

320144 - DGC - Diseño Gráfico y Comunicación

Unidad responsable: 205 - ESEIAAT - Escuela Superior de Ingenierías Industrial, Aeroespacial y Audiovisual de Terrassa

Unidad que imparte: 717 - EGE - Departamento de Expresión Gráfica en la Ingeniería

Curso: 2019

Titulación: GRADO EN INGENIERÍA DE DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DEL PRODUCTO (Plan 2010).
(Unidad docente Obligatoria)

Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán

Profesorado

Responsable: Jordi Voltas Aguilar

Otros: Rosó Baltà Salvador

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

1. DIS: Capacidad para diseñar y proyectar en entornos diferentes de comunicación efectiva y eficiente con los diferentes agentes que intervienen en el proceso de diseño y desarrollo industrial.
2. DIS: Capacidad para tomar decisiones con relación a la representación gráfica de conceptos.
3. DIS: Capacidad para aplicar métodos, técnicas e instrumentos específicos para cada forma de representación técnica.

Transversales:

6. EMPRENDEDURÍA E INNOVACIÓN - Nivel 2: Tomar iniciativas que generen oportunidades, nuevos objetos o soluciones nuevas, con una visión de implementación de proceso y de mercado, y que implique y haga partícipes a los demás en proyectos que se deben desarrollar.
7. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL - Nivel 2: Aplicar criterios de sostenibilidad y los códigos deontológicos de la profesión en el diseño y la evaluación de las soluciones tecnológicas.
8. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
9. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
10. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
11. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.

320144 - DGC - Diseño Gráfico y Comunicación

Metodologías docentes

- La asignatura constará de sesiones teóricas y el contenido estará vinculado con la práctica que se esté trabajando. En estas sesiones de exposición se introducirán las bases teóricas de la materia, conceptos, métodos y resultados ilustrándolo con ejemplos convenientes para facilitar su comprensión.
- Las clases prácticas se fundamentarán con proyectos basados *¿¿*en laboratorio (lab based learning) centrados en sesiones presenciales con exposición de conceptos, técnicas y procedimientos, combinadas con la resolución de ejercicios y trabajos prácticos. Parte de este aprendizaje será cooperativo y se basará en proyectos (project based cooperative learning), orientados a la realización de problemas y proyectos evaluables en equipo. El trabajo transversal del curso estará centrado en el trabajo grupal PBL programado conjuntamente con la asignatura de Diseño y Producto I. Este trabajo recogerá la mayoría de conceptos tratados durante el curso en las dos asignaturas.
- Una parte del trabajo que conlleva la asignatura se realizará de manera autónoma e individual de estudio, preparación y realización de ejercicios. Los estudiantes, de forma autónoma tendrán que estudiar para asimilar los conceptos, resolver los ejercicios propuestos ya sea manualmente o con la ayuda del ordenador.
- Se hará uso de las herramientas propias de la plataforma ATENEA y otras herramientas (web 2.0) alojadas de forma externa, a fin de potenciar el aprendizaje colaborativo.

Objetivos de aprendizaje de la asignatura

- Desarrollar, sistematizar y estructurar el proceso creativo.
- Introducir conceptos, técnicas y metodologías propias del sector del diseño gráfico y la comunicación.
- Conocer y practicar las técnicas de representación gráfica como medio para favorecer la expresión y transmisión de ideas en los
 - procesos del diseño industrial.
 - Facilitar y potenciar la capacidad de análisis.
- Desarrollar la capacidad de imaginar, crear y representar nuevas ideas de productos basados *¿¿*en el diseño gráfico.
- Desarrollar la capacidad de percepción visual del entorno mediante la observación con el fin de interpretar, imaginar, crear y representar haciendo uso del lenguaje gráfico.
- Definir y gestionar proyectos de desarrollo visual.
- Proporcionar conocimientos y desarrollar habilidades para aplicar la teoría del color, tipografía, imagen y composición tanto en el diseño como en la representación y la imagen final del producto.
- Familiarizarse y utilizar el lenguaje técnico propio del sector del diseño gráfico.

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	30h	20.00%
	Horas grupo mediano:	0h	0.00%
	Horas grupo pequeño:	30h	20.00%
	Horas actividades dirigidas:	6h	4.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	84h	56.00%

320144 - DGC - Diseño Gráfico y Comunicación

Contenidos

<p>TEMA 1. Introducción al diseño gráfico y la comunicación visual</p>	<p>Dedicación: 10h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Introducción al Diseño gráfico y la comunicación visual. La identidad de marca y el branding</p> <p>Actividades vinculadas: AV1: Proyecto de creación de identidad visual.</p> <p>Objetivos específicos: Comprender los principios básicos del Diseño gráfico y la comunicación visual. Familiarizarse con el diseño de marca. Conocer y utilizar recursos básicos.</p>	
<p>TEMA 2. Proyecto de diseño I y Diseño Editorial</p>	<p>Dedicación: 10h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Introducción al Diseño editorial Sistemas de impresión Réticula compositiva Técnicas y metodologías en el proyecto de diseño: El Brief y el moodboard</p> <p>Actividades vinculadas: AV2: Proyecto de maquetación editorial</p> <p>Objetivos específicos: Comprender los principios básicos del Diseño editorial Conocer los diversos sistemas de impresión Familiarizarse en el uso de la retícula compositiva Conocer y familiarizarse con el brief como documento de requerimientos. Familiarizarse en el uso del moodboard como técnica de definición estética</p>	

320144 - DGC - Diseño Gráfico y Comunicación

<p>TEMA 3. Imagen, Fotografía y Tipografía</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Introducción a la imagen y fotografía Los planes de la imagen La imagen como elemento comunicacional Introducción a la tipografía Clasificaciones y estilos Características de la tipografía El uso de la tipografía como elemento comunicacional</p> <p>Actividades vinculadas: AV2: Proyecto de maquetación editorial</p> <p>Objetivos específicos: Familiarizarse con la imagen / fotografía como elemento de contenido comunicacional Utilizar las herramientas de edición fotográfica y corrección del color. Utilizar la edición de imagen para integrar un producto en un contexto. Identificar y justificar qué tipografía utilizar en cada caso. Tratamiento tipográfico, vectorización del texto, justificación y otros efectos.</p>	
<p>TEMA 4. Proyecto de diseño II, Diseño Publicitario y Color</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Introducción al diseño publicitario. Análisis de los canales de la publicidad. Características del lenguaje. Retórica visual. Técnicas y metodologías en el proyecto de diseño: El manual de marca Introducción al color Propiedades del color Modelos de color La psicología del color y como se utiliza en la comunicación visual</p> <p>Actividades vinculadas: AV3: Generación de piezas publicitarias</p> <p>Objetivos específicos: Trabajar las resoluciones digitales. Trabajar la adecuación del lenguaje Y el mensaje con el público objetivo. Conocer el manual de marca como herramienta de definición de diseño. Conocer las herramientas para el tratamiento de color y la generación de efectos mediante el color. Utilización de recursos para la creación de paletas de colores y cómo crear una paleta de colores consistente.</p>	

320144 - DGC - Diseño Gráfico y Comunicación

<p>TEMA 5. Infografías y síntesis de información</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Introducción a la infografía como sistema de presentación de un producto. Síntesis de información.</p> <p>Actividades vinculadas: AV4: Generación de elementos gráficos para la presentación de un producto industrial</p> <p>Objetivos específicos: Identificar la información de relevancia para el público objetivo y sintetizar el mensaje. Organizar la información de manera visual para generar atracción en el lector.</p>	
<p>TEMA 6. Semiótica e iconografía</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Introducción a la semiótica y los sistemas de representación visual Utilización de la iconografía como elemento comunicativo y de síntesis Análisis de las características y tipologías de iconos</p> <p>Actividades vinculadas: AV4: Generación de elementos gráficos para la presentación de un producto industrial</p> <p>Objetivos específicos: Desarrollar capacidades en el uso del trazo vectorial Utilización de los recursos iconográficos para la creación del mensaje</p>	

320144 - DGC - Diseño Gráfico y Comunicación

<p>TEMA 7. Proyecto de diseño III</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Técnicas y metodologías en el proyecto de diseño: Case Studies y Flow Diagram.</p> <p>Actividades vinculadas: AV5: Diseño de interfaz para el producto</p> <p>Objetivos específicos: Identificar las funciones de un objeto y categorizarlas. Trazar el diagrama funcional de un objeto. Identificar casos de uso del objeto.</p>	
<p>TEMA 8. Diseño de interfaces del producto</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Análisis de interfaces de productos y los elementos que las componen. Human - Product - Interaction: Principios de interacción</p> <p>Actividades vinculadas: AV5: Diseño de interfaz para el producto</p> <p>Objetivos específicos: Identificar los controles y elementos de interacción de los productos y justificar su elección. Conocer herramientas avanzadas: transformaciones para incorporar la serigrafía al objeto.</p>	
<p>TEMA 9. El packaging como elemento comunicacional del producto</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Introducción al packaging como estrategia comunicativa del producto. Análisis de las características del packaging y su vinculación con la marca.</p> <p>Actividades vinculadas: AV6: Diseño de packaging y etiquetado</p> <p>Objetivos específicos: Identificar el mensaje / intención comunicativa del packaging. Conocer los elementos que caracterizan un envase o etiquetado.</p>	

320144 - DGC - Diseño Gráfico y Comunicación

<p>TEMA 10. Diseño de packaging y gamas</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Etiquetado del producto Aplicación del color, la tipografía, retícula ... al packaging. Creación de gamas</p> <p>Actividades vinculadas: AV6: Diseño de packaging y etiquetado</p> <p>Objetivos específicos: Desarrollar los elementos que caracterizan un envase o etiquetado aplicando los conocimientos adquiridos a lo largo de la asignatura.</p>	
<p>TEMA 11. Proyecto de diseño IIII</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Técnicas y metodologías en el proyecto de diseño: El benchmark y el análisis de tendencias comunicativo del mercado</p> <p>Actividades vinculadas: PBL Integrado con la asignatura de Diseño y Producto I</p> <p>Objetivos específicos: Conocer el procedimiento para llevar a cabo un estudio de mercado como primer punto para definir una estrategia comunicativa y visual de un producto.</p>	

320144 - DGC - Diseño Gráfico y Comunicación

<p>TEMA 12. La experiencia del packaging</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: La experiencia a través del packaging El packaging como elemento interactivo</p> <p>Actividades vinculadas: PBL Integrado con la asignatura de Diseño y Producto I</p> <p>Objetivos específicos: Trazar la experiencia que aporta el packaging al consumidor. Entender varias maneras de interactuar con el packaging.</p>	
<p>TEMA 13. Tendencias en el diseño gráfico y creatividad</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo pequeño/Laboratorio: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Repaso histórico de las tendencias en el campo del diseño gráfico. Análisis sobre el uso de las tendencias en la comunicación visual Análisis de tendencias actuales en el diseño gráfico y la comunicación. Romper las reglas y pensar de forma creativa: análisis de estudios de casos.</p> <p>Actividades vinculadas: PBL Integrado con la asignatura de Diseño y Producto I</p> <p>Objetivos específicos: Identificar las tendencias que caracterizan la corriente estética actual en el campo del diseño gráfico. Modos de incentivar el pensamiento creativo.</p>	

320144 - DGC - Diseño Gráfico y Comunicación

Planificación de actividades

PRUEBA PARCIAL	Dedicación: 3h Grupo grande/Teoría: 3h
<p>Descripción: Realización de una prueba que evalúe los contenidos comprendidos en el primer parcial.</p> <p>Material de soporte: El adecuado para la práctica de la asignatura</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Prueba evaluable</p> <p>Objetivos específicos: Ejercitarse en la práctica añadiendo un componente temporal</p>	
PRUEBA FINAL	Dedicación: 3h Grupo grande/Teoría: 3h
<p>Descripción: Realización de una prueba que evalúe los contenidos comprendidos en el primer y segundo parcial.</p> <p>Material de soporte: El adecuado para la práctica de la asignatura</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Prueba evaluable</p> <p>Objetivos específicos: Ejercitarse en la práctica añadiendo un componente temporal</p>	

Sistema de calificación

Se aplicará un modelo de evaluación continua con la finalidad básica de ponderar tanto el trabajo autónomo como el trabajo en equipo desde estudiantes.

La evaluación de adquisición de conocimientos, competencias y habilidades se realizará a partir de:

- Actividades y entregas programadas de las partes 50%
- Primer control individual 15%
- Segundo control individual 15%
- Informe y presentación oral de un trabajo en grupo 20%

Para aquellos estudiantes que cumplan los requisitos y se presenten al examen de reevaluación, la calificación del examen de reevaluación substituirá las notas de todos los actos de evaluación que sean pruebas escritas presenciales (controles, exámenes parciales y finales) y se mantendrán las calificaciones de prácticas, trabajos, proyectos y presentaciones obtenidas durante el curso.

Si la nota final después de la reevaluación es inferior a 5.0 substituirá la inicial únicamente en el caso de que sea superior. Si la nota final después de la reevaluación es superior o igual a 5.0, la nota final de la asignatura será aprobado 5.0.

320144 - DGC - Diseño Gráfico y Comunicación

Bibliografía

Básica:

- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Packaging de la marca: la relación entre el diseño de packaging y la identidad de marca. Barcelona: Parramón, 2011. ISBN 9788434237902.
- Bosler, Denise. Creative anarchy: how to break the rules of graphic design for creative success. HOW Books, 2015. ISBN 9781440333323.
- Samara, Timothy. Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili, 2008. ISBN 9788425222245.
- Ambrose, Gavin; Aono-Billson, Nigel. Enfoque y lenguaje. Barcelona: Parramón, 2011. ISBN 9788434237919.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Tipografía. Barcelona: Perramón, 2005. ISBN 9788434226715.
- Capsule. Claves del diseño: packaging 01. Barcelona: Gustavo Gili, 2009. ISBN 9788425223037.
- Lupton, Ellen; Cole Phillips, Jennifer. Diseño gráfico: nuevos fundamentos. Barcelona: Gustavo Gili, 2009. ISBN 9788425223259.
- Pipes, Alan. Dibujo para diseñadores. Barcelona: Blume, 2008. ISBN 9788498012507.
- Samara, Timothy. Diseñar con y sin retícula. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN 8425215668.
- Wiedemann, Julius. Logo design. Köln: Taschen, 2011.
- Yot, Richard. Guía para usar la luz. Barcelona: Blume, 2011. ISBN 9788498015294.