



1. Dades de l'assignatura

ESPECIALITAT	CURS	SEMESTRE	TIPUS	ECTS
Gràfic	Tercer	Primer	Específica	4

Departament: Projectes i teoria del disseny

Idioma d'impartició: ---

Web de l'assignatura: [Fes clic per escriure](#)

1.1. Requisits per cursar l'assignatura: *(Requisits previs, mínims o necessaris per cursar l'assignatura i/o recomanacions)*

Haver superat la matèria de formació bàsica de "Fonaments del Disseny"

1.2. Professor/a

Eva Satorra Santana
Correu electrònic: esatorra@escoladisseny.com

1.3. Cap de departament

Toni Riera Sabater
Correu electrònic: triera@escoladisseny.com

1.4. Normativa de referència

Decret 43/2013, de 6 de setembre, pel qual s'estableix a les Illes Balears el pla d'estudis dels ensenyaments artístics superiors conduents al títol superior de disseny de les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte i se'n regula l'avaluació. (BOIB Núm. 125, de 10 de setembre de 2013)

2. Contextualització de l'assignatura dins el pla d'estudis

2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura *(Matèria a la qual pertany l'assignatura i conjunt d'assignatures vinculades entre si, i paper de l'assignatura dins el pla d'estudis)*

Matèria: Projectes de Disseny Gràfic.
Es dona en el 5è semestre.

2.2. Perfil professional *(interès de la matèria per la professió, amb exemples)*

El graduat en disseny correspon al d'un professional qualificat capaç de concebre, fonamentar i documentar un procés creatiu a través del domini dels principis teòrics i pràctics del disseny i de la metodologia projectual, capaç d'integrar els diversos llenguatges, les tècniques i les tecnologies en la correcta materialització de missatges, ambients i productes significatius.

L'assignatura ha de proporcionar als dissenyador gràfic els elements i les eines necessàries per incidir en els aspectes del disseny interactiu. El disseny gràfic és comunicació, és crear propostes on la imatge i el concepte convergeixen i son sempre resultat d'un laboriós procés que combina la exploració i el descobriment.

Les funcions habituals d'un dissenyador són fer anuncis de publicitat, merchandising, dissenyar cartells, flyers, publicacions, informes, catàlegs. El dissenyador persuadeix i influeix també en la opinió pública, i el que dissenya ha de servir per instruir a la gent... Aquest problemes de disseny han de produir-se en un procés meditat i estructurat a consciència i des del començament, basat en la exploració, experimentació i discerniment sobre les idees que formaran la proposta de disseny final d'acord amb la tipologia del problema. Aquest procés s'ha de dur a terme per afavorir l'àmbit professional, establert en la relació entre el dissenyador i el client i fomentant en els valors de respecte, confiança, ètica i integritat.

3. Competències de l'assignatura

3.1. Competències transversals (CT) *(Triar i marcar les corresponents a l'assignatura)*

- CT01 Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.
- CT02 Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.

- CT03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
- CT04 Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
- CT05 Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional.
- CT06 Realitzar autocrítica cap al propi desenvolupament professional i interpersonal.
- CT07 Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
- CT08 Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
- CT09 Integar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos.
- CT10 Liderar i gestionar grups de treball.
- CT11 Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i la sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
- CT12 Adaptar-se, en condicions de competitivitat, als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els canals adequats de formació continuada.
- CT13 Cercar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.
- CT14 Dominar la metodologia de recerca en la generació de projectes, idees i solucions viables.
- CT15 Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional.
- CT16 Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat envers el patrimoni cultural i mediambiental.
- CT17 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.

3.2. Competències generals del títol (CG) *(Tria i marca les corresponents a l'assignatura)*

- CG01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG02 Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
- CG03 Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.
- CG04 Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
- CG05 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç.
- CG06 Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.
- CG07 Organitzar, dirigir i / o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
- CG08 Plantejar estratègies de recerca i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
- CG09 Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.
- CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
- CG11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- CG12 Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.
- CG13 Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny.
- CG14 Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.
- CG15 Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.
- CG16 Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.
- CG17 Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució objectius personals i professionals.
- CG18 Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
- CG19 Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies de recerca.
- CG20 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.
- CG21 Dominar la metodologia d'investigació.
- CG22 Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

3.3. Competències específiques de l'especialitat (CE)

- CE-DG1 Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.
- CE-DG3 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
- CE-DG4 Establir estructures organitzatives de la informació.
- CE-DG5 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.
- CE-DG6 Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.
- CE-DG10 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 en la producció.
- CE-DG11 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- CE-DG12 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

CE-DG14 Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los d'acord amb els objectius comunicacionals del projecte.

4. Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

Descripció del que un estudiant ha d'haver après en finalitzar l'assignatura. Aquests objectius d'aprenentatge generals de l'assignatura han de ser coherents amb les competències que el pla d'estudis ha definit i que l'estudiant ha de desenvolupar i assolir.

Domini de la metodologia bàsica del Disseny.

Capacitat de síntesi i desenvolupament de dissenys.

Capacitat de realització, considerant les implicacions dels processos industrials més elementals i les característiques objectives dels materials que hi intervenen.

Capacitat d'execució material de maquetes i models, prototips

5. Continguts temàtics de l'assignatura (distribuïts en unitats d'aprenentatge)

- Estudi i anàlisi del mitjà Internet i les seves possibilitats.
- Importància de la usabilitat.
- Caràcter formal i d'interface i característiques expressives i comunicatives.
- Desenvolupament de projectes de disseny de pàgines web, productes multimèdia, comunicació interactiva (interacció, gestor de continguts, llenguatges de programació).
- Mètodes d'investigació en el disseny.

6. Bibliografia i altres recursos

Bibliografia bàsica:

Altres referències bibliogràfiques i web a desenvolupar en el transcurs de la assignatura.

Bibliografia complementària:

Altres recursos:

Material variat: Papers, Llapis, retoladors, gomes, cola blanca, de muntatge...

El professor demanarà i concretarà els materials per a desenvolupar els projectes que es corresponen als empleats en l'àmbit del disseny gràfic.

Es recomana l'ús del propi portàtil per part dels alumnes, amb prestacions màximes per interfaces gràfiques.

7. Metodologia docent

7.1. Estratègies generals metodològiques

L'assignatura de Disseny Interactiu es farà utilitzant el mètode expositiu, (aquesta metodologia es centra fonamentalment en l'exposició oral per part del professorat dels continguts sobre la matèria objecte d'estudi), i en l'aprenentatge basat en problemes / projectes. (Mètode d'aprenentatge que té com a punt de partida un problema dissenyat pel professorat i que l'estudiant ha de resoldre o en el qual l'estudiant du a terme un projecte en un temps determinat per resoldre un problema o abordar una tasca mitjançant la planificació, el disseny i la realització d'una sèrie d'activitats).

L'aprenentatge per descobriment és la base d'aquests mètodes. La informació de partida es subministrada pel professorat i l'estudiant ha de complementar-la mitjançant l'estudi de les fonts adequades.

7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

ACTIVITATS D'APRENENTATGE PRESENCIALS	TIPUS D'AGRUPACIÓ	DESCRIPCIÓ	60% DEL TOTAL
Classes expositives	Grup gran	Classe expositiva on el professor guiarà els alumnes presentant els documents i recursos adients per a desenvolupar els continguts de l'assignatura.	40
Classes pràctiques	Grup gran	El professor proposarà una sèrie d'exercicis i activitats que poden ser estudis de casos o resolució de problemes es resoldran els dubtes generals sorgits del plantejament i desenvolupament dels exercicis. S'incentivarà entre els alumnes l'intercanvi d'idees i	35

		informació, l'exposició pública d'exercicis i correccions col·lectives.	
Realització de proves objectives d'avaluació		Prova objectiva d'avaluació	5
Tutoria acadèmica i formativa		Las tutories tendran l'objectiu de realitzar un seguiment individualitzat i/o grupal de l'aprenentatge. Revisió dels exercicis individual i per grups. Motivació per l'aprenentatge.	10
Avaluació (exàmens i d'altres)		L'alumne haurà de superar les activitats avaluables obligatòries proposades, els enunciats dels quals inclouran aspectes dels continguts de l'assignatura, i fer una prova objectiva d'avaluació.	10
Altres:		En el seu cas	Suma 100%
ACTIVITATS D'APRENENTATGE NO PRESENCIALS	DESCRIPCIÓ		40% DEL TOTAL
Realització de treballs pràctics	Dedicació a l'assignatura per part de l'alumne per a adquirir les destreses de la matèria adients a la pràctica professional: resolució dels treballs pràctics, recerca de materials, investigació de solucions...)	Realització pràctica dels exercicis de disseny proposats.	75
Estudi i preparació de proves objectives d'avaluació	Estudi dels continguts teòrics exposats a classe, lectures recomanades, etc.		25
			Suma 100%

7.3 Instal·lacions del centre i material

7.4 Activitats interdisciplinàries

7.5 Activitats complementàries

8. Criteris, procediments i instruments d'avaluació i qualificació

(L'avaluació del procés d'aprenentatge de l'estudiant es basarà en el grau i nivell d'adquisició i consolidació de les competències establertes d'acord amb el perfil professional definit per a l'especialitat corresponent)

8.1. Criteris d'avaluació generals del departament (si és el cas):

Fes clic per escriure

8.2. Criteris d'avaluació de l'assignatura:

- Assisteix regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
 - Participa regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
 - Participa a l'aula de manera discursiva i argumenta el propi punt de vista raonadament
 - Demostra interès per la matèria
 - Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
 - Demostra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
 - Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
 - Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
 - Demostra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
 - Planifica correctament el temps i les activitats programades
 - Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
 - Demostra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
 - Compleix amb la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
 - Presenta correctament les activitats programades
 - Resol correctament les activitats programades
 - Demostra sensibilitat artística, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades
 - Desenvolupa un estil propi en les activitats programades
- S'HAN D'ENTREGAR tots els exercicis avaluables i obligatoris en la data d'entrega, comunicada pel professor.
- Avaluació continua: Durant les classes lectives, es desenvoluparan els exercicis/projectes. Per aprovar la mitja dels exercicis, ha de ser superior a 5.

Si no es realitza o si es suspèn l'exercici es pot entregar/recuperar a l'avaluació complementària i a la

extraordinària.

Avaluació complementària la qualificació és: 70%(la mitja de tots els exercicis obligatoris i avaluables) i s'haurà de realitzar una prova objectiva final (=30%)

Avaluació extraordinària: 70%(la mitja de tots els exercicis obligatoris i avaluables) i s'haurà de realitzar una prova objectiva final (=30%)

Dins cada curs acadèmic es diferencien tres períodes d'avaluació:

- a) *El període d'avaluació contínua, que es du a terme durant el període lectiu de cada semestre, i que ha de suposar, al menys, el 50 % de la qualificació final.*
- b) *El període d'avaluació complementària i final, que es du a terme a la finalització de cada semestre i en el qual es poden programar tant les recuperacions de les activitats d'avaluació contínua no superades o no realitzades com els exàmens o proves de l'avaluació final.*
- c) *El període d'avaluació extraordinària, que es du a terme a la finalització de cada any acadèmic i en el qual es fa la recuperació de l'avaluació final i, si escau, també es pot programar la recuperació de les activitats d'avaluació contínua.*

8.3. Procediments i instruments d'avaluació i qualificació

		AVALUACIÓ CURS						
		Núm.	contínua	complementària	Núm.	Avaluació final febrer/juny	Núm.	Avaluació extraordinària setembre
<input type="checkbox"/>	Tècniques d'observació: registres, llistes de control, aptitud, assistència...		■ %					
<input checked="" type="checkbox"/>	Projectes/ Exercicis pràctics		100 %			70 %		70 %
<input type="checkbox"/>	Proves objectives parcials		■ %					
<input checked="" type="checkbox"/>	Prova objectiva final			■ %		30 %	---	30 %
			■ %	■ %		100 %		100 %
		100 %						

9. Altres observacions

(si és el cas)

Fes clic per escriure