

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
Curs: 2018  
Titulació: GRAU EN MULTIMÈDIA (Pla 2009). (Unitat docent Obligatòria)  
Crèdits ECTS: 9 Idiomes docència: Català, Castellà

### Professorat

Responsable: Eguía Gómez, Jose Luis  
Altres: De Trastamara Grau, Noemí  
Jiménez Prat, Javi

### Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

#### Específiques:

1. Utilitzar diferents metodologies en el procés de disseny.
2. Aplicar coneixements relacionats amb el processat d'imatges.
3. Usar els mecanismes de les eines de processat d'imatges.
4. Aplicar el mètode de treball en el disseny d'interfícies gràfiques d'usuari.
5. Emprar els agents que intervenen en la comunicació gràfica i visual
6. Aplicar coneixements relacionats amb l'anàlisi i la composició de les imatges.
7. Aplicar coneixements relacionats amb el funcionament del disseny gràfic.

#### Transversals:

8. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.
9. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.
10. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

### Metodologies docents

Les sessions de classe es divideixen en dos bandes de l'activitat:

1. Part descriptiva, on el Professor fa una presentació de la introducció de nous continguts i descriu els materials (pla de treball, notes, presentacions, enllaços i declaracions d'exercicis, etc.) que proporciona per treballar durant la setmana posterior. (80% de la activitat)
2. Part participativa que desenvolupa activitats com ara:
  - a. a. Resolució de preguntes sobre els continguts estudiats o exercicis proposats a la Junta anterior.
  - b. b. Explicació i defensa dels problemes resolts.
  - c. c. Debats o fòrums de discussió sobre el contingut tractat a la classe anterior.
  - d. d. Prova de coneixements sobre els continguts teòrics impartits en la classe anterior o els exercicis en desenvolupament.

### Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

- Realitzar exercicis aplicant el mètode i els procediments de disseny gràfic i coneixements de tipografia.
- Disseny d'interfícies gràfiques d'usuari amb l'aplicació de diferents metodologies.
- Resoldre exercicis o pràctiques relacionades amb la identitat visual.
- Comprendre els conceptes implicats i resoldre els exercicis o les pràctiques relacionades amb la comunicació visual gràfica
- Analitzar y construir imatges.
- Portar a terme les tasques encomanades en el temps, treballant a les fonts d'informació que s'indica, d'acord amb les pautes marcades pel professor.
- Utilització d'estratègies per a preparar i fer presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, l'estructura i estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.
- Identificar les necessitats d'informació i utilitzar les col·leccions, els espais i serveis disponibles per a dissenyar i executar cerques simples adequades a l'àrea temàtica.
- Identificar les diferents parts d'un document acadèmic i organitzar les referències bibliogràfiques, disseny i executar una bona estratègia amb recursos de informació especialitzats, de cerca seleccionant informació rellevant tenint en conta criteris de pertinència i de qualitat.
- Planificar la comunicació oral, respondre de manera adequada a las qüestions formulades y redactar textos de nivell bàsic amb correcció ortogràfica y gramatical.
- Utilitzar estratègies per preparar i portar a terme les presentacions orals y redactar textos i documents amb un contingut coherent, una estructura y un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.

### Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 225h	Hores grup gran:	0h	0.00%
	Hores grup mitjà:	90h	40.00%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	0h	0.00%
	Hores aprenentatge autònom:	135h	60.00%

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

### Continguts

<p>Part 1: Identitat visual (3 ECTS)</p>	<p>Dedicació: 36h Activitats dirigides: 24h Aprentatge autònom: 12h</p>
<p>Descripció: Fonaments del disseny d'identitat visual, els seus agents i mètodes de treball.</p>	
<p>Tema 1: Programes de Identitat Visual I</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció:  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identitat corporativa e Imatge corporativa.</li> <li>2. Signe, icona i marca.</li> <li>3. Logotip, símbol.</li> <li>4. Subjectes i estratègies.</li> <li>5. Principis i efectes.</li> </ol>           Activitats vinculades:            Exercicis proposats en la pràctica P01.</p>	
<p>Tema 2: Programes de Identitat Visual II</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció:  <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Construcció de la identitat gràfica.</li> <li>7. Màrqueting.</li> <li>8. Branding.</li> <li>9. Visió, valors y marques.</li> <li>10. Comunicacions de marca.</li> <li>11. La innovació basada en la marca.</li> </ol>           Activitats vinculades:            Exercicis proposats en la pràctica P02.</p>	

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

<p>Tema 3: Identitat visual a través del packaging</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Packaging com exemple de conjunt de elements: Contingut, marca, forma, disseny industrial, disseny gràfic, material y comunicació.</li> <li>2. L'envàs de un producte com venedor silenciós.</li> <li>3. Reflectir la funció per la qual serveix un producte.</li> <li>4. Personalitat de un producte.</li> <li>5. El concepte de seducció i elements que influeixen en la seducció.</li> </ol> <p>Activitats vinculades: Exercicis proposats en la pràctica P03.</p>	
<p>Tema 4: Propostes alternatives de Identitat visual</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estratègies de comunicació en el màrqueting de guerrilles.</li> <li>2. Aproximació a la imatge globalitzada i la imatge local.</li> </ol> <p>Activitats vinculades: Exercicis proposats en la pràctica P04.</p>	
<p>Tema 5: Identitat visual i noves tecnologies: dispositius mòbils</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Telèfons intel·ligents (Smartphone).</li> <li>2. Tablettes (tablets).</li> <li>3. SmartTV.</li> <li>4. Google glass.</li> </ol> <p>Activitats vinculades: Exercicis proposats en la pràctica P05.</p>	

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

<p>Tema 6: Identitat visual y noves tecnologies: jocs digitals</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció:            1. El joc digital com canal de comunicació.            2. El internauta i el joc.            3. Comunicar els atributs del producte y marca.            4. Advergaming: Reforç de la imatge de marca.</p> <p>Activitats vinculades:            Exercicis proposats en la pràctica P06.</p>	
<p>Part 2: Disseny editorial (3 ECTS)</p>	<p>Dedicació: 36h Activitats dirigides: 24h Aprentatge autònom: 12h</p>
<p>Descripció:            Introducció a la edició digital i en paper aplicant els mètodes i els procediments de disseny gràfic i coneixements de tipografia.</p>	
<p>Tema 7: Anàlisi del producte editorial des d'una perspectiva global</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció:            1. Breu historia del llibre.            2. Tipologia de publicacions.            3. Funcionalitat, simplicitat e identitat.            4. Composició.            5. Col·lecció.</p> <p>Software de composició            · Introducció a InDesign.            · Definir la mida de las pàgines.</p> <p>Activitats vinculades:            Exercicis proposats en la pràctica P07.</p>	

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

<p>Tema 8: La impremta</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El paper.</li> <li>2. Impressió.</li> <li>3. Manipulats.</li> <li>4. El procés gràfic.</li> </ol> <p>Software de composició</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Eines de contingut.</li> <li>· Utilitzar regles.</li> </ul> <p>Activitats vinculades:</p> <p>Exercicis proposats en la pràctica P08.</p>	
<p>Tema 9: Revisió i probes</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Errors freqüents en el procés de producció gràfica.</li> <li>2. Probes de pantalla.</li> <li>3. Probes de impressió.</li> <li>4. Probes de pensa.</li> <li>5. Control de documents.</li> </ol> <p>Software de composició</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Vincular elements.</li> <li>· Vincular estils.</li> </ul> <p>Activitats vinculades:</p> <p>Exercicis proposats en la pràctica P09.</p>	

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

<p>Tema 10: Disseny de llibre digital (e-Book)</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. EPUBS y HTML.</li> <li>2. Funcionament de ePub.</li> <li>3. Ordre de lectura.</li> <li>4. Preparar arxius.</li> <li>5. Estructura de una arxiu ePub.</li> </ol> <p>Software de composició</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Gestionar las pàgines del documento.</li> <li>· Opcions de exportació del ePub.</li> <li>· Provar y validar arxius ePub.</li> </ul> <p>Activitats vinculades:</p> <p>Exercicis proposats en la pràctica P10.</p>	
<p>Tema 11: Publicació electrònica para Tablet</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pàgines individuals i contingut desplaçable.</li> <li>2. Tipografies e imatges.</li> <li>3. Indicadors visuals de interactivitat.</li> <li>4. Configuració del document.</li> </ol> <p>Software de composició</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· La interactivitat y los overlays.</li> <li>· El panel Folio Overlays.</li> <li>· Crear enllaços amb botons e hipervíncles.</li> </ul> <p>Activitats vinculades:</p> <p>Exercicis proposats en la pràctica P11.</p>	

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

<p>Tema 12: Publicació i distribució de publicacions electròniques</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció: 1. Seqüència de imatges. 2. Treballar amb àudio. 3. Treballar amb vídeo.</p> <p>Software de composició · Crear panorames. · Murs desplaçables. · Publicar aplicació en una tenda.</p> <p>Activitats vinculades: Exercicis proposats en la pràctica P12.</p>	
<p>Part 3: Disseny aplicat (3 ECTS)</p>	<p>Dedicació: 36h Activitats dirigides: 24h Aprentatge autònom: 12h</p>
<p>Descripció: Disseny d'interfícies gràfiques d'usuari amb l'aplicació de diferents metodologies.</p>	
<p>Tema 13: Diseño gràfic i web: portafolio</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció: Característiques pròpies. Estudi de casos. Tendències.</p> <p>Activitats vinculades: Exercicis proposats en la pràctica P013.</p>	



## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

<p>Tema 14: Diseño gràfic i web: web corporativa</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció: Característiques pròpies. Estudi de casos. Tendències.</p> <p>Activitats vinculades: Exercicis proposats en la pràctica P14.</p>	
<p>Tema 15: Diseño gràfic i web: tendes electròniques</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció: Característiques pròpies. Estudi de casos. Tendències.</p> <p>Activitats vinculades: Exercicis proposats en la pràctica P15.</p>	
<p>Tema 16: Disseny gràfic i web: aplicacions educatives</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció: Característiques pròpies. Estudi de casos. Tendències.</p> <p>Activitats vinculades: Exercicis proposats en la pràctica P16.</p>	

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

<p>Tema 17: Disseny gràfic i dispositius mòbils: telèfons intel·ligents (smartphones)</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció: Característiques pròpies. Estudi de casos. Tendències.</p> <p>Activitats vinculades: Exercicis proposats en la pràctica P17.</p>	
<p>Tema 18: Disseny gràfic i dispositius mòbils: tabletas (tablets)</p>	<p>Dedicació: 6h Activitats dirigides: 4h Aprentatge autònom: 2h</p>
<p>Descripció: Característiques pròpies. Estudi de casos. Tendències.</p> <p>Activitats vinculades: Exercicis proposats en la pràctica P18.</p>	

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

### Planificació d'activitats

<b>PRÀCTICA P01: BRIEF DESING - ENERGY DRINK</b>	Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h
<p><b>Descripció:</b> Creació de un Brief per una beguda energètica (Energy Drink). Diseño de una marca de beguda energètica en funció del Brief.</p> <p><b>Material de suport:</b> Guió de pràctica P01.doc</p> <p><b>Objectius específics:</b> Conèixer els factors que intervenen en la creació de un logotip e identitat de marca i assegurar una comunicació de la identitat coherent.</p>	
<b>PRÀCTICA P02: TOTEM INFORMATIU</b>	Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h
<p><b>Descripció:</b> Partint d'un manual de identitat complet de una marca existent i amb una identitat consolidada l'alumna haurà de crear una gràfica integrant els elements descrits per el manual inclouen las fotografies que millor transmeten la identitat de la empresa y las característica del producte.</p> <p><b>Material de suport:</b> Guió de pràctica P02.doc</p> <p><b>Objectius específics:</b> Entendre la utilitat de un manual de identitat i ser capaç de interpretar i utilitzar el manual en una aplicació gràfica.</p>	
<b>PRÀCTICA P03: PÀGINA DE INICI</b>	Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h
<p><b>Descripció:</b> Visitar un supermercat y realitzar un exercici de anàlisis crític, deixant de actuar com a consumidor passiu.</p> <p><b>Material de suport:</b> Guió de pràctica P03.doc</p> <p><b>Objectius específics:</b> Entendre la raó del us dels recursos gràfics en la comunicació visual.</p>	
<b>PRÀCTICA P04: SUBVERTIR EL MISSATGE</b>	Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h
<p><b>Descripció:</b> Prenen com a referent el treball realitzat per Adbusters i amb els casos d'estudi analitzat a classe, seleccionar una companyia amb la fi de fer propis els recursos gràfics que utilitza per cridar la atenció sobre un tema de actualitat.</p>	

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

Material de suport:

Guió de pràctica P04.doc

Objectius específics:

Entendre com podem fer propis els recursos gràfics emprats per una companyia amb la fi de controlar el missatge.

### PRÀCTICA P05: APP

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

Descripció:

Realitzar el disseny gràfic de una nova App destinada a la empresa Facebook.

Ha de anar adreçada a la mentalitat del target, joves de 20-35 anys amb un nivell econòmic mitja, amb estudis.

Ha de tenir una imatge internacional i la proposta ha de ser impactant.

Material de suport:

Guió de pràctica P05.doc

Material\_05.zip

Objectius específics:

Aplicar els principis del disseny gràfic en la creació de un producte destinat a las plataformes mòbils.

### PRÀCTICA P06: ADVERGAMING

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

Descripció:

Analitzar 3 exemples de mal us dels recursos gràfics en la creació o aplicació de una identitat visual en advergaming.

Material de suport:

Guió de pràctica P06.doc

Objectius específics:

Adquirir habilitats de interpretació, avaluació y creació de continguts gràfics 2D mitjançant el procés de anàlisis dels recursos gràfics emprats en la comunicació visual de una marca.

### PRÀCTICA P07: FLYER PROMOCIONAL

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

Descripció:

Creació de un flyer promocional de un esdeveniment lúdic-festiu en el CITM.

1. Elecció de format i estil coherent amb el públic destinatari.
3. Establir una veu.
4. Composar el contingut.
5. Il·lustrar el missatge.

Material de suport:

Guió de pràctica P07.doc

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

**Objectius específics:**

Treballar els problemes expressius, formals, funcionals y tècnics que es presenten en el procés de disseny i realització de la proposta gràfica.

**PRÀCTICA P08: PUNT DE INFORMACIÓ**

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

**Descripció:**

Creació d'un element promocional pensat per estar en la entrada del CITM.

**Material de suport:**

Guió de pràctica P08.doc

**Objectius específics:**

Experimentació amb formes, suports y materials.

**PRÀCTICA P9: BOLLETÍ INFORMATIU (NEWSLETTER)**

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

**Descripció:**

Creació de un bolletí imprès.

1. Elecció de format i estil coherent amb la identitat de la organització.
2. Establir una veu.
3. Composar el contingut.
4. Il·lustrar el missatge.

**Material de suport:**

Guió de pràctica P9.doc

**Objectius específics:**

Valorar e integrar en la proposta gràfica els elements informatius, identificatius i persuasius adequats als objectius comunicatius de la organització.

**PRÀCTICA P10: PUBLICACIÓ ELECTRÒNICA**

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

**Descripció:**

Crear una presentació que incentivi a joves de 15 a 18 anys a la lectura de eBooks destacant els possibles beneficis.

1. Elecció de format i estil coherent amb la identitat de la organització.
2. Establir una veu.
3. Composar el contingut.

**Material de suport:**

Guió de pràctica P10.doc

**Objectius específics:**

Identificar les necessitats comunicatives i utilitzar los recursos gràfics més adequats.

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

<p><b>PRÀCTICA P11: AMPLIACIÓ PRÀCTICA 10</b></p>	<p>Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h</p>
<p><b>Descripció:</b> Ampliar la pràctica 10 afegint un catàleg amb 2 llibres recomanats.</p> <p><b>Material de suport:</b> Guió de pràctica P11.doc</p> <p><b>Objectius específics:</b> Profunditzar en els problemes expressius, formals, funcionals y tècnics que es presenten en un eBook.</p>	
<p><b>PRÀCTICA P12: AMPLIACIÓ PRÀCTICA 11</b></p>	<p>Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h</p>
<p><b>Descripció:</b> Ampliar la pràctica 11 creant un nou apartat que aprofiti les avantatges de un eBook.</p> <p><b>Material de suport:</b> Guió de pràctica P12.doc</p> <p><b>Objectius específics:</b> Trobar en els canvis tecnològics factors de competitivitat en el sector.</p>	
<p><b>PRÀCTICA P13: DISSENYAR UN PORTAFOLI PERSONAL</b></p>	<p>Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h</p>
<p><b>Descripció:</b> Dissenyar la gràfica de un portafoli de coneixements personals.</p> <p><b>Material de suport:</b> Guió de pràctica P13.doc</p> <p><b>Objectius específics:</b> Aprendre com podem ser el nostre propi client i crear una espai de reflexió personal. Reconsiderar el disseny que se associa a un portafoli personal.</p>	
<p><b>PRÀCTICA P14: LA WEB EN EL MANUAL DE IDENTITAT CORPORATIVA.</b></p>	<p>Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h</p>
<p><b>Descripció:</b> Definir las directrius de disseny que permetin a altres dissenyadors crear una web corporativa de una hipotètica empresa nascuda de la unió de Wikipedia i Twitter.</p> <p><b>Material de suport:</b> Guió de pràctica P14.doc</p> <p><b>Objectius específics:</b> Determinar las especificacions gràfiques de un projecte web com a part de una identitat corporativa.</p>	

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

PRÀCTICA P15: EL VENEDOR SEGUR.	Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h
<p>Descripció: Dissenyar un pas a pas d'un process de compra a internet.</p> <p>Material de suport: Guió de pràctica P15.doc</p> <p>Objectius específics: Optimitzar la comunicació en el procés de compra.</p>	
PRÀCTICA P16: EL PÚBLIC INFANTIL	Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h
<p>Descripció: Crear una infografia que expliqui a nens de 8-12 anys el treball de un dissenyador gràfic en un equip multidisciplinari.</p> <p>Material de suport: Guió de pràctica P16.doc</p> <p>Objectius específics: Identificar las necessitats comunicatives d'un producte educatiu i utilitzar els recursos gràfics més adequats prioritant la llegibilitat y la jerarquia en la informació.</p>	
PRÀCTICA P17: YOGA APP	Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h
<p>Descripció: A partir de un wireframe crear la gràfica de una aplicació interactiva que ensenyí a realitzar posiciones de yoga.</p> <p>Material de suport: Guió de pràctica P17.doc</p> <p>Objectius específics: Adquirir experiència en la realització de prototipus de interacció. Transmetre els fonaments gràfics del disseny d'aplicacions mòbils.</p>	
PRÀCTICA P18: YOGA APP (TABLET)	Dedicació: 4h Aprentatge autònom: 4h
<p>Descripció: Generar la versió tableta de la aplicació creada en la pràctica 03.</p> <p>Material de suport: Guió de pràctica P18.doc</p>	

## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

### Objectius específics:

- Adquirir experiència en la realització de prototipus de interacció.
- Adaptar els fonaments gràfics del disseny de aplicacions mòbils a les possibilitats de format que ofereix una tableta (tablet).

### Sistema de qualificació

#### Examens parcials

- 3 Exàmens Parciais per apartat amb una ponderació del 30% de la nota final de assignatura.

#### Exercicis. Pràctiques Lliurables

- Exercicis de pràctiques amb una ponderació del 30% de la nota final de assignatura.
- Examen final amb una ponderació del 30% de la nota final de l'assignatura.

#### Participació i actitud d'aprenentatge

- L'avaluació de la participació de l'alumne / a en les activitats formatives de la matèria, i l'actitud d'aprenentatge, s'avaluarà mitjançant un seguiment de les seves intervencions a classe i de la proporció d'exercicis o pràctiques presentats. Aquesta avaluació correspon al 10% de la nota final.

Els estudiants que no superin l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada tindran la opció de presentar-se a l'examen de re-avaluació. Amb aquest examen es podran re-avaluar els tres exàmens parcials i l'examen final (60% de la nota de l'assignatura)

### Normes de realització de les activitats

#### Exercicis

Els estudiants hauran de dedicar temps de treball autònom (fora d'horari), per realitzar els exercicis. Per fer-los se han de seguir les indicacions donades en el document de treball.

L'exercici una vegada finalitzat serà dipositat en el Campus Virtual en el lliurament de l'aula de la secció en la data corresponent, només es tindran en compte per a valorar aquells exercicis lliurats abans de les 24:00 hores de la data límit.

L'avaluació dels exercicis no implica només la resolució del mateix, també implica la defensa que es fa dels resultats i la realització de documents rellevants.

Qualsevol incidència que no permeti resoldre l'exercici en el termini indicat hauran de ser comunicades prèviament a la / Professor / a. Amb posterioritat a aquesta comunicació i en funció de les causes que motiven la no presentació de l'exercici si estan justificades es trobaran alternatives per completar l'avaluació. També es consideraran justificades les causes de la no-presentació dels exercicis comunicades per la gestió d'estudis.

Els documents han de ser completats, seguint les instruccions, especialment pel que fa als noms dels arxius. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte de les competències a adquirir i part de l'avaluació.



## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

### Bibliografia

#### Bàsica:

- Chaves, Norberto. La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili, 2005. ISBN 8425220793.
- Dorrian, M.; Lucas, G. Publicidad de guerrilla: otras formas de comunicar. Barcelona: Gustavo Gili, 2006. ISBN 9788425220982.
- Cohen, S.; Burns, D. Edición de libros digitales con InDesign CS6. Madrid: Anaya Multimedia, 2013. ISBN 9788441533424.
- Satué, Enric. El disseny de llibres del passat, del present i, tal vegada, del futur: la petjada d'Aldo Manuzio. Vic: Eumo, 1996. ISBN 9788476026427.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Retículas. Barcelona: Parramón, 2008. ISBN 9788434233546.
- Maeda, John. Las leyes de la simplicidad: diseño, tecnología, negocios, vida. Barcelona: Gedisa, 2006. ISBN 849784159X.
- Campos, Cristian. Retículas: soluciones creativas para el diseñador gráfico. Barcelona: Gustavo Gili, 2008. ISBN 842522263X.
- Sherin, Aaris. SustainAble: a handbook of materials and applications for graphic designers and their clients. Rockport, 2008. ISBN 9781592534012.

#### Complementària:

- Eco, Umberto. Los límites de la interpretación. Barcelona: Lumen, 1992. ISBN 9788426412140.
- March, Marion. Tipografía creativa!. 3ª ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1994. ISBN 8425214076.
- Mirzoeff, Nicholas. Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós, 2003. ISBN 9788449313905.
- Sánchez, América. Tutti frutti: gráfica popular y diversidad cultural. Madrid: Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación: Dimad, 2007.
- González Solas, Javier. Identidad visual corporativa: la imagen de nuestro tiempo. Barcelona: Síntesis, 2002. ISBN 9788477389545.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Impresión y acabados. Barcelona: Parramón, 2011. ISBN 9788434229099.
- Steimberg, S.H. 500 años de imprenta. Barcelona: Zeus, 1963.
- "Tratado clásico de tipografía: 21 sumarios y textos". Unos tipos duros: teoría y práctica de la tipografía [en línea]. [Consulta: 31/03/2014]. Disponible a: <<http://www.unostiposduros.com/tratado-de-tipografia-21-sumarios-y-textos/>>.
- Cairo, Alberto. Infografía 2.0: visualización interactiva de información en prensa. Madrid: Alamut, 2008. ISBN 9788498890105.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Layout. 2ª ed. Barcelona: Parramón, 2013. ISBN 9788434240629.
- Hillner, Matthias. Virtual typography. Lausanne: AVA Publishing, 2009. ISBN 9782940373994.
- "Designing for iOS 7". iOS human interface guidelines [en línea]. [Consulta: 31/03/2014]. Disponible a: <<https://developer.apple.com/library/ios/#documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/Introduction/Introduction.html>>.
- "Android design". Android user interface guidelines [en línea]. [Consulta: 31/03/2014]. Disponible a: <[http://developer.android.com/guide/practices/ui\\_guidelines/index.html](http://developer.android.com/guide/practices/ui_guidelines/index.html)>.

#### Altres recursos:

##### Enllaç web

<http://www.fontspace.com>

Fontspace



## 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

<http://www.urbanfonts.com>  
Urbanfonts

<https://kuler.adobe.com>  
Adobe Kuler

<http://www.1001freefonts.com>  
1001 free fonts

<http://www.experimenta.es>  
Experimenta magazine