



centro adscrito a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

GUIA DOCENT DE MULTIMÈDIA I DISSENY GRÀFIC 2024-25

DATOS GENERALES

Nombre:	Multimèdia i Disseny Gràfic
Código:	801925 MKCD
Curso:	2023-24
Titulación:	Grau en Màrqueting i Comunicació Digital
Nº de crèdits (ECTS):	6
Ubicació en el plan de estudis:	3er curs, 1r Quadrimestre
Departamento:	Ciències Socials a l' Empresa
Responsable departament:	Dra. Cristina Cáliz
Fecha de la última revisión:	Juliol 2024
Profesor Responsable:	Dra. Gabriela Zúñiga Zárate Prof. Víctor Daniel García Mena

1. DESCRIPCIÓ GENERAL

L' objectiu de l' assignatura és transmetre els coneixements teòrics i pràctics que necessita un professional del màrqueting i la comunicació per abordar l' execució pràctica i conèixer els processos que intervenen en la realització dels projectes en mitjans digitals. A nivell de gràfic, l' alumne haurà de conèixer les eines de producció, així com els procediments que els són propis. L' alumne es capacitarà per realitzar peces de disseny gràfic en el camp del màrqueting i la comunicació digital. A nivell multimèdia, l'alumne haurà de conèixer eines d'edició de vídeo i imatge, així com de disseny web. Aquest coneixement li ha de permetre definir i planificar processos d' incorporació del disseny i la creativitat en les activitats de màrqueting i comunicació de l' empresa

2. OBJECTIUS

En finalitzar el curs l' estudiant serà capaç de:

- Conèixer i aplicar els principis bàsics del disseny gràfic en projectes de màrqueting i comunicació digital.
- Conèixer les eines i procediments per al disseny i desenvolupament de gràfics aplicat en peces digitals.
- Conèixer les eines i procediments per a l' edició de vídeo i imatge.
- Conèixer i aplicar els procediments bàsics del dibuix i il·lustració vectorial.
- Conèixer i aplicar els conceptes bàsics d' ús de la tipografia en l' entorn digital.
- Conèixer els elements gràfics que intervenen en la identitat visual.
- Conèixer i aplicar els conceptes bàsics del color aplicats al disseny gràfic.
- Analitzar els requeriments d' un projecte multimèdia per aportar solucions creatives i d' acord amb els procediments de producció.
- Conèixer les tendències actuals de disseny aplicat en l' àmbit del màrqueting i la comunicació digital.

3. CONTINGUTS

TEMA 1: DISSENY GRÀFIC I MÀRQUETING DIGITAL

Resultats de l' aprenentatge

L' estudiant després d' estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Aplicar correctament principis de disseny.
- Realitzar publicitat display enfocada a internet.
- Utilitzar eines de disseny per a la construcció de peces en entorn web

Contingut

- 1.1 Per què és important el disseny en el màrqueting digital.
- 1.2 Agències de disseny. Estils i tendències, formats, tècniques i eines.
- 1.3 Fonaments de disseny.
- 1.4 Sintaxi visual.
 - 1.4.1 Percepció visual.
 - 1.4.2 Forma i composició.
- 1.5 Criteris de qualitat.
- 1.6 Introducció a l' eina de disseny.

TEMA 2: CREATIVITAT

Resultats de l' aprenentatge

L' estudiant després d' estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Realitzar infografies.
- Crear mapes conceptuals.
- Utilitzar eines de disseny per a la manipulació d' imatges digitals.

Contingut

- 2.1 Fases d' un projecte.
- 2.2 Briefing.
- 2.3 Tècniques de creativitat.
- 2.4 Design Thinking

TEMA 3: Tipografia

Resultats de l' aprenentatge

L' estudiant després d' estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Usar els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte.
- Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital

Contingut

- 3.1 Anatomia de la lletra
- 3.2 Famílies tipogràfiques
- 3.3 Tipografia digital
 - 3.3.1 Unitats
 - 3.3.2 Formats
- 3.4 Estètica tipogràfica
- 3.5 Composició tipogràfica
- 3.6 Elegir i combinar tipografies
- 3.7 Equilibri, pes. Jerarquia visual

TEMA 4. EL COLOR

Resultats de l' aprenentatge

L' estudiant després d' estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Utilitzar el llenguatge aplicant la relació entre el matís, el valor tonal i la intensitat cromàtica.
- Demostrar criteris raonats en l' elecció de formats, mesures i proporcions.
- Distingir els potencials comunicatius i expressius dels diferents codis artístics i les seves formes d'articulació per aconseguir resultats que corresponguin a intencions preestablertes.
- Transferir el coneixement dels efectes psicològics i perceptius de la llum a la producció d' art i disseny.

Contingut

- 4.1 Definició del color.
- 4.2 Síntesi additiva i sostractiva.
- 4.3 Classificació dels colors.
- 4.4 Interacció del color.
- 4.5 Cercle cromàtic i harmonies de color.
- 4.6 Propietats i simbologia del color.

TEMA 5. DIBUIX VECTORIAL

Resultats de l' aprenentatge

L' estudiant després d' estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Diferenciar entre imatges vectorials i imatges de bits i triar l' opció més adequada d' acord amb la naturalesa de la tasca.
- Utilitzar eines bàsiques de dibuix vectorial.
- Aplicar eines bàsiques de dibuix per modificar i editar objectes vectorials.

Contingut

5.1 Introducció a l' eina de dibuix vectorial.

5.2 Conceptes bàsics. Ajustaments i Propietats del document.

5.3 Models de color.

5.4 Pinzell, llapis, ploma. Traços.

5.5 Color. Farcits i condorns. Efectes

5.6 Curvas Bèzier.

5.7 Eines de text.

5.8 Transformacions: desplaçament, escala, rotació, deformació, simetria.

5.9 Operacions amb traçats.

TEMA 6. DISSENY WEB

Resultats de l' aprenentatge

L' estudiant després d' estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Utilitzar programes professionals de maquetació de pàgina i produir plantilles.
- Crear fulls d' estils per visualitzar el material multimèdia en diferents dispositius

Contingut

6.1 Conceptes de disseny web.

6.1.1 Layouts i retícula bàsica.

6.2 Disseny web responsive y disseny adaptatiu.

6.2.1 Criteris de disseny RWD.

6.2.2 Adaptació de full d' estils.

6.3 Disseny gràfic i RRSS. Possibilitats de personalització.

TEMA 7. PROTOTIPAT PER A WEBS I APPS

Resultats de l' aprenentatge

L' estudiant després d' estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Crear prototips de baixa i alta fidelitat seguint els estàndards indicats.
- Crear prototips perquè el client els pugui provar i revisi si el flux d' interacció és el correcte.
- Proposar idees a través dels prototips.

Contingut

7.1 Sketch, Wireframe, mockup i prototip.

7.2 Eines i procediments.

7.3 Wireframes/Dissenys.

7.4 Mockups.

7.5 Prototips.

7.5.1 Eines prototipat.

7.6 Producció gràfica.

7.6.1 Formats.

7.6.2 Optimització d' imatges.

TEMA 8. VÍDEO

Resultats de l' aprenentatge

L' estudiant després d' estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Preparar guions no lineals.
- Realitzar tècniques interactives narratives.
- Utilitzar eines existents en el mercat per a la posada en marxa de vídeo interactius de venda de productes.

Contingut

8.1 Formats, eines i plataformes.

8.2 Guió interactiu.

4. METODOLOGIA D' ENSENYAMENT I APRENETATGE

Grup presencial:

Les sessions es basaran en: classe expositiva, casos pràctics, recerca d' exemples a internet, presentacions per part dels alumnes, visualització d' exemples pràctics. Cal que els alumnes disposin d' un ordinador a les classes. Amb les pràctiques a classe i els treballs a casa s'espera reafirmar els conceptes i procediments que s'han presentat a la classe.

Les principals activitats que es realitzaran són:

- Al llarg de l'assignatura es realitzaran activitats com a resolució de problemes.
- Classe pràctica de resolució, amb la participació dels estudiants, de casos pràctics i/o exercicis relacionats amb els continguts de la matèria.

Grup semipresencial:

Es basa en classes de repàs participatives per consolidar la lectura de material didàctic, textos i articles relacionats amb els continguts de la matèria prèviament publicats al campus virtual. Amb les pràctiques a classe i els treballs a casa s'espera reafirmar els conceptes i procediments que s'han presentat a la classe.

- Classe pràctica de resolució de casos pràctics i/o exercicis relacionats amb els continguts de la matèria
- Treball en grup/cooperatiu sense presència del professor/a

5. AVALUACIÓ

D'acord amb el Pla Bolonya, el model premia l'esforç constant i continuat de l'estudiantat. Un 40% de la nota s'obté de l'avaluació contínua de les activitats dirigides i el 60% percentatge restant, de l'examen final presencial. L'examen final té dues convocatòries.

La nota final de l'assignatura (NF) es calcularà a partir de la següent fórmula:

- **NF = Nota Examen Final x 60% + Nota Avaluació Continuada x 40%**
- Nota mínima de l'examen final per calcular la NF serà de 40 punts sobre 100.
- L'assignatura queda aprovada amb una NF igual o superior a 50 punts sobre 100.

Grup presencial:

Tipus d' activitat	Descripció	% Avaluació	
Lliuraments:			40%
Treball individual	entrega_tema1. Display	12,5%	
Treball individual	entrega_tema2. Display amb sprites	12,5%	
Treball individual	entrega_tema3. Infografia	12,5%	
Treball individual	entrega_tema4. Tipografia	12,5%	
Treball individual	entrega_tema5. Gràfics vectorials	12,5%	
Treball individual	entrega_tema6. Creació d' un logotip	12,5%	
Treball individual	entrega_tema7. Prototipado App	12,5%	
Treball en equip	entrega_tema8. Creació d' un spot	12,5%	

Examen final		60%
	Examen final	100%

Grup semipresencial:

Tipus d' activitat	Descripció	% Avaluació	
Lliuraments:			40%
Treball individual	entrega_tema2. Display amb sprites	25%	
Treball individual	entrega_tema3. Infografia	12,5%	
Treball individual	entrega_tema4. Tipografia	12,5%	
Treball individual	entrega_tema6. Creació de un logotip	25%	
Treball individual	entrega_tema7. Prototipado App	12,5%	
Treball en equip	entrega_tema8. Creació de un spot	12,5%	
Examen final			60%
	Examen final	100%	

6. BIBLIOGRAFIA

6.1. BIBLIOGRAFIA BÀSICA

ALBERS, J. (1984) La interacción del color. Madrid: Alianza Ed.

ARNHEIM, R. (1993) Arte y percepción visual. Madrid: Ed. Alianza Forma.

DONDIS, D.A. (1997) La sintaxis de la imagen. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

MARCOTTE, E. (2014) Responsive Web Design. Nueva York. A Book Apart.

MARTÍN MONTESINOS, J.L. (2001) Manual de tipografía. Del plomo a la era digital. Valencia: Ed. Campgràfic.

SAMARA, T. (2007) Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

SANTA MARIA, J. (2014) On Web Typography. Nueva York. A Book Apart.

WONG, W. (1995) Fundamentos de diseño. Barcelona: Ed. Gustavo Gili

6.2. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTÀRIA

AICHER, O- KRAMPEN, M. (1995) Sistemas de signos en la comunicación visual. Barcelona. Ed. Gustavo Gili.

FRUTIGER, A. (1997) Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona.: Ed. Gustavo Gili.

FRUTIGER, A. (2005) El libro de la tipografía. Barcelona. Ed. Gustavo Gili.

HOLLIS, R. (2000) El diseño gráfico. Col. El mundo del arte. Barcelona. Ed. Destino.

JARDÍ, E. (2008) Veintidós consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán) y veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán). Barcelona: Actar.

KÜPPERS, H. (1978) Fundamentos de la teoría de los colores. Barcelona: Gustavo Gili.