

3S_FO_GRA_Projectes de disseny gràfic 1

Titulació: Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

Matèria: Projectes de disseny gràfic

Tipus: Formació Obligatoria de disseny gràfic

Crèdits: 8 ECTS

Hores totals: 200h

Curs: 2

Hores/setmana: 12,5h

Semestre: 3r

Hores presencials/setmana: 5,5h

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores treball autònom/setmana: 7h

Prerequisits: És recomanable haver adquirit tots els coneixements de l'assignatura del Llenguatge del disseny i Aplicacions I.

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Projectes de disseny gràfic 1 introdueix l'alumnat en els àmbits del disseny d'identitat visual i del disseny publicitari. La combinatòria de teoria i pràctica dotarà l'alumnat de les capacitats necessàries per analitzar casos i resoldre projectes d'iniciació, de manera que, a poc a poc, es familiaritzarà amb el llenguatge i la metodologia propis del disseny gràfic. S'organitzarà i s'interpretarà la documentació per definir els objectius i els condicionants del projecte, i es plantejarà una proposta com més adequada millor al context del projecte, tant conceptualment com gràficament.

Davant les seves pròpies solucions, l'alumnat ha d'apreciar el valor d'un treball realitzat seguint la metodologia proposada i adonar-se de la importància del paper del disseny gràfic dins la nostra societat.

2. Continguts de l'assignatura

Procés i metodologies del projecte de disseny gràfic.

Àmbits d'aplicació:

- La publicitat com a element comunicatiu: El cartell. Suports efímers.
- Atributs gràfics

Disseny d'identitat visual. Iniciació. Aplicacions bàsiques.

- Conceptes d'identitat.
- Criteris de selecció de trets i atributs d'identitat.
- Manual bàsic d'identitat.

Guia Docent del Grau en Disseny

3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

Competències transversals		Matèria	Assignatura
CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.	X	X
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza	X	X
CT-14	Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.	X	X

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.	X	X
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.	X	X

Competències específiques de Disseny Gràfic		Matèria	Assignatura
GRA-01	Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.	X	X
GRA-03	Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.	X	X
GRA-04	Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.	X	X
GRA-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.	X	X
GRA-10	Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.	X	X

4. Resultats d'aprenentatge

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA1	Reflexionar sobre el problema i aplicar una metodologia coherent. (Reconeix i aplica diferents estratègies de cerca documental per l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte).	CT-03 CT-14
RA2	Seguir un procés metodològic ordenat i lògic a la situació i l'entorn comunicatiu del projecte (Organitzar i interpretar la documentació per definir els objectius i els condicionants del projecte).	CT-01 CG-01
RA3	Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi comunicativa eficient (Planificar i desenvolupar la proposta més idònia).	CG-01 CE-GRA-01
RA4	Conèixer i usar els canals de suport comunicatiu.	CE-GRA-04
RA5	Estructurar el suport i ordenar els elements que participen en el discurs gràfic atenent als objectius comunicacionals de l'encàrrec.	CG-01 CE-GRA-03 CE-GRA-04
RA6	Comunicar i argumentar sobre el propi treball de disseny: Utilitzar el llenguatge propi de l'especialitat i adequat al receptor. Desenvolupar analíticament i maquetar gràficament una memòria del projecte gràfic. Saber coordinar-se i integrar-se amb el grup, assumint amb responsabilitat el rol pertinent dins d'un treball en equip.	CG-11 CE-GRA-10

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2026-4-7

3S_FO_GRA_Projectes de disseny gràfic 1

2

Guia Docent del Grau en Disseny

RA7	Establir relacions coherents entre forma, funció i comunicació (Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions).	CE-GRA-06
-----	---	-----------

5. Metodologies docents de l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	AF 1-4
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.	AF 1-4
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	AF 1-4
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	AF 1-4
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	AF 1-4
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.	AF 1-4

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Percentatge
AF1	Creació d'un suport gràfic (exemple, postal, flyer, post d'instagram...)	3-4 setmanes	20%
AF2	Creació d'un suport gràfic (exemple: cartell)	4-5 setmanes	30%
AF3	Adaptació del suport gràfic.	3-4 setmanes	20%
AF4	Realització d'una identitat d'una empresa o entitat social.	4-5 setmanes	30%

7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

Guia Docent del Grau en Disseny

7.1. Avaluació contínua

Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s' assolirà amb una nota de 5,0 (Aprobat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.
- L'assistència a classe és imprescindible per tal de poder garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineix a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant perdrà el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".
- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant les entregues de les activitats avaluatives hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per tal de poder ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i podrà tornar-la a entregar com a recuperació.
- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.
 - Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma o de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de sol·licitud genèrica, adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb segell del document acreditatiu de la causa major al·legada.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi o ús irregular de la

Guia Docent del Grau en Disseny

Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que es recullen en aquesta guia docent.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fase 1 + 2: 20% + 20% = 40%

Pertinència de les fonts consultades (RA1)

Participació en el treball: rols i normes (RA6)

Gestió del temps (RA2- RA3)

Estructura de l'anàlisi (RA2)

Síntesi de la informació (RA2)

Definició del problema (RA3)

Ortografia i presentació (RA6)

Fase 3 + 4: 50%

Qualitat formal de la solució. 30% (RA4 - RA5 - RA7)

Qualitat de representació gràfica manual o digital. 30% (RA4 - RA5 - RA7)

Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball. 30% (RA4 - RA5 - RA7)

Ortografia i qualitat de presentació. 10% (RA6)

Fase 5: 10%

Expressió i comunicació del projecte. 50% (RA6)

Suport gràfic / Recursos tecnològics. 50% (RA6)

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Exercicis d'aplicació.

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Observacions directes.

Registres d'observació.

Autoavaluació.

Coavaluació.

Guia Docent del Grau en Disseny

7.2. Recuperació

Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà en els terminis definits per el professorat en la seva programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'alumnat podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Es tenen en compte els criteris específics d'avaluació de cada activitat. Si l'estudiant vol pujar nota es manté el mateix concepte: millorar el treball tenint en compte els criteris específics d'avaluació de cada activitat.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Cal entregar les activitats suspeses, o no entregades.

Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims, es consideraran fora del procés d'avaluació contínua. Per tant, no s'avaluaran dins d'aquesta i caldrà tornar-los a entregar com a recuperació.

Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

Es recullen les activitats segons els enunciats del curs i es dona la mateixa retroacció que a l'avaluació contínua.

8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Guia Docent del Grau en Disseny

Les MISU I DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

9. Còpia, plagi i honestedat acadèmica

Des del punt de vista legal el plagi és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plagi en qualsevol activitat acadèmica.

10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

L'ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. L'ús de la IA en el context docent i avaluatiu es regeix pels principis, criteris i recomanacions establerts a la Guia d'ús ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial de l'ESDAPC, que constitueix el document institucional de referència en aquesta matèria.

En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanant-ne l'ús com a eina d'assistència durant el procés de recerca, d'anàlisi o d'exploració conceptual, però no com a substitució del treball propi ni del criteri professional.

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació, així com els criteris recollits a la Guia d'ús ètic i responsable de la IA. En aquest marc, l'alumnat haurà de citar de manera transparent les eines d'IA utilitzades i identificar explícitament els textos, imatges o altres continguts generats amb sistemes d'IA, que no es podran presentar com a producció pròpia.

Un mal ús de la Intel·ligència Artificial pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans del lliurament, l'alumnat consulti el professorat responsable de l'assignatura.

La concreció de l'ús de la Intel·ligència Artificial en cada assignatura —incloent-hi les eines autoritzades, les condicions d'ús i els criteris d'avaluació associats— es definirà a la programació d'aula, on el professorat contextualitzarà la Guia docent i la Guia d'ús ètic i responsable de la IA en funció dels objectius, competències i metodologies de l'assignatura.

En tots els casos, l'alumnat és responsable dels possibles errors, omissions o biaixos que pugui generar la Intel·ligència Artificial utilitzada en el procés de treball.

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

Guia Docent del Grau en Disseny

Bibliografia de consulta i altres recursos

- AIREY, D. (2014). *Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities*. 2nd Edition. Hoboken: Peachpit Press
- BARNICOAT, J. (1997). *Los carteles, su historia y su lenguaje*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- BASSAT, L. (1999). *El libro rojo de las marcas. Cómo construir marcas de éxito*. Navarra: Espasa Calpe.
- BOKHUA, G. (2022). *Principles of Logo Design*. Beverly: Rockport Publishers
- CHAVES, N. (1994). *La imagen corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional*. México: Ed. Gustavo Gili.
- COSTA, J. i CIAC. (1992). *Identidad corporativa y estrategia de empresa*. Barcelona: Ediciones CEAC.
- DONDIS, D. (2017). *La sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto visual*. 2a. ed. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- HELLER, E. (2010). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- HOLLIS, R. (2006). *Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style 1920-1965*. New Haven: Yale University Press
- JARDÍ, E. (2021). *Cinquanta i tants consells sobre tipografia*. Editorial GG.
- LUPTON, E. i COLE PHILLIPS, J. (2016). *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. 2a ed. Barcelona: GG
- MUNARI, B. (1996). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- ROM, J. (2002). *Els fonaments del disseny gràfic, Procés projectual i metodologia*. Barcelona: Trípodos.
- SAMARA, T. (2020). *Design Elements : Understanding the Rules and Knowing When to Break Them*. 3a ed. Beverly: Quatro.

Audiovisuals

Generals

<https://graffica.info/>
<https://iconoclasistas.net/>
<https://www.unostiposduros.com/>
<https://swissgrid.posterhouse.org/>
<http://www.monografica.org/>
<https://www.itsnicethat.com/>

Activitat 1: Suport gràfic

https://www.instagram.com/atelier_bingo/

Activitat 2: Suport gràfic - El cartell

<https://www.centrenationaldugraphisme.fr/en/collection>
<https://posterhouse.org/special-project/posters-in-protest/>
<https://powertotheposter.com/>
<https://javierjaen.com/Advertising>
<https://www.isidroferrer.com/index.php?/proyectos/carteles/>

Guia Docent del Grau en Disseny

<https://disenadorasgraficas.com/biografia/paula-scher/>

<https://www.instagram.com/themovingposters/>

https://www.instagram.com/poster_blog/

<https://ajuntament.barcelona.cat/cartells/ca>

Activitat 3: Disseny d'identitat

<https://www.increasingvalor.com/ca/blog/wordmark-brandmark-combination-mark-and-emblem/>

Activitat 4: Adaptacions

Branding Style Guides. The Branding Guidelines Archive. <https://brandingstyleguides.com/>

Watson, J. (2025). How I build brand guidelines without PDFs.

<https://www.youtube.com/watch?v=do35cjiUknc>

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Blocs de continguts

ACTIVITAT 1	Durada: 4 setmanes	Ponderació: 20%
--------------------	--------------------	-----------------

Descripció de l'activitat

Creació d'un suport gràfic (exemple, postal, flyer, post d'instagram...)

Fase 1. (individual i/o en equip) Cerca documental de diferents propostes gràfiques de disseny, estudiant aquell factors comuns. (recollida de material imprès i posterior anàlisi)

Fase 2. (individual i/o en equip) Interpretació de les dades obtingudes

Fase 3 + 4. (individual). Aplicació pràctica. Creació d'un suport gràfic

Fase 5. Presentació i comunicació del procés fins arribar a la solució definitiva.

Continguts

Procés i metodologies del projecte de disseny gràfic.

Àmbits d'aplicació:

- La publicitat com a element comunicatiu: El cartell. Suports efímers.
- Atributs gràfics

Competències

Descrites a la guia docent de l'assignatura

Metodologies docents aplicades

MD1	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD5	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD6	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
MD7	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.
MD8	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.
MD11	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Reflexionar sobre el problema i aplicar una metodologia coherent. (Reconeix i aplica diferents estratègies de cerca documental per l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte).
RA2	Seguir un procés metodològic ordenat i lògic a la situació i l'entorn comunicatiu del projecte (Organitzar i interpretar la documentació per definir els objectius i els condicionants del projecte).
RA3	Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi comunicativa eficient (Planificar i desenvolupar la proposta més idònia).
RA4	Conèixer i usar els canals de suport comunicatiu.
RA5	Estructurar el suport i ordenar els elements que participen en el discurs gràfic atenent als objectius comunicacionals de l'encàrrec.
RA6	Comunicar i argumentar sobre el propi treball de disseny: Utilitzar el llenguatge propi de l'especialitat i adequat al receptor. Desenvolupar analíticament i maquetar gràficament una memòria del projecte gràfic. Saber

Guia Docent del Grau en Disseny

coordinar-se i integrar-se amb el grup, assumint amb responsabilitat el rol pertinent dins d'un treball en equip.
Establir relacions coherents entre forma, funció i comunicació (Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions).

Avaluació contínua

Criteria específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fase 1 + 2: 20% + 20% = 40%

Pertinència de les fonts consultades
Participació en el treball: rols i normes
Gestió del temps
Estructura de l'anàlisi
Síntesi de la informació
Definició del problema
Ortografia i presentació

Fase 3 + 4: 50%

Qualitat formal de la solució
Qualitat de representació gràfica manual o digital
Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball
Ortografia i qualitat de presentació.

Fase 5: 10%

Expressió i comunicació del projecte
Suport gràfic / Recursos tecnològics

Instrumentes d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques
Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Criteria específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteria específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua

Instrumentes de recuperació fora de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2

Durada: 4-5 setmanes

Ponderació: 30%

Descripció de l'activitat

Creació d'un suport gràfic (exemple: cartell)

- Fase 1. (individual i/o en equip) Cerca documental + anàlisi de cartells
- Fase 2. (individual i/o en equip) Interpretació de les dades recollides
- Fase 3 + 4. Creació del suport gràfic
- Fase 5. Presentació del procés fins arribar a la solució definitiva.

Continguts

Procés i metodologies del projecte de disseny gràfic.

Àmbits d'aplicació:

- La publicitat com a element comunicatiu: El cartell. Suports efímers.
- Atributs gràfics

Competències

Descrites a la guia docent de l'assignatura

Metodologies docents aplicades

MD1	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD5	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD6	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
MD7	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.
MD8	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.
MD11	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Reflexionar sobre el problema i aplicar una metodologia coherent. (Reconeix i aplica diferents estratègies de cerca documental per l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte).
RA2	Seguir un procés metodològic ordenat i lògic a la situació i l'entorn comunicatiu del projecte (Organitzar i interpretar la documentació per definir els objectius i els condicionants del projecte).
RA3	Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi comunicativa eficient (Planificar i desenvolupar la proposta més idònia).
RA4	Conèixer i usar els canals de suport comunicatiu.
RA5	Estructurar el suport i ordenar els elements que participen en el discurs gràfic atenent als objectius comunicacionals de l'encàrrec.
RA6	

Guia Docent del Grau en Disseny

RA7 Comunicar i argumentar sobre el propi treball de disseny: Utilitzar el llenguatge propi de l'especialitat i adequat al receptor. Desenvolupar analíticament i maquetar gràficament una memòria del projecte gràfic. Saber coordinar-se i integrar-se amb el grup, assumint amb responsabilitat el rol pertinent dins d'un treball en equip. Establir relacions coherents entre forma, funció i comunicació (Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions).

Avaluació contínua

Críteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fase 1 + 2: 20% + 20% = 40%

Pertinència de les fonts consultades

Participació en el treball: rols i normes

Gestió del temps

Estructura de l'anàlisi

Síntesi de la informació

Definició del problema

Ortografia i presentació

Fase 3 + 4: 50%

Qualitat formal de la solució

Qualitat de representació gràfica manual o digital

Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball

Ortografia i qualitat de presentació.

Fase 5: 10%

Expressió i comunicació del projecte

Suport gràfic / Recursos tecnològics

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Críteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Críteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3

Durada: 5-6 setmanes

Ponderació: 30 %

Descripció de l'activitat

Realització d'una identitat d'una empresa o entitat social.

- Fase 1. (individual i/o en equip) Recull gràfic. Anàlisi de tipologies específiques. Cerca documental
- Fase 2. (individual i/o en equip) Interpretació de les dades recollides. Elaboració d'un briefing bàsic
- Fase 3 + 4 . Creació de la identitat. Normativa d'aplicació bàsica
- Fase 5. Presentació del procés fins arribar a la solució definitiva.

Continguts

Disseny d'identitat visual. Iniciació. Aplicacions bàsiques.

Conceptes d'identitat.

Criteris de selecció de trets i atributs d'identitat.

Manual bàsic d'identitat.

Competències

Descrites a la guia docent de l'assignatura

Metodologies docents aplicades

MD1	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD5	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD6	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
MD7	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.
MD8	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.
MD11	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Reflexionar sobre el problema i aplicar una metodologia coherent. (Reconeix i aplica diferents estratègies de cerca documental per l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte).
RA2	Seguir un procés metodològic ordenat i lògic a la situació i l'entorn comunicatiu del projecte (Organitzar i interpretar la documentació per definir els objectius i els condicionants del projecte).
RA3	Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi comunicativa eficient (Planificar i desenvolupar la proposta més idònia).
RA4	Conèixer i usar els canals de suport comunicatiu.
RA5	Estructurar el suport i ordenar els elements que participen en el discurs gràfic atenent als objectius
RA6	comunicacionals de l'encàrrec.
RA7	Comunicar i argumentar sobre el propi treball de disseny: Utilitzar el llenguatge propi de l'especialitat i adequat al

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S_FO_GRA_Projectes de disseny gràfic 1

Imprès 2026-4-7

14

Guia Docent del Grau en Disseny

receptor. Desenvolupar analíticament i maquetar gràficament una memòria del projecte gràfic. Saber coordinar-se i integrar-se amb el grup, assumint amb responsabilitat el rol pertinent dins d'un treball en equip. Establir relacions coherents entre forma, funció i comunicació (Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions).

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fase 1 + 2: 20% + 20% = 40%

Pertinència de les fonts consultades

Participació en el treball: rols i normes

Gestió del temps

Estructura de l'anàlisi

Síntesi de la informació

Definició del problema

Ortografia i presentació

Fase 3 + 4: 50%

Qualitat formal de la solució

Qualitat de representació gràfica manual o digital

Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball

Ortografia i qualitat de presentació.

Fase 5: 10%

Expressió i comunicació del projecte

Suport gràfic / Recursos tecnològics

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 4

Durada: 2-3 setmanes

Ponderació: 20%

Descripció de l'activitat

Adaptació del suport gràfic.

Fase 1. (individual i/o en equip) Cerca documental

Fase 2. (individual i/o en equip)

- Interpretació de les dades recollides.
- Elaboració d'un brínging bàsic.

Fase 3 + 4. Creació del suport gràfic

Fase 5. Presentació del procés fins arribar a la solució definitiva

Continguts

Procés i metodologies del projecte de disseny gràfic.

Àmbits d'aplicació:

- La publicitat com a element comunicatiu: El cartell. Suports efímers.
- Atributs gràfics

Competències

Descrites a la guia docent de l'assignatura

Metodologies docents aplicades

MD1	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD5	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD6	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
MD7	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.
MD8	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.
MD11	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Reflexionar sobre el problema i aplicar una metodologia coherent. (Reconeix i aplica diferents estratègies de cerca documental per l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte).
RA2	Seguir un procés metodològic ordenat i lògic a la situació i l'entorn comunicatiu del projecte (Organitzar i interpretar la documentació per definir els objectius i els condicionants del projecte).
RA3	Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi comunicativa eficient (Planificar i desenvolupar la proposta més idònia).
RA4	Conèixer i usar els canals de suport comunicatiu.
RA5	Estructurar el suport i ordenar els elements que participen en el discurs gràfic atenent als objectius

Guia Docent del Grau en Disseny

RA6	comunicacionals de l'encàrrec.
RA7	Comunicar i argumentar sobre el propi treball de disseny: Utilitzar el llenguatge propi de l'especialitat i adequat al receptor. Desenvolupar analíticament i maquetar gràficament una memòria del projecte gràfic. Saber coordinar-se i integrar-se amb el grup, assumint amb responsabilitat el rol pertinent dins d'un treball en equip. Establir relacions coherents entre forma, funció i comunicació (Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions).

Avaluació contínua

Críteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fase 1 + 2: 20% + 20% = 40%

Pertinència de les fonts consultades

Participació en el treball: rols i normes

Gestió del temps

Estructura de l'anàlisi

Síntesi de la informació

Definició del problema

Ortografia i presentació

Fase 3 + 4: 50%

Qualitat formal de la solució

Qualitat de representació gràfica manual o digital

Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball

Ortografia i qualitat de presentació.

Fase 5: 10%

Expressió i comunicació del projecte

Suport gràfic / Recursos tecnològics

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Críteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Críteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua