

5S_FO_GRA_Projectes de disseny gràfic 3

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: 3

Hores/setmana: 12,5h

Semestre: 5è

Hores presencials/setmana: 5,5h

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores treball autònom/setmana: 7h

Prerequisits: Es recomana haver aprovat Projectes 1 i 2

1. Presentació de l'assignatura

A l'assignatura Projectes de disseny gràfic 3 es desenvoluparan projectes emmarcats dins l'àmbit del disseny editorial, el disseny d'identitat visual i el disseny de sistemes de senyalística. Tanmateix, cal considerar que els límits entre les diverses especialitats són sovint difosos i, per això, molt sovint es treballaran propostes de disseny en les quals s'interrelacionin diferents àmbits del disseny gràfic.

Pel que fa al disseny editorial i el disseny d'identitat visual, atès que ja s'ha fet una introducció en aquests àmbits en el curs anterior, es desenvoluparan projectes més complexos a nivell conceptual, funcional i tecnicoproductiu. Dins l'àmbit del disseny editorial, com a novetat respecte al curs anterior, hi haurà també una aproximació al disseny de productes editorials en suport digital.

En el disseny de senyalística, l'aportació del disseny gràfic fa comprensible un espai a l'usuari, alhora que li confereix identitat. Un bon estudi de l'espai, dels fluxos d'ús i de les tipologies d'informació a transmetre a l'usuari són la base d'aquests projectes. El sistema ha de contemplar el disseny dels elements bàsics (tipografies, pictogrames, codis de color, materials...), i les seves combinacions i distribucions en l'espai per a una implantació eficient. Ha de preveure les solucions tècniques que facin possible la seva instal·lació.

Es treballarà sempre a partir de projectes concrets que poden variar pel que fa a nombre i complexitat. Està previst un mínim de tres projectes, que es desenvoluparan seguint la pauta establerta dins la matèria Projectes. També es contempla la possibilitat de treballar projectes complexos que englobin més d'una de les especialitats del disseny que es treballen en l'assignatura.

2. Continguts de l'assignatura

Identitat i imatge corporativa. Programes globals d'identitat. La marca i els signes d'identitat. Aplicacions. El manual d'identitat visual. Metodologia i processos del disseny d'identitat.

Guia Docent del Grau en Disseny

Disseny d'identitat. Producció gràfica atenent als requisits tècnic-productius.

Senyalística. Elements bàsics, criteris i materials. Iconografia i tipografia. Sistemes de senyalística, aplicacions i senyalística corporativa.

Disseny editorial: conceptes generals, tipologies, formats i característiques.

Disseny editorial: el llibre d'estil. Disseny, producció i gestió d'un projecte editorial.

Metodologia i processos de disseny editorial.

Publicacions analògiques i digitals.

Metodologia d'investigació per al disseny. El procés de projecció com a investigació.

Definició de l'encàrrec. El brífing de disseny gràfic.

Metodologia d'investigació per al disseny. El procés de projecció com a investigació. Requeriments del disseny: d'ús, funció, formal-estètic i tècnic-productius.

Metodologia i tècniques del disseny gràfic.

Hipòtesis de treball i selecció d'idees atenent als aspectes funcionals, conceptuals, simbòlics, culturals i tecnològics. Estratègies i criteris de decisió, innovació i qualitat.

Desenvolupament de projectes de disseny gràfic.

Tècniques per la visualització de les idees.

Tecnologia digital per a la presentació de la proposta: recursos gràfics, audiovisuals i interactius.

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-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.	X	X
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.	X	X
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.	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 condicionants 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
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.	X	X

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

5S_FO_GRA_Projectes de disseny gràfic 3

Imprès 2026-4-7

2

Guia Docent del Grau en Disseny

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	Documentar el tema i el context del projecte: RA1.1 Aplica les estratègies de cerca documental establertes per l'obtenció de dades significatives. RA1.2 Selecciona la informació útil per tal de definir els objectius i els condicionants del projecte. RA1.3 Identifica les característiques i metodologies utilitzades en els àmbits del disseny editorial i d'identitat visual per tal de poder introduir el desenvolupament de projectes a un nivell professional o executiu. RA1.4 Sintetitzo els resultats de la investigació desenvolupada de manera acurada, tant a nivell gràfic i formal, com a nivell lingüístic pel que fa a la redacció i correcció ortogràfica.	CT-14, CG-01
RA2	Organitzar i definir l'encàrrec del projecte: RA2.1 Organitza i interpreta correctament la documentació per definir els objectius i els condicionants del projecte. RA2.2 Aplica la metodologia proposada per a organitzar i definir l'encàrrec. RA2.3 Sintetitzo l'anàlisi de la informació i la definició del problema de manera acurada i utilitza els recursos gràfics adients.	CT-01, CG-01
RA3	Generar i seleccionar propostes RA3.1 Aplica mètodes creatius per a cercar solucions diverses amb l'objectiu d'obtenir resultats innovadors RA3.2 Genera propostes interessants i innovadores que resolguin el problema de disseny plantejat i que tinguin coherència formal, funcional i simbòlica. RA3.3 Utilitza varietat de recursos i eines de disseny gràfic en l'etapa de creació. RA3.4 Selecciona la proposta més adient atenent als aspectes funcionals, conceptuals, simbòlics, culturals i tecnològics.	CT-03, CT-06, GRA-06, CG-17, GRA-01, GRA-10
RA4	Planificar i desenvolupar la proposta: RA4.1 Utilitza les metodologies adequades per desenvolupar una proposta de disseny atenent als objectius i requisits establerts. RA4.2 Dissenya una solució gràfica eficaç, creativa i viable per resoldre el problema de disseny plantejat. RA4.3 Utilitza amb destresa els recursos i les eines de disseny i representació gràfica i presenta la proposta de disseny de manera acurada pel que fa a la forma i organització. RA4.4 Resol els projectes tenint en compte els condicionants tècnics-productius i crea documents gràfics que aptes per a la seva posterior reproducció o difusió.	CT-13, CG-11 GRA-04, GRA-10
RA5	Comunicar el projecte i realitzar autocrítica: RA5.1 Presenta, comunica, defensa i argumenta el projecte desenvolupat. RA5.2 Utilitza eines i recursos adients en la presentació dels projectes. RA5.3 Mostra capacitat crítica envers el seu propi projecte i sap extreure'n conclusions.	CG-11
RA6	Saber treballar en equip per desenvolupar projectes de disseny, assumint el rol pertinent dins el grup	CT-07

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

5S_FO_GRA_Projectes de disseny gràfic 3

3

Guia Docent del Grau en Disseny

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.	AF1, AF2, AF3
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.	AF1, AF2, AF3
MD3	Lectures i/o comentaris	Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.	AF1, AF2, AF3
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.	AF1, AF2, AF3
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	AF1, AF2, AF3
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.	AF1, AF2, AF3
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	AF1, AF2, AF3
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.	AF1, AF2, AF3
MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.	AF1, AF2, AF3
MD14	Altres	Avaluació entre iguals	AF1, AF2, AF3

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Percentatge
AF1	Projecte de programa d'identitat visual	4-5 setmanes	35-40%
AF2	Projecte de programa de senyalística	4-5 setmanes	15-30%
AF3	Projecte editorial	6-7 setmanes	35-45%

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

Guia Docent del Grau en Disseny

dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

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 (Aprovat). 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.

Guia Docent del Grau en Disseny

- 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 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

Cerca documental: 0-10% (RA1)

- Pertinença i qualitat de les fonts consultades
- Estructura de l'anàlisi
- Ortografia, presentació i utilització de recursos gràfics adients en la presentació de la informació.

Interpretació de dades: 0-10% (RA2)

- Capacitat de síntesi de la informació
- Definició del problema
- Representació visual i tractament gràfic de la informació

Creació: (10-30% RA3)

- Procés de treball i evolució de les propostes
- Qualitat de les propostes presentades
- Riquesa d'utilització d'eines i recursos gràfics
- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball

Desenvolupament del projecte: (20-40% RA4)

- Qualitat de la proposta a nivell conceptual, formal, gràfic i de representació
- Viabilitat tècnic-productiva i valoració econòmica
- Qualitat del manual d'ús. Contingut, presentació i organització
- Conclusions i capacitat d'autocrítica.

Comunicació del projecte: (15-25% RA5)

- Expressió i comunicació
- Organització i estructura de la memòria i/o de l'argumentació
- Presentació atractiva amb la utilització d'eines i recursos adients

Treball en equip: (0-15% RA6)

- Capacitat d'organització de les tasques i adaptació al grup per a resoldre el projecte.

En el cas dels grups d'alumnes molt nombrosos, es pot contemplar la possibilitat que en cada projecte només un grup d'alumnes (que s'anirà canviant) facin la presentació oral.

Per a ser avaluat és imprescindible que el professorat hagi realitzat un seguiment de tot el procés de treball de l'alumne/a.

Guia Docent del Grau en Disseny

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.

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 mantenen els mateixos criteris específics d'avaluació que a l'avaluació contínua.

Si es lliura una activitat per a recuperar o millorar la qualificació obtinguda en el primer lliurament, aquesta haurà d'anar acompanyada d'un llistat de les millores realitzades. La nova valoració substituirà la qualificació anterior. Si en la revisió d'aquesta recuperació es detecten mancances, la qualificació es podrà veure reduïda, afectant la qualificació final de l'assignatura.

Per a ser avaluat és imprescindible que el professorat hagi realitzat un seguiment del procés de treball de l'alumne/a.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

- L'alumnat que no compleix criteris generals d'avaluació, descrits en el punt 7.1, haurà de recuperar les activitats fora de l'avaluació contínua.
- L'alumnat amb activitats que no compleixen amb les condicions de format, continguts i termini d'entrega, haurà de recuperar les activitats fora de l'avaluació contínua.

Guia Docent del Grau en Disseny

- Per optar a recuperar s'hauran d'entregar les activitats pendents en el període de recuperació que indiqui el professorat o, en cas que no s'estableixi, la recuperació es podrà fer durant la setmana de recuperacions. A més de l'entrega de la totalitat de les activitats de curs, per recuperar l'assignatura, el professorat demana una prova i/o exercici complementari per demostrar que s'han assolit les competències i continguts de l'assignatura. Aquesta prova i/o exercici complementari tindrà un pes d'un 30% respecte la nota final de curs.
- Aquesta prova pot incloure els continguts i competències de les tres activitats de l'assignatura (AF1, AF2, AF3).
- Criteris específics d'avaluació de la prova pràctica: es mantenen els mateixos criteris específics d'avaluació que a l'avaluació contínua, exceptuant la part de comunicació del projecte, concretament la valoració i intervenció en les presentacions dels companys/es.

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

Proves escrites i/o pràctiques per realitzar a l'aula en un temps determinat.

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.

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.

Guia Docent del Grau en Disseny

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

Bibliografia de consulta i altres recursos

Disseny editorial

GONZÁLEZ DIÉZ, L. (2001). Principios básicos sobre el diseño periodístico. Madrid: Editorial Universitas.

HASLAM, A. (2007). Creación, diseño y producción de libros. Barcelona: Blume.

HOCHULI, JOST I KINROSS, ROBIN. (2005). El diseño de libros: práctica y teoría. Valencia: Campgràfic.

JARDÍ, E. (2007). Veintidós consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán) Barcelona: Actar.

Guia Docent del Grau en Disseny

JARDÍ, E. (2021). . Barcelona: Gustavo Gili. JARDÍ, E. (2019). Así se hace un libro. Barcelona: Arpa.
MARTÍN ÁLVAREZ, RAQUEL. (2019). Ortotipografía para diseñadores. Barcelona: Gustavo Gili.
OWEN, W. (1991). Diseño de revistas. Barcelona: Gustavo Gili. SAMARA, T. (2016). Diseñar con y sin retícula.
Barcelona: Gustavo Gili.

Identitat i imatge corporativa

CHAVES, N. (1988). La imagen corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili.
COSTA, J. (2004). La imagen de marca. Barcelona: Paidós.
COSTA, J. (2013). Los cinco pilares del Branding. Barcelona: CPC Editor.
EVAMY, M. (2008). Logo. Barcelona: Gustavo Gili.
GÓNZALEZ SOLAS, J. (2014). Identidad visual corporativa: la imagen de nuestro tiempo. Madrid: Síntesi.
LORENZ, M. (2021). Flexible Visual Systems: The Design Manual for Contemporary Visual Identities. Karlsruhe: Slanted.
MOLLERUP, P. Marks of excellence (2013). London: Phaidon Press.
MONO (2004). Identidad corporativa, del brief a la solución final. Barcelona: Gustavo Gili.
OLINS, W. (1995). La imagen corporativa internacional. Barcelona: Gustavo Gili.
PHILLIPS, P.L (2006). Cómo crear el brief de diseño perfecto. México DF, Divine Egg publicaciones.
VILLAFANE, J. (2002). Imagen positiva. Gestión estratégica de la imagen de las empresas. Madrid: Pirámide.
VILLAFANE, J. (2004). La gestión profesional de la imagen corporativa. Madrid: Pirámide.
VVAA: Col·lecció de llibres de l'editorial Gestalten Verlag. Los Logos / Dos Logos / Tres Logos / Los Logos 4, Los logos 5, Los logos 6, etc.

Senyalística

R. BAUR AND PARTNERS (2010). Reudi Baur Integral. Berlin: Lars Müller Publishers.
COSTA, J. (2008). Señalética corporativa. Barcelona: Costa Punto.
PAUL MIJKSENAAR (2008). Wayfinding at Schiphol. Amsterdam, Graphic Design Museum.

Audiovisuals

LLOP, R. *Projecte III: Senyalística i digital signage. Hospital Sant Joan de Déu*. UOC.
<https://disseny.recursos.uoc.edu/materials/projecte3/hospital-sant-joan-de-deu/>

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Blocs de continguts

ACTIVITAT 1	Durada: 4-5 setmanes	Ponderació: 35<40 %
--------------------	----------------------	---------------------

Descripció de l'activitat

Desenvolupament d'un programa d'**identitat visual** per a una institució, empresa, esdeveniment, entitat, etc. L'activitat inclou el desenvolupament del programa d'identitat visual, el manual o les normes bàsiques i les aplicacions corresponents, que variaran en funció dels requisits del projecte. Si es considera pertinent s'entregaran maquetes físiques d'alguna de les aplicacions.

S'entregarà també un o diversos documents amb els resultats de la cerca documental i la interpretació de dades, una breu síntesi de l'evolució de la proposta i les conclusions.

Caldrà entregar també les arts finals o documents gràfics dels signes bàsics d'identitat i, si es considera pertinent, d'alguna de les aplicacions.

(Es poden desenvolupar un o més projectes dins d'aquest àmbit del disseny gràfic. Es poden plantejar projectes de l'àmbit del disseny d'identitat visual i també es poden plantejar projectes més complexos en els quals es treballi el disseny d'identitat de manera interrelacionada amb altres àmbits del disseny gràfic.)

Continguts

Identitat i imatge corporativa. Programes globals d'identitat. La marca i els signes d'identitat. Aplicacions. El manual d'identitat visual. Metodologia i processos del disseny d'identitat.

Disseny d'identitat. Producció gràfica atenent als requisits tècnic-productius.

Metodologia d'investigació per al disseny. El procés de projecció com a investigació.

Definició de l'encàrrec. El brífing de disseny gràfic.

Metodologia d'investigació per al disseny. El procés de projecció com a investigació. Requeriments del disseny: d'ús, funció, formal-estètic i tècnic-productius.

Metodologia i tècniques del disseny gràfic.

Hipòtesis de treball i selecció d'idees atenent als aspectes funcionals, conceptuals, simbòlics, culturals i tecnològics. Estratègies i criteris de decisió, innovació i qualitat.

Desenvolupament de projectes de disseny gràfic.

Tècniques per la visualització de les idees.

Tecnologia digital per a la presentació de la proposta: recursos gràfics, audiovisuals i interactius.

Guia Docent del Grau en Disseny

Competències

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-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.	X	X
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.	X	X
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.	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 condicionants 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
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.	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

Metodologies docents aplicades

Descrites en la guia docent de l'assignatura

Resultats d'aprenentatge

Descrits en la guia docent de l'assignatura

Guia Docent del Grau en Disseny

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Cerca documental: (0-10% RA1)

- Pertinença i qualitat de les fonts consultades
- Estructura de l'anàlisi
- Ortografia, presentació i utilització de recursos gràfics adients en la presentació de la informació.

Interpretació de dades: (0-10% RA2)

- Capacitat de síntesi de la informació
- Definició del problema
- Representació visual i tractament gràfic de la informació

Creació: (10-30% RA3)

- Procés de treball i evolució de les propostes
- Qualitat de les propostes presentades
- Riquesa d'utilització d'eines i recursos gràfics
- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball

Desenvolupament del projecte: (20-40% RA4)

- Qualitat de la proposta a nivell conceptual, formal, gràfic i de representació
- Viabilitat tècnic-productiva i valoració econòmica
- Qualitat del manual d'ús. Contingut, presentació i organització
- Conclusions i capacitat d'autocrítica.

Comunicació del projecte: (15-25% RA5)

- Expressió i comunicació
- Organització i estructura de la memòria i/o de l'argumentació
- Presentació atractiva amb la utilització d'eines i recursos adients

Treball en equip: (0-15% RA6)

- Capacitat d'organització de les tasques i adaptació al grup per a resoldre el projecte.

En el cas dels grups d'alumnes molt nombrosos, es pot contemplar la possibilitat que en cada projecte només un grup d'alumnes (que s'anirà canviant) facin la presentació oral.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Segons els criteris d'avaluació descrits en la guia docent de l'assignatura

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Segons els criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua descrits descrits en la guia docent de l'assignatura.

Guia Docent del Grau en Disseny

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Segons els criteris específics de recuperació fora l'avaluació contínua descrits en la guia docent de l'assignatura.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Segons els criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua descrits en la guia docent de l'assignatura.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Segons els instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua descrits en la guia docent de l'assignatura.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 4-5 setmanes	Ponderació: 15<30 %
--------------------	----------------------	---------------------

Descripció de l'activitat

Desenvolupament d'un **programa de senyalística** per a una institució, empresa, esdeveniment, organització, etc. L'activitat inclou el desenvolupament del programa de senyalística, el manual d'ús dels elements bàsics (direccionals, identificatius, informatius, restrictius, ornamentals...) i les aplicacions corresponents, que varien en funció dels requisits del projecte. Si es considera pertinent s'entregaran maquetes físiques d'alguna de les aplicacions.

També cal fer una descripció del sistema d'aplicació en l'espai proposat. Si cal, es realitzaran simulacions visuals de la col·locació dels diversos elements de senyalització en l'espai.

Es realitzarà també un plafó amb una síntesi de tot el projecte.

S'entregarà també un o diversos documents amb els resultats de la cerca documental i la interpretació de dades, una breu síntesi de l'evolució de la proposta i les conclusions.

Caldrà entregar també les arts dels signes bàsics del sistema senyalístic i, si es considera pertinent, d'alguna de les aplicacions.

(Es poden desenvolupar un o més projectes dins d'aquest àmbit del disseny gràfic. Es poden plantejar projectes de l'àmbit del disseny de senyalització i també es poden plantejar projectes més complexos en els quals es treballi la senyalística de manera interrelacionada amb el disseny d'identitat o d'altres àmbits del disseny).

Continguts

Senyalística. Elements bàsics, criteris i materials. Iconografia i tipografia. Sistemes de senyalística, aplicacions i senyalística corporativa.

Metodologia d'investigació per al disseny. El procés de projecció com a investigació. El brífig de disseny gràfic.

Requeriments del disseny: d'ús, funció, formal-estètic i tècnic-productius.

Definició de l'encàrrec. El brífig de disseny gràfic.

Metodologia i tècniques del disseny gràfic.

Hipòtesis de treball i selecció d'idees atenent als aspectes funcionals, conceptuals, simbòlics, culturals i tecnològics. Estratègies i criteris de decisió, innovació i qualitat.

Desenvolupament de projectes de disseny gràfic.

Tècniques per la visualització de les idees. Recursos i tècniques de presentació.

Tecnologia digital per a la presentació de la proposta: recursos gràfics, audiovisuals i interactius.

Guia Docent del Grau en Disseny

Competències

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-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.	X	X
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.	X	X
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.	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 condicionants 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
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.	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

Metodologies docents aplicades

Descrites en la guia docent de l'assignatura

Resultats d'aprenentatge

Descrits en la guia docent de l'assignatura

Guia Docent del Grau en Disseny

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Cerca documental: (0-10% RA1)

- Pertinença i qualitat de les fonts consultades
- Estructura de l'anàlisi
- Ortografia, presentació i utilització de recursos gràfics adients en la presentació de la informació.

Interpretació de dades: (0-10% RA2)

- Capacitat de síntesi de la informació
- Definició del problema
- Representació visual i tractament gràfic de la informació

Creació: (10-30% RA3)

- Procés de treball i evolució de les propostes
- Qualitat de les propostes presentades
- Riquesa d'utilització d'eines i recursos gràfics
- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball

Desenvolupament del projecte: (20-40% RA4)

- Qualitat de la proposta a nivell conceptual, formal, gràfic i de representació
- Viabilitat tècnic-productiva i valoració econòmica
- Qualitat del manual d'ús. Contingut, presentació i organització
- Conclusions i capacitat d'autocrítica.

Comunicació del projecte: (15-25% RA5)

- Expressió i comunicació
- Organització i estructura de la memòria i/o de l'argumentació
- Presentació atractiva amb la utilització d'eines i recursos adients

Treball en equip: (0-15% RA6)

- Capacitat d'organització de les tasques i adaptació al grup per a resoldre el projecte.

En el cas dels grups d'alumnes molt nombrosos, es pot contemplar la possibilitat que en cada projecte només un grup d'alumnes (que s'anirà canviant) facin la presentació oral.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Segons els criteris generals d'avaluació descrits en la guia docent de l'assignatura.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Segons el criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua descrits descrits en la guia docent de l'assignatura.

Guia Docent del Grau en Disseny

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Segons els criteris específics de recuperació fora l'avaluació contínua descrits en la guia docent de l'assignatura.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Segons els instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua descrits en la guia docent de l'assignatura.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3	Durada: 6-7 setmanes	Ponderació: 40<45 %
--------------------	----------------------	---------------------

Descripció de l'activitat

Desenvolupament d'un **projecte editorial**: llibre, catàleg, diari, revista, col·lecció, etc.

L'activitat inclou la presentació d'una maqueta física del projecte (desenvolupada parcial o completament), l'entrega en suport digital i el llibre d'estil gràfic corresponent.

S'inclourà opcionalment el disseny gràfic d'una publicació digital; caldrà fer la proposta per mitjà d'un prototip interactiu (desenvolupat parcial o completament).

S'entregarà també un o diversos documents amb els resultats de la cerca documental i la interpretació de dades, una síntesi de l'evolució de la proposta, una breu explicació sobre els requisits tècnic-productius i les corresponents conclusions.

Caldrà entregar també les arts finals o documents gràfics aptes per a impressió o difusió.

La proposta de disseny editorial inclourà algun tipus de treball d'infografia, esquemàtica o il·lustració.

(Es pot plantejar un projecte que incloguin només l'àmbit del disseny editorial i també es poden plantejar projectes més complexos en els quals es treballi el disseny editorial de manera interrelacionada amb altres àmbits del disseny gràfic.)

Continguts

Disseny editorial: conceptes generals, tipologies, formats i característiques.

Metodologia d'investigació per al disseny. El procés de projecció com a investigació. El brífig de disseny gràfic.

Requeriments del disseny: d'ús, funció, formal-estètic i tècnic-productius.

Disseny editorial: el llibre d'estil. Disseny, producció i gestió d'un projecte editorial.

Metodologia i processos de disseny editorial.

Publicacions analògiques i digitals.

Definició de l'encàrrec. El brífig de disseny gràfic.

Metodologia i tècniques del disseny gràfic

Hipòtesis de treball i selecció d'idees atenent als aspectes funcionals, conceptuals, simbòlics, culturals i tecnològics. Estratègies i criteris de decisió, innovació i qualitat.

Desenvolupament de projectes de disseny gràfic.

Tècniques per la visualització de les idees.

Tecnologia digital per a la presentació de la proposta: recursos gràfics, audiovisuals i interactius.

Guia Docent del Grau en Disseny

Competències

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-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.	X	X
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.	X	X
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.	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 condicionants 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
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.	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

Metodologies docents aplicades

Descrites en la guia docent de l'assignatura

Resultats d'aprenentatge

Descrits en la guia docent de l'assignatura

Guia Docent del Grau en Disseny

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Cerca documental: (0-10% RA1)

- Pertinença i qualitat de les fonts consultades
- Estructura de l'anàlisi
- Ortografia, presentació i utilització de recursos gràfics adients en la presentació de la informació.

Interpretació de dades: (0-10% RA2)

- Capacitat de síntesi de la informació
- Definició del problema
- Representació visual i tractament gràfic de la informació

Creació: (10-30% RA3)

- Procés de treball i evolució de les propostes
- Qualitat de les propostes presentades
- Riquesa d'utilització d'eines i recursos gràfics
- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball

Desenvolupament del projecte: (20-40% RA4)

- Qualitat de la proposta a nivell conceptual, formal, gràfic i de representació
- Viabilitat tècnic-productiva i valoració econòmica
- Qualitat del manual d'ús. Contingut, presentació i organització
- Conclusions i capacitat d'autocrítica.

Comunicació del projecte: (15-25% RA5)

- Expressió i comunicació
- Organització i estructura de la memòria i/o de l'argumentació
- Presentació atractiva amb la utilització d'eines i recursos adients

Treball en equip: (0-15% RA6)

- Capacitat d'organització de les tasques i adaptació al grup per a resoldre el projecte.

En el cas dels grups d'alumnes molt nombrosos, es pot contemplar la possibilitat que en cada projecte només un grup d'alumnes (que s'anirà canviant) facin la presentació oral.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Segons els criteris generals d'avaluació descrits en la guia docent de l'assignatura

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Segons el criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua descrits descrits en la guia docent de l'assignatura.

Guia Docent del Grau en Disseny

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Segons els criteris específics de recuperació fora l'avaluació contínua descrits en la guia docent de l'assignatura.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Segons els criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua descrits en la guia docent de l'assignatura.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Segons els instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua descrits en la guia docent de l'assignatura.