

Guia docent

340080 - DIGR-D5017 - Disseny Gràfic

Última modificació: 03/04/2024

Unitat responsable: Escola Politècnica Superior d'Enginyeria de Vilanova i la Geltrú
Unitat que imparteix: 340 - EPSEVG - Escola Politècnica Superior d'Enginyeria de Vilanova i la Geltrú.

Titulació: GRAU EN ENGINYERIA DE DISSENY INDUSTRIAL I DESENVOLUPAMENT DEL PRODUCTE (Pla 2009).
(Assignatura obligatòria).

Curs: 2024 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català

PROFESSORAT

Professorat responsable: Sergi Bueno Arroyo

Altres: Sergi Bueno Arroyo

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

1. D21. Capacitat per a prendre decisions en relació amb la representació gràfica de conceptes.
2. D23. Coneixements sobre topologia de disseny, productes i la seva presentació.
3. D25. Capacitat per a prendre decisions relacionades amb la imatge corporativa del producte i empresa
4. D33. Coneixements d'estètica.
5. D34. Coneixements de l'evolució històrica dels productes.
6. D36. Coneixements de la història de l'art.
7. D38. Capacitat per a identificar el llenguatge de les formes, els seus valors i relació amb l'entorn cultural.
8. D41. Domini de les eines relacionades amb el procés de disseny.
9. D43. Coneixements de la metodologia del disseny
10. D44. Coneixements d'antropometria.
11. D45. Coneixements d'ergonomia de necessitats específiques.
12. D46. Capacitat per al disseny d'envasos i embalatges.
13. D54. Capacitat per a analitzar, dissenyar i projectar en els tallers de disseny.
14. D58. Coneixements pràctics de metodologia de disseny industrial.
15. D61. Coneixements pràctics de disseny de detall de productes.
16. G5. Domini de les tècniques de representació, concepció espacial, normalització i disseny assistit per ordinador; coneixement dels fonaments del disseny industrial.

METODOLOGIES DOCENTS

- L'assignatura constarà de sessions teòriques el contingut de les quals estarà vinculat amb les practiques que s'aniran desenvolupant. En aquestes sessions d'exposició s'introduiran les bases teòriques de la matèria, conceptes, mètodes i resultats il·lustrant-los amb exemples convenients per facilitar-ne la seva comprensió.
- Les classes pràctiques es fonamentaran amb projectes basats en laboratori (lab based learning) centrades en sessions presencials amb exposició de conceptes, tècniques i procediments, combinades amb la resolució d'exercicis i treballs pràctics. Part d'aquest aprenentatge serà cooperatiu i es basarà en projectes (project based cooperative learning), orientats a la realització de problemes i projectes avaluables en equip.
- El treball transversal del curs estarà centrat en el projecte final de l'assignatura programat per resoldre un problema o necessitat del món real. Aquest treball recollirà la majoria de conceptes tractats durant el curs en les dues assignatures.
- Els projectes que comporta l'assignatura es realitzaran de manera grupal i individual d'estudi, preparació i realització de projectes. Els estudiants, de forma autònoma hauran d'estudiar per tal d'assimilar els conceptes, resoldre els exercicis proposats ja sigui manualment o amb l'ajut de l'ordinador.
- Es farà ús de les eines pròpies de la plataforma ATENEA i altres eines (web 2.0) allotjades de forma externa, per tal de potenciar l'aprenentatge col·laboratiu.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Desenvolupar, sistematitzar i estructurar el procés creatiu.
- Introduir conceptes, tècniques i metodologies pròpies del sector del disseny gràfic i la comunicació.
- Conèixer i practicar les tècniques de representació gràfica com a mitjà per afavorir l'expressió i transmissió d'idees en els processos del disseny industrial.
- Facilitar i potenciar la capacitat d'anàlisi.
- Desenvolupar la capacitat d'imaginar, crear i representar noves idees de productes basats en el disseny gràfic.
- Desenvolupar la capacitat de percepció visual de l'entorn mitjançant l'observació per tal d'interpretar, imaginar, crear i representar fent ús del llenguatge gràfic.
- Definir i gestionar projectes de desenvolupament visual.
- Proporcionar coneixements i desenvolupar habilitats per tal d'aplicar la teoria del color, tipografia, imatge i composició tant en el disseny com en la representació i la imatge final del producte.
- Familiaritzar-se i utilitzar el llenguatge tècnic propi del sector del disseny gràfic.

HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup gran	30,0	20.00
Hores grup petit	30,0	20.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

TEMA 1. Introducció al disseny gràfic i la comunicació visual.

Descripció:

Introducció al Disseny gràfic i a la comunicació visual.
Repàs històric de les tendències en el camp del disseny gràfic.
El gràfic, un recurs metodològic per la planificació del Projecte de Disseny

Objectius específics:

Comprendre els principis bàsics del Disseny gràfic i la comunicació visual
Familiaritzar-se amb els mètodes gràfics i de comunicació.
Conèixer i utilitzar els recursos bàsics del Disseny Gràfic.

Activitats vinculades:

Projecte de cerca de necessitats utilitzant la metodologia mindmap.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

TEMA 2. La Imatge

Descripció:

Introducció a la imatge i la fotografia.
Els plans de la imatge.
La imatge com a element comunicacional.

Objectius específics:

Familiaritzar-se amb la imatge / fotografia com a element de contingut comunicacional
Utilitzar l'edició d'imatge per a integrar un producte en un context.

Activitats vinculades:

Selecció i comentari d'una imatge.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

TEMA 3. Projecte de disseny 3D

Descripció:

Disseny d'informació orientat a la visualització de dades.
Introducció a la infografia.
El llenguatge gràfic com un llenguatge universal.

Objectius específics:

Identificar la informació de rellevància per al públic objectiu i sintetitzar el missatge.
Organitzar la informació de manera visual com a eina transcultural i persuasiva.

Activitats vinculades:

Projecte d'informació utilitzant el recurs de la infografia .

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

TEMA 4. El "sistema-packaging" (packaging inspiracional).

Descripció:

La disciplina packaging una eina de màrqueting relacionada amb el producte.
Les característiques del packaging.
El packaging, un dispositiu de comunicació.

Objectius específics:

Conèixer i familiaritzar-se amb el briefing com a document de requeriments.
Familiaritzar-se en l'ús del moodboard com a tècnica de definició inspiracional.
Identificar el packaging com una disciplina que amb el pas dels anys s'ha anat documentant i especialitzant de manera exponencial en la generació de productes.
Identificar la creixent demanda de la immediatesa i la globalització dels productes, que requereixen les solucions estètiques i funcionals més adequades per al seu consum.

Activitats vinculades:

Proposta conceptual per un packaging.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

TEMA 5 I 6. El "sistema-packaging" (el Projecte).

Descripció:

La funció del packaging; operativa i comunicativa.
La tècnica i tecnologia en la solució del packaging.
CVP i Futuribles.

Objectius específics:

Conèixer la complexitat del projecte de packaging.
Identificar les diferents funcions que conté el producte packaging.
Conèixer els canvis de materials i tècniques de producció.

Activitats vinculades:

Proposta funcional per un projecte de packaging.

Dedicació: 20h

Grup gran/Teoria: 4h

Grup petit/Laboratori: 4h

Aprenentatge autònom: 12h

TEMA 7. El "sistema-packaging" (interacció).

Descripció:

La comunicació en la interacció producte/usuari.
Tendències comunicatives del mercat.
L'experiència a través del packaging.

Objectius específics:

Conèixer el procediment per a dur a terme un estudi de mercat com a primer punt per a definir una estratègia comunicativa i visual d'un producte.

Activitats vinculades:

Proposta formal per un projecte de packaging.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

TEMA 8. Aspectes semiòtics en la representació visual.

Descripció:

Introducció a la semiòtica i als sistemes de representació visual.
Utilització de la iconografia com a element comunicatiu i de síntesi.
Anàlisi de les característiques i tipologies d'icones.

Objectius específics:

Utilitzar els recursos iconogràfics per a la creació de missatges.

Activitats vinculades:

Crear una seqüència d'ús gràfica del projecte de packaging de l'Assignatura.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

TEMA 9. Aspectes semiòtics en la representació visual (Símbol).

Descripció:

Introducció a la semiòtica i als sistemes de representació visual.
Utilització de la iconografia com a element comunicatiu i de síntesi.
Anàlisi de les característiques i tipologies d'icones.

Objectius específics:

Utilitzar recursos com la iconografia per a la creació de missatges.

Activitats vinculades:

Crear un símbol de marca per al projecte de l'Assignatura.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

TEMA 10. Aspectes semiòtics en la representació visual (Tipografia).

Descripció:

Introducció a la tipografia i les seves característiques.
L'element bàsic de la tipografia.
Les fonts tipogràfiques i la seva composició.

Objectius específics:

Utilitzar la tipografia com un recurs estètic i significatiu del missatge.

Activitats vinculades:

Cercar una família tipogràfica idònia pel projecte de l'Assignatura i argumentar-la.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

TEMA 11. Aspectes semiòtics en la representació visual (Color).

Descripció:

Introducció i definició del color.
El color, un atribut de l'objecte.
Psicologia del color.
Classificació i nomenclatures segons la seva aplicació.

Objectius específics:

Utilitzar el color com un recurs semiòtic i estètic per al missatge.

Activitats vinculades:

Crear una paleta de color específica per la imatge visual del projecte de l'Assignatura.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

TEMA 12. Identitat corporativa.

Descripció:

La Identitat corporativa, un objectiu estratègic de la cultura d'empresa.
Contrucció de l'arquitectura d'una Marca.

Objectius específics:

Estudiar la marca com un recurs preceptiu i identitari.

Activitats vinculades:

Crear una marca per al projecte de l'Assignatura.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

TEMA 13. Disseny Editorial

Descripció:

Introducció al Disseny editorial.
La composició gràfica.
Retícula compositiva.

Objectius específics:

Comprendre els principis bàsics del Disseny editorial.
Familiaritzar-se en l'ús de la retícula compositiva.

Activitats vinculades:

Crear una retícula compositiva per documentar el projecte de l'Assignatura.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

ACTIVITATS

Proves parcials.

Descripció:

Realització de diferents proves que avaluen els continguts compresos a les sessions de teoria i que formen part del projecte total de l'Assignatura.

Aquestes proves es realitzen en grup d'estudiants.

Objectius específics:

Exercitar-se en la pràctica afegint un component temporal.

Material:

L'adequat per a la pràctica de l'assignatura.

Lliurament:

Les proves seran avaluable i és realitzaran puntualment al llarg de l'Assignatura.

Dedicació: 3h

Grup petit/Laboratori: 3h

Prova Final

Descripció:

Realització d'un projecte que reculli les proves parcials realitzades al llarg de l'Assignatura.

Objectius específics:

Exercitar-se en la pràctica afegint un component temporal i un recull de tots els continguts apresos al llarg de l'Assignatura.

Material:

L'adequat per a la pràctica de l'assignatura.

Lliurament:

El projecte final de l'Assignatura es lliurarà al final d'aquesta.

Dedicació: 10h

Grup petit/Laboratori: 10h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

S'aplicarà un model d'avaluació continuada amb la finalitat bàsica de ponderar tant el treball autònom com el treball en equip des estudiants.

L'avaluació d'adquisició de coneixements, competències i habilitats és realitzarà a partir de:

- Activitats i entregues programades de les parts.....50%
- Informe i presentació oral del projecte en grup..... 50%

Per aquells estudiants que compleixin els requisits i es presentin a l'examen de re-avaluació, la qualificació de l'examen de re-avaluació substituirà les notes de tots els actes d'avaluació que siguin proves escrites presencials (controls, exàmens parcials i finals).

Si la nota final després de la re-avaluació és inferior a 5.0 substituirà la inicial únicament en el cas que sigui superior.

Si la nota final després de la re-avaluació és superior o igual a 5.0, la nota final de l'assignatura serà aprovat 5.0.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Acaso, María. El Lenguaje visual. Barcelona: Paidós, 2011. ISBN 9788449326561.
- 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.
- Albers, Josef. Interacción del color. Madrid: Alianza, 2017. ISBN 9788491047223.
- Costa, Joan. Diseñar para los ojos. 2a ed. Tiana: Costa Punto Com, 2008. ISBN 9788461181377.
- Frutiger, Adrian. Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili, 1985. ISBN 8425210445.
- Sanz, Juan Carlos; García, Rosa. Diccionario del color. Tres Cantos [Madrid]: Akal, 2001. ISBN 8446010836.
- Julier, Guy. La Cultura del diseño [en línia]. Barcelona: Gustavo Gili, 2010 [Consulta: 25/03/2022]. Disponible a: <https://elibro.net/es/lc/upcatalunya/titulos/45529>. ISBN 9788425222290.
- Kane, John; Dávila, Mela; Giménez, Darío. Manual de tipografía [en línia]. 2a ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2012 [Consulta: 28/03/2022]. Disponible a: <https://elibro.net/es/lc/upcatalunya/titulos/45469>. ISBN 8425221331.
- Lupton, Ellen; Cole Phillips, Jennifer. Diseño gráfico : nuevos fundamentos [en línia]. Barcelona: Gustavo Gili, 2009 [Consulta: 15/02/2024]. Disponible a: <https://elibro.net/es/lc/upcatalunya/titulos/211903>. ISBN 9788425223259.
- Wong, Wucius. Fundamentos del diseño [en línia]. Barcelona: Gustavo Gili, 2014 [Consulta: 17/05/2022]. Disponible a: <https://elibro.net/es/lc/upcatalunya/titulos/45553>. ISBN 8425227410.

RECURSOS

Altres recursos:

- ACASO, M.: El lenguaje visual, Barcelona: Paidós, 2006.
- ADAMS, S., MORIOKA, N., STONE, T.: Logo design workbook, Massachusetts: Rockport Publishers Inc., 2004.
- AICHER, O.: El mundo como proyecto, Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- AICHER, O.: Analógico y digital, Barcelona: Gustavo Gili, 1988.
- AMBROSE, G.(ed): Packaging de la marca: la relación entre el diseño de packaging y la identidad de marca. Barcelona: Parramón, 2011.
- AMBROSE, G. (ed): Fundamentals of Typography, London: AVA Publishing, 2006.
- ALBERS, J.: Interacción del color, Madrid: Alianza Editorial, 2010.
- BERGER, J.: Modos de ver, Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- BIRCH, H.: Dibujar. Trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual, Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- BOERBOOM, P.: Dibujar. El color como material y recurso visual, Barcelona: Gustavo Gili, 2019.
- BROWN, T.: Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation, Nueva York: Harper Business, 2009.
- BUXTON, B.: Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design, San Francisco, Morgan Kaufmann, 2007.
- CHAVES, N.: La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional, Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- CALIMANTRA: Técnicas de caligrafía para trabajar la atención plena, Barcelona: Gustavo Gili, 2019.
- COSTA, J. (ed): Diseñar para los ojos, Barcelona: Costa Punto Com, 2007.
- DE BONO, E.: El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas, Barcelona: Paidós, 1995.
- DONDIS, D.A.: La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual, Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- ELAM, K.: Sistemas reticulares. Principios para organizar la tipografía, Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- ELAM, K.: La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición, Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- FUENTES, R.: La práctica del diseño gráfico, Barcelona: Paidós, 2005

FRUTIGER, A.: Signos, símbolos, marcas, señales, Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

GALLEGO, R., SANZ, J.C.: Diccionario Akal del Color, Madrid: Ed. Akal, 2001.

GONZALEZ DEL RIO, J., PREFASI, S., MAGAL, T.: Teoría i Historia del Disseny Gràfic, València: Universitat Politècnica de València, 2010.

HELLER, E.: Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón, Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

HELLER, S., ILIÉ, M.: Iconos del diseño gráfico, Italia: Electa, 2009.

HERRIOTT, L.: Packaging y plegado 2. Nuevos ejemplos de ingeniería del papel listos para usar, Barcelona: Gustavo Gili, 2011.

HOFMANN, A.: Manual de diseño gráfico. Formas, síntesis, aplicaciones, Barcelona: Gustavo Gili, 1988.

HYLAND, A., BATEMAN, S.: Símbolos, Barcelona: Gustavo Gili, 2011.

JARDI, E.: Pensar con imágenes, Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

JULIER, Guy: La Cultura del Diseño, Barcelona: Gustavo Gili, 2010.

KANE, J.: Manual de tipografía, Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

KELLEY, T.; LITTMAN, J.: The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm, Nueva York: Random House, 2001.

KOREN, L., WIPPO MECKLER, R.: Recetario de diseño gráfico, Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

KUNZ, W.: Tipografía: macro y microestética, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

LAMARRE, Guillaume: Storytelling como estrategia de comunicación. Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores, Barcelona: Gustavo Gili, 2019.

LEBORG, Ch.: Gramática visual, Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

LUPTON, Ellen (ed.): Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking, Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

LUPTON, E., COLE PHILLIPS, J.: Diseño Gráfico. Nuevos Fundamentos, Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

MARTINEZ DE SOUSA, J.: Diccionario de tipografía y del libro, Madrid: Paraninfo, 1995.

MASON, D.: Materiales y procesos de impresión, Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

MEGGS, P.B., PURVIS, A.W.: Historia del diseño gráfico, Barcelona: Editorial RM, 2009.

MIJKSENAAR, P.: Una introducción al diseño de información, Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

MOLLIÈRE, Bruno: La perspectiva en urban sketching, Barcelona: Gustavo Gili, 2017.

MÜLLER-BROCKMANN, J.: Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos, Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

MUNARI, B.: Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica, Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

MUNARI, B.: Artista y diseñador, Barcelona: Gustavo Gili, 2019.

MUNARI, B.: El arte como oficio: Gustavo Gili, 2020.

NEWARK, Q.: ¿Qué es el Diseño Gráfico?, México: Gustavo Gili, 2002.

OSBORN, A. F.: Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative, Nueva York: Thinking, Scribner's, 1953.

PIPES, A.: Dibujo para diseñadores, Barcelona: Blume, 2008.

RAFOLS, R., COLOMER, A.: Diseño audiovisual, Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

ROAM, D.: Tu mundo en una servilleta, Barcelona: Gestión 2000, 2010.

ROM, J.: Els Fonaments del Disseny Gràfic, Barcelona: Blanquerna Tecnologia i Serveis, S.L., 2022.

SAMARA, T.: Diseñar con y sin retícula, Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

SPARKE, T.: Diseño y cultura. Una tradición, Barcelona: Gustavo Gili, 2011.

TAYLOR, F., Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional. Guía de orientación para creativos, Barcelona: Gustavo Gili,

TATARKIEWICZ, W.: Historia de seis ideas, Madrid: Tecnos, 2001.

TORNQUIST, J.: Color y luz. Teoría y práctica, Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

ZAPPATERRA, Y.: Diseño editorial, periódicos y revistas, Barcelona: Gustavo Gili, 1984.

WIEDEMANN, Julius. Logo design. Köln: Taschen, 2011.

WONG, W.: Fundamentos del diseño, Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

WONG, W.: Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional, Barcelona: Gustavo Gili, 1991.

WONG, W.: Principios del diseño en color, Barcelona: Gustavo Gili, 1992.