGICE Organització i processos del disseny gràfic 2 ECTS
de la matèria Gestió del disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 1 ECTS

Dedicació autònoma 1 ECTS

Semestre 7

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.

Integrar-se adequadament a equips multidisciplinaris i a contextos culturals diversos.

Liderar i gestionar grups de treball.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Competències Generals

Organitzar, dirigir i/o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.

Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.

Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.

Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.

Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

Competències específiques

Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny gràfic.

Comprendre el marc legal i reglamentari que regula l'activitat professional, la seguretat i salut laboral i la propietat intel·lectual i industrial.

Coordinar l'execució de productes de disseny gràfic.

Contingut de l'assignatura

El sectors de disseny gràfic. Estructures empresarials i models de producció. Situació actual.

La gestió i direcció. Marc empresarial de l'estudi gràfic.

Direcció i organització de l'equip de treball.

Planificació i organització dels processos productius multisuports.

Control de qualitat i normatives.

Estimació de costos i pressupostos en el disseny i la producció. El disseny sostenible.

Perfils professionals.

Resultats d'aprenentatge

Organitza tots els recursos per obtenir un producte de disseny de qualitat i sostenible.

Planifica i gestiona els processos productius del disseny gràfic.

Supervisa amb eficiència el control de qualitat del producte gràfic.

Elabora el pressupost del projecte i supervisa el seu seguiment durant l'execució.

Està al corrent i aplica la normativa que incideix en el desenvolupament de la professió.

Delimita les competències pròpies de la professió.

Lidera i canalitza les relacions entre el client i els agents que intervenen en el procés del projecte i producció del disseny gràfic.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Lectura, recerca, estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític ...

Grau d'assoliment respecte a la identificació dels conceptes tractats a l'assignatura.

Grau d'intervenció en el procés d'aprenentatge :

Reflexió

Valoració

Predisposició

Participació

Criteris de qualificació

Assignatura

GESDG Gestió del disseny gràfic 4 ECTS
de la matèria Tecnologia aplicada al disseny gràfic

Professor/a responsable assignatura

Dedicació presencial 2 ECTS

Dedicació autònoma 2 ECTS

Semestre 7

Seu

Coordinació Acadèmica

Competències Transversals

Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.

Integrar-se adequadament a equips multidisciplinaris i a contextos culturals diversos.

Liderar i gestionar grups de treball.

Buscar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.

Competències Generals

Organitzar, dirigir i/o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.

Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.

Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.

Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.

Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

Competències específiques

Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny gràfic.

Comprendre el marc legal i reglamentari que regula l'activitat professional, la seguretat i salut laboral i la propietat intel·lectual i industrial.

Coordinar l'execució de productes de disseny gràfic.

Contingut de l'assignatura

Màrqueting i mercat.

El consumidor. Comportament i motivacions.

El producte. Tipologies, cicles de vida i marca.

El valor i el preu.

Comunicació. Marxandatge visual.

Estadístiques.

Resultats d'aprenentatge

Organitza tots els recursos per obtenir un producte de disseny de qualitat i sostenible.

Planifica i gestiona correctament la preparació de la reproducció gràfica.

Supervisa amb eficiència el control de qualitat del producte gràfic.

Elabora el pressupost del projecte i supervisa el seu seguiment durant l'execució.

Està al corrent i aplica la normativa que incideix en el desenvolupament de la professió.

Realitza i/o analitza estudis de mercat aplicats a l'àmbit del disseny gràfic.

Delimitar les competències pròpies de la professió

Lidera i canalitza les relacions entre el client i els agents que intervenen en el procés del projecte i producció del disseny gràfic.

Metodologia d'aprenentatge

P-1 Explicació (conferència, classe magistral)

P-2 Prova examen

P-3 Pràctica tutelada

P-4 Seminari, debat, visita guiada, exposició oral

P-5 Correcció individualitzada

NP Desenvolupament de treballs pràctics i/o teòrics, treball telemàtic, lectures, visites, conferències, etc.

Avaluació continuada

Progrés de l'estudiant en referència als continguts conceptuals i procedimentals establerts en els coneixements competencials de la matèria.

Observació de conductes :

Lectura, recerca, estudi, anàlisi, síntesi, sentit crític ...

Grau d'assoliment respecte a la identificació dels conceptes tractats a l'assignatura.

Grau d'intervenció en el procés d'aprenentatge :

Reflexió

Valoració

Predisposició

Participació

Criteris de qualificació