

PRODUCCIÓ I DISSENY GRÀFIC EN PUBLICITAT

Fitxa de l'assignatura

Identificació

1. Nom de l'assignatura	Producció i Disseny Gràfic en Publicitat		
2. Àrea	CAP	Titulació	Publicitat i Relacions Públiques
3. Tipus	<i>Troncal</i>	<i>Obligatòria x</i>	<i>Optativa</i>
4. Crèdits (ECTS)	5		

Descripció

Finalitats / propòsits de la formació :

- a. Adquirir competència en els processos de creació i producció de productes gràfics destinats a donar suport a les estratègies de la publicitat.
- b. Profunditzar en el coneixement dels elements formals del disseny gràfic que permeten obtenir productes gràfics més eficients.
- c. Millorar les habilitats personals per a la confecció de missatges gràfics aptes per a la seva producció.

1. Mòduls, blocs, temes o apartats:

Tema 1 **Disseny Gràfic**

Funció del disseny gràfic
 Característiques del disseny gràfic
 Disseny gràfic, producció i comunicació publicitària
 L'empresa de disseny i producció gràfica

Tema 2 **Creativitat Gràfica**

Noció de creativitat gràfica
 Procés creatiu gràfic
 Esbossos, maquetes, arts finals i briefing

Tema 3 **Fonaments del disseny gràfic**

Elements i principis bàsics
 Percepció visual
 Comunicació visual

Tema 4 **Entipologia**

Estudi dels productes i processos gràfics
 Tipologia dels productes gràfics
 Productes Gràfics

Tema 5 **Estructuració del missatge gràfic**

Espais de presentació
 La Tipografia

Els Gràfics
El Color

Tema 6 **Producció Gràfica**
Procediments de producció
Fluxogrames productius
Pràctiques de Producció i Disseny gràfic

2. Bibliografia comentada:

Tema 1

Campi Valls, Isabel Què és el disseny? Columna textos eines 7. Barcelona 2001
Contreras F. R. /San Nicolás Romera, César Diseño gráfico, creatividad y comunicación. Ediciones Blur. Madrid 2001
Tena, Daniel. Diseño Gráfico y Comunicación. Pearson-Prentice Hall. Madrid. 2004

Tema 2

Contreras F. R. /San Nicolás Romera, César Diseño gráfico, creatividad y comunicación. Ediciones Blur. Madrid 2001
John, Lynn. Cómo preparar diseños para la imprenta. Gustavo Gili. Barcelona 1989.
Mulherin, Jenny. Técnicas de presentación para el artista gráfico. Gustavo Gili. Barcelona 1987.
Swan, Alan. Creación de bocetos gráficos. Gustavo Gili. Barcelona 1990.
Tena, Daniel. Diseño Gráfico y Comunicación. Pearson-Prentice Hall. Madrid. 2004

Tema 3

Swann, Alan. Bases del diseño gráfico. Gustavo Gili. Barcelona 1987.
Villafañe, Justo y Mínguez, Norberto. Principios de la Teoría General de la Imagen. Pirámide. Madrid 1996
Tena, Daniel. Diseño Gráfico y Comunicación. Pearson-Prentice Hall. Madrid. 2004

Tema 4

Martín, Euniciano. La composición gráfica. Tomo II. EDB Barcelona 1974.
Tena, Daniel. Diseño Gráfico y Comunicación. Pearson-Prentice Hall. Madrid. 2004

Tema 5

Bann, David/Gargan, John. Cómo corregir pruebas en color. Gustavo Gili. Barcelona 92
Berry, Susan/Martin, Judy. Diseño y color. Ed. Blume. Barcelona 94.
Bridgewater, Peter/Woods, Gerald. Efectos en fotograbados tramados. Gustavo Gili. Barcelona 93.
Blanchard, Gérard. La letra. CEAC. 1990.
Buzzard, Nick. Cómo combinar y elegir colores para el diseño gráfico. Gustavo Gili. Barcelona 91.
Colyer, Martin. Cómo encargar ilustraciones. Gustavo Gili. BCN 1999.
Colier, david/Cotton, Bob. Diseño para la autoedición (DTP). Gustavo Gili. Barcelona 92.
Fuenmayor, Elena. Ratón, ratón. Gustavo Gili. Barcelona 96.
Gordon, Maggie/Dodd, Eugenie. Tipografía decorativa. Gustavo Gili. Barcelona 94.
March, Marion. Tipografía creativa. Gustavo Gili. Barcelona 88.
Marshall, Hugh. Diseño fotográfico. Gustavo Gili. Barcelona 90.
Pape, Ian. Cómo combinar y elegir tipografía para el diseño gráfico. Gustavo Gili. Barcelona 92.
Swann, Alan. Como diseñar retículas. Gustavo Gili. Barcelona 90.
Tena, Daniel. Diseño Gráfico y Comunicación. Pearson-Prentice Hall. Madrid. 2004

Tema 6

Bann, David/Gargan, John. Cómo corregir pruebas en color. Gustavo Gili. Barcelona 92

Colier, david/Cotton, Bob. Diseño para la autoedición (DTP). Gustavo Gili. Barcelona 92.

Fioravanti, Giorgio. Diseño y reproducción. Gustavo Gili. Barcelona 1988

Fuenmayor, Elena. Ratón, ratón. Gustavo Gili. Barcelona 96.

Swann, Alan. Diseño y marketing. Gustavo Gili. Barcelona 91.

3. Referències per estructurar el treball de l'alumne

Campus virtual: Guions dels treball i guia de l'estudiant.

4. Competències a desenvolupar

Competència	Indicador específic de la competència
<i>Comunicació Audiovisual (expressió i comprensió)</i>	Treballar en la gestió de la comunicació en qualsevol medi. Ser capaç de persuadir. Comunicar conceptes i dades complexes de manera senzilla a través d'esquemes, gràfics, etc.
<i>Anàlisi i síntesis</i> <i>Operar amb rigor científic</i>	Aplicar el mètode científic al descriure, analitzar, diagnosticar, imaginar, organitzar, demostrar i validar les diverses situacions específiques del camp de coneixement corresponent a la publicitat i les relacions públiques. Plantejar hipòtesis relatives a la comunicació publicitària i relacions públiques. Aplicar els coneixements científics d'altres àrees (psicologia, sociologia, economia, filologia, dret, estètica...) per l'aprofondiment en la pròpia àrea. Analitzar i sintetitzar la informació. Validar i verificar les idees, formes i conceptes. Utilitzar tota mena de recursos tant formals (verbals, icònics, digitals, etc.) com conceptuals.
<i>Creativitat</i>	Aplicar el pensament creatiu com a font de millora de l'entorn mitjançant les representacions visuals, sonores o d'altre mena i que són la representació del món. Desenvolupar idees i conceptes en formes visuals o sonores. Desenvolupar la imaginació i el pensament productiu amb originalitat, flexibilitat i fluïdesa. Generar gran quantitat d'idees per a resoldre problemes de comunicació persuasiva.

<i>Domini d'eines tecnològiques i informàtiques</i>	Utilitzar el programari informàtic relacionat amb la creativitat (disseny, fotografia, imatge en moviment, cinema, animació, ràdio, so, música, etc.) Utilitzar les tecnologies avançades per el normal desenvolupament de la professió. Posar a la pràctica els coneixements teòrics.
<i>Treball en equip</i>	Treballar amb equips interdisciplinaris. Gestionar de forma adequada el temps. Ser crític amb la seva feina i amb els resultats del seu entorn.
<i>Desenvolupar una visió professional de la publicitat i de les relacions públiques</i>	Buscar les claus interpretatives de qualsevol fenomen social, econòmic, productiu, etc. Comprendre que qualsevol fenomen humà és generat en el temps, per agents, per relacions socials, per necessitats, interessos, per accions racionals, etc. i que és susceptible de tenir una natura reactiva cap als paràmetres presents en el propi context en què es localitza.
<i>Aplicar als principis generals de la deontologia professional en Publicitat i les relacions públiques</i>	Adquirir un compromís ètic.

Avaluació

Bloc/Apartat/tema	Pes	Descripció
Disseny Gràfic	2% de la nota final.	3 Informes de tots els temes teòrics al llarg del curs.
Creativitat Gràfica	2% de la nota final. 10% de la nota final	3 Informes de tots els temes teòrics al llarg del curs. <i>Seguiment dels exercicis creatius</i> <i>Valoració de les qüestions creatives en tots els àmbits de l'assignatura i en tots els treballs de la mateixa.</i>
Fonaments del disseny gràfic	2% de la nota final.	3 Informes de tots els temes teòrics al llarg del curs.

Entipologia	2% de la nota final.	3 Informes de tots els temes teòrics al llarg del curs.
Estructuració del missatge gràfic	6% de la nota final. 30 % de la nota final (IC)	3 Informes de tots els temes teòrics al llarg del curs. <i>Exercicis de curs: Imatge Gràfica i Embalatge (PACK)</i> Inclourà obligatòriament els següents elements: marca i logotip; aplicació a diferents productes i en concret a un prospecte i a un pack;
Producció Gràfica	6% de la nota final. 20 % de la nota final. (PACK) 10 % de la nota final. 10% de la nota final	3 Informes de tots els temes teòrics al llarg del curs. Realització d'un projecte industrial: el pack. Serà necessari realitzar el manual de la imatge corporativa i la realització de les explicacions necessàries tant en la imatge corporativa com per el pack (treballs explicatius segons guió) <i>Exercicis d'aprenentatge de les aplicacions gràfiques</i> <i>Amb aquest exercicis de les aplicacions gràfiques s'aconsegueix obtenir la solvència en el funcionament dels programes informàtics a utilitzar.</i>

Plantilla de l'assignatura (model de continguts qualitatiu, complementa a la general d'assignatura)

Contingut per blocs temàtics	Competències escollides	Objectius en relació a la competència	Activitats docents (veure fitxes)			Hores destinades		Activitats d'Avaluació (veure descriptor)
			Presencials	Dirigides	Autònomes	Professor	Alumne	

Fitxa d'activitat docent

1. Informació respecte l'assignatura

Títol Producció i Disseny Gràfic en Publicitat

Tema, mòdul o unitat _____

Nom de l'activitat *Informes teòrics* _____

2. Descripció de l'activitat

Explicació i objectius de l'activitat:

- a.** Adquirir competència en els processos de creació i producció de productes gràfics destinats a donar suport a les estratègies de la publicitat.
- b.** Profunditzar en el coneixement dels elements formals del disseny gràfic que permeten obtenir productes gràfics més eficients.
- c.** Millorar les habilitats personals per a la confecció de missatges gràfics aptes per a la seva producció.

- **Metodologia:** *Individual X grupal*

1. Tipus de recursos necessaris

- o Documentació campus virtual i bibliografia específica_____
- o Multimèdia (Informàtica, audiovisuals) exemples

2. Període i dates de presentació: Segons indica el diari de l'assignatura

3. Avaluació: Entrega dels materials

Pes:¹ 20%

3. Distribució de Competències a desenvolupar (de les escollides per desenvolupar a l'assignatura)²

- ***Comunicació***
- ***Científic***
- **Artístic i de la Creativitat**
- **Valors estètics**
- **Valors morals**
- ***Tecnològic***
- ***Interpersonals***

¹ Pes de l'activitat en el total de l'avaluació de l'assignatura

² Es recomana no més de 3 competències per tal de poder-les treballar i avaluar correctament.

▪ **Desenvolupament de l'auto-aprenentatge**

4. Objectius en relació a la competència. (en funció dels objectius de l'activitat i les competències seleccionades)

Objectius en relació a les competències.

Definir la prioritat dels objectius en funció de les competències seleccionades .

- Adquirir competència en els processos de creació i producció de productes gràfics destinats a donar suport a les estratègies de la publicitat.
- Millorar les habilitats personals per a la confecció de missatges gràfics aptes per a la seva producció.
- Profunditzar en el coneixement dels elements formals del disseny gràfic que permeten obtenir productes gràfics més eficients.

5. Indicadors d'observació de les competències. (què observar en l'avaluació de cada competència)

competència	Indicadors o descriptors de la competència
Comunicació	Treballar en la gestió de la comunicació en qualsevol medi. Ser capaç de persuadir. Comunicar conceptes i dades complexes de manera senzilla a través d'esquemes, gràfics, etc.
Científic	Plantejar hipòtesis relatives a la comunicació publicitària i relacions públiques. Aplicar els coneixements científics d'altres àrees (psicologia, sociologia, economia, filologia, dret, estètica...) per l'aprofundiment en la pròpia àrea. Analitzar i sintetitzar la informació. Validar i verificar les idees, formes i conceptes. Utilitzar tota mena de recursos tant formals (verbals, icònics, digitals, etc.) com conceptuals.

Artístic i de la Creativitat	Aplicar el pensament creatiu com a font de millora de l'entorn mitjançant les representacions visuals, sonores o d'altre mena i que són la representació del món. Desenvolupar idees i conceptes en formes visuals o sonores. Desenvolupar la imaginació i el pensament productiu amb originalitat, flexibilitat i fluïdesa. Generar gran quantitat d'idees per a resoldre problemes de comunicació persuasiva.
Valors estètics	Mostrar sensibilitat per tot tipus de manifestació (verbal i no verbal) com acció encaminada a tenir cura de la forma del missatge, procurant que generi un sentiment de bellesa. Desenvolupar una sensibilitat estètica per a resoldre i jutjar problemes de comunicació publicitària i de les relacions públiques.
Tecnològic	Utilitzar les tecnologies avançades per el normal desenvolupament de la professió. Posar a la pràctica els coneixements teòrics.
Sistèmiques	Buscar les claus interpretatives de qualsevol fenomen social, econòmic, productiu, etc. Comprendre que qualsevol fenomen humà és generat en el temps, per agents, per relacions socials, per necessitats, interessos, per accions racionals, etc. i que és susceptible de tenir una natura reactiva cap als paràmetres presents en el propi context en què es localitza.
Interpersonals	Gestionar de forma adequada el temps. Ser crític amb la seva feina i amb els resultats del seu entorn.
Desenvolupament de l'auto-aprenentatge	Tenir la capacitat i l'autoexigència de fer la feina ben feta.

6. Desglossament de les hores requerides per l'activitat³

Hores de preparació (professor)	t. estimat	t. validat
▪ Buscar o idear la pràctica	5	
▪ Adaptar-la als objectius, seqüenciació i adaptació a l'assignatura	3	
▪ Elaboració de material (dossiers, bibliografia i referències, etc.) pels alumnes i elaboració per el propi docent.	30	
▪ Avaluació	30	
▪ Coordinació entre professors	2	

³ Crèdits ECTS: (hores d'aula + hores autònomes / 25 = X ECTS)

Hores d'aula

▪ Exposició i planificació de l'exercici als alumnes	2	
▪ Classes dirigides	1	
▪ Tutories individual/grupal	5	
▪ Exposició final	0	
▪ Debat / Seminari	0	

Hores de treball dels alumnes

▪ Recerca d'informació	10	
▪ Planificació del treball i del grup (si és el cas).	3	
▪ Estructuració i execució de l'activitat.	10	
▪ Preparar l'avaluació	3	
▪ Autoavaluació	1	
▪ Elaborar el portfolio o carpeta de l'alumne.	1	

Activitats d'Avaluació

▪ Tipus d'avaluació (Exposició oral, Treball escrit, Defensa intergrupals).	Treball escrit	
---	----------------	--

7. Avaluació vers els objectius establerts: compliment dels objectius marcats amb aquesta activitat.

x Molt

Força

Poc

Gens

Observacions generals respecte el funcionament de l'activitat:

Aquesta activitat recull total la feina individual de l'alumne les qüestions teòriques.

Fitxa d'activitat docent**1. Informació respecte l'assignatura**Títol **Producció i Disseny Gràfic en Publicitat** _____

Tema, mòdul o unitat 2 _____

Nom de l'activitat *Aplicacions gràfiques* _____**2. Descripció de l'activitat****Explicació i objectius de l'activitat:**

-
- a. Adquirir competència en els processos de creació i producció de productes gràfics destinats a donar suport a les estratègies de la publicitat.
 - b. Profunditzar en el coneixement dels elements formals del disseny gràfic que permeten obtenir productes gràfics més eficients.
 - c. Millorar les habilitats personals per a la confecció de missatges gràfics aptes per a la seva producció.
-

- **Metodologia:** *Individual* ☒ *grup* ☐

1. Tipus de recursos necessaris

- o Documentació campus virtual i bibliografia específica _____
- o Multimèdia (Informàtica, audiovisuals) exemples

2. Període i dates de presentació: Segons indica el diari de l'assignatura ____**3. Avaluació:** Lliurament dels materials __________ **Pes:**⁴ 5 % _____**3. Distribució de Competències a desenvolupar** (de les escollides per desenvolupar a l'assignatura)⁵

- **Tecnològic**
- **Interpersonals**
- **Desenvolupament de l'autoaprenentatge**

⁴ Pes de l'activitat en el total de l'avaluació de l'assignatura⁵ Es recomana no més de 3 competències per tal de poder-les treballar i avaluar correctament.

4. Objectius en relació a la competència. (en funció dels objectius de l'activitat i les competències seleccionades)

Objectius en relació a les competències. <i>Definir la prioritat dels objectius en funció de les competències seleccionades.</i>
- Adquirir competència en els processos de creació i producció de productes gràfics destinats a donar suport a les estratègies de la publicitat. - Millorar les habilitats personals per a la confecció de missatges gràfics aptes per a la seva producció. - Profunditzar en el coneixement dels elements formals del disseny gràfic que permeten obtenir productes gràfics més eficients.

5. Indicadors d'observació de les competències. (què observar en l'avaluació de cada competència).

Competència	Indicadors o descriptors de la competència
Tecnològica	Utilitzar el programari informàtic relacionat amb la creativitat (disseny, fotografia, imatge en moviment, cinema, animació, ràdio, so, música, etc.) Utilitzar les tecnologies avançades per el normal desenvolupament de la professió. Posar a la pràctica els coneixements teòrics.
Interpersonals	Gestionar de forma adequada el temps. Ser crític amb la seva feina i amb els resultats del seu entorn.
Desenvolupament de l'auto-aprenentatge	Tenir la capacitat i l'autoexigència de fer la feina ben feta.

6. Desglossament de les hores requerides per l'activitat⁶

Hores de preparació (professor)	t. estimat	t. validat
▪ Buscar o idear la pràctica	5	
▪ Adaptar-la als objectius, seqüenciació i adaptació a l'assignatura	2	
▪ Elaboració de material (dossiers, bibliografia i referències, etc.) pels alumnes i elaboració per el propi docent.	10	
▪ Avaluació	5	
▪ Coordinació entre professors	2	
Hores d'aula		
▪ Exposició i planificació de l'exercici als alumnes	2	
▪ Classes dirigides	1	
▪ Tutories individual/grupal	10	
▪ Exposició final	0	

⁶ Crèdits ECTS: (hores d'aula + hores autònomes / 25 = X ECTS)

▪ Debat / Seminari	0	
Hores de treball dels alumnes		
▪ Recerca d'informació	10	
▪ Planificació del treball i del grup (si és el cas).	2	
▪ Estructuració i execució de l'activitat.	20	
▪ Preparar l'avaluació	5	
▪ Autoavaluació	1	
▪ Elaborar el portfolio o carpeta de l'alumne.	3	
Activitats d'Avaluació		
▪ Tipus d'avaluació (Exposició oral, Treball escrit, Defensa intergrup).	Treball escrit	

7. Avaluació vers els objectius establerts: compliment dels objectius marcats amb aquesta activitat.

Molt

X Força

Poc

Gens

Observacions generals respecte el funcionament de l'activitat:

Correspon a una activitat d'autoaprenentatge imprescindible per que l'alumne pugui desenvolupar-se de manera correcta a les activitats posteriors. Seria desitjable que l'alumne hagués fet un curs de capacitació previ.

Fitxa d'activitat docent**1. Informació respecte l'assignatura**Títol **Producció i Disseny Gràfic en Publicitat** _____

Tema, mòdul o unitat 3

Nom de l'activitat *Imatge Corporativa* _____**2. Descripció de l'activitat**Explicació i objectius de l'activitat:

-
- a. Adquirir competència en els processos de creació i producció de productes gràfics destinats a donar suport a les estratègies de la publicitat.
 - b. Profunditzar en el coneixement dels elements formals del disseny gràfic que permeten obtenir productes gràfics més eficients.
 - c. Millorar les habilitats personals per a la confecció de missatges gràfics aptes per a la seva producció.
-

- **Metodologia:** *Individual* ☒ *grup* ☐

1. Tipus de recursos necessaris

- o Documentació campus virtual i bibliografia específica _____
- o Multimèdia (Informàtica, audiovisuals) exemples

2. Període i dates de presentació: Segons indica el diari de l'assignatura ____**3. Avaluació:** Entrega dels materials __________ **Pes:**⁷ 30% _____**3. Distribució de Competències a desenvolupar** (de les escollides per desenvolupar a l'assignatura)⁸

- **Comunicació**.....
- **Científic**
- **Artístic i de la Creativitat**
- **Valors estètics**
- **Tecnològic**
- **Interpersonals**
- **Desenvolupament de l'autoaprenentatge**

⁷ Pes de l'activitat en el total de l'avaluació de l'assignatura⁸ Es recomana no més de 3 competències per tal de poder-les treballar i avaluar correctament.

4. Objectius en relació a la competència. (en funció dels objectius de l'activitat i les competències seleccionades)

Objectius en relació a les competències.

Definir la prioritat dels objectius en funció de les competències seleccionades.

- Adquirir competència en els processos de creació i producció de productes gràfics destinats a donar suport a les estratègies de la publicitat.
- Millorar les habilitats personals per a la confecció de missatges gràfics aptes per a la seva producció.
- Profunditzar en el coneixement dels elements formals del disseny gràfic que permeten obtenir productes gràfics més eficients.

5. Indicadors d'observació de les competències. (què observar en l'avaluació de cada competència)

competència	Indicadors o descriptors de la competència
Comunicació	Treballar en la gestió de la comunicació en qualsevol medi. Ser capaç de persuadir. Comunicar conceptes i dades complexes de manera senzilla a través d'esquemes, gràfics, etc.
Científic	Plantejar hipòtesis relatives a la comunicació publicitària i relacions públiques. Aplicar els coneixements científics d'altres àrees (psicologia, sociologia, economia, filologia, dret, estètica...) per l'aprofundiment en la pròpia àrea. Analitzar i sintetitzar la informació. Validar i verificar les idees, formes i conceptes. Utilitzar tota mena de recursos tant formals (verbals, icònics, digitals, etc.) com conceptuals.
Artístic i de la Creativitat	Aplicar el pensament creatiu com a font de millora de l'entorn mitjançant les representacions visuals, sonores o d'altre mena i que són la representació del món. Desenvolupar idees i conceptes en formes visuals o sonores. Desenvolupar la imaginació i el pensament productiu amb originalitat, flexibilitat i fluïdesa. Generar gran quantitat d'idees per a resoldre problemes de comunicació persuasiva.

Valors estètics	Mostrar sensibilitat per tot tipus de manifestació (verbal i no verbal) com acció encaminada a tenir cura de la forma del missatge, procurant que generi un sentiment de bellesa. Desenvolupar una sensibilitat estètica per a resoldre i jutjar problemes de comunicació publicitària i de les relacions públiques.
Tecnològic	Utilitzar el programari informàtic relacionat amb la creativitat (disseny, fotografia, imatge en moviment, cinema, animació, ràdio, so, música, etc.) Utilitzar les tecnologies avançades per el normal desenvolupament de la professió. Posar a la pràctica els coneixements teòrics.
Interpersonals	Gestionar de forma adequada el temps. Ser crític amb la seva feina i amb els resultats del seu entorn.
Desenvolupament de l'auto-aprenentatge	Tenir la capacitat i l'autoexigència de fer la feina ben feta.

6. Desglossament de les hores requerides per l'activitat⁹

Hores de preparació (professor)	t. estimat	t. validat
▪ Buscar o idear la pràctica	5	
▪ Adaptar-la als objectius, seqüenciació i adaptació a l'assignatura	2	
▪ Elaboració de material (dossiers, bibliografia i referències, etc.) pels alumnes i elaboració per el propi docent.	10	
▪ Avaluació	30	
▪ Coordinació entre professors	4	
Hores d'aula		
▪ Exposició i planificació de l'exercici als alumnes	2	
▪ Classes dirigides	1	
▪ Tutories individual/grupal	5	
▪ Exposició final	0	
▪ Debat / Seminari	0	
Hores de treball dels alumnes		
▪ Recerca d'informació	5	
▪ Planificació del treball i del grup (si és el cas).	2	
▪ Estructuració i execució de l'activitat.	10	
▪ Preparar l'avaluació	5	
▪ Autoavaluació	2	
▪ Elaborar el portfolio o carpeta de l'alumne.	5	
Activitats d'Avaluació		
▪ Tipus d'avaluació (Exposició oral, Treball escrit, Defensa	Treball	

⁹ Crèdits ECTS: (hores d'aula + hores autònomes / 25 = X ECTS)

intergrupals).

escrit

7. Avaluació vers els objectius establerts: compliment dels objectius marcats amb aquesta activitat.

x Molt

Força

Poc

Gens

Observacions generals respecte el funcionament de l'activitat:

Dificultat en ajustar les hores a l'activitat de l'alumne.

Fitxa d'activitat docent**1. Informació respecte l'assignatura**Títol **Producció i Disseny Gràfic en Publicitat** _____

Tema, mòdul o unitat 4 _____

Nom de l'activitat *Prospecte* _____**2. Descripció de l'activitat**Explicació i objectius de l'activitat:

-
- a. Adquirir competència en els processos de creació i producció de productes gràfics destinats a donar suport a les estratègies de la publicitat.
 - b. Profunditzar en el coneixement dels elements formals del disseny gràfic que permeten obtenir productes gràfics més eficients.
 - c. Millorar les habilitats personals per a la confecció de missatges gràfics aptes per a la seva producció.
-

▪ **Metodologia:** *Individual* x *grup*

1. Tipus de recursos necessaris

- o Documentació campus virtual i bibliografia específica _____
- o Multimèdia (Informàtica, audiovisuals) exemples

2. Període i dates de presentació: Segons indica el diari de l'assignatura _____**3. Avaluació:** Lliurament dels materials __________ **Pes:**¹⁰ 15% _____**3. Distribució de Competències a desenvolupar** (de les escollides per desenvolupar a l'assignatura)¹¹

- **Comunicació**
- **Científic**
- **Artístic i de la Creativitat**
- **Valors estètics**
- **Tecnològic**
- **Interpersonals**

¹⁰ Pes de l'activitat en el total de l'avaluació de l'assignatura¹¹ Es recomana no més de 3 competències per tal de poder-les treballar i avaluar correctament.

▪ **Desenvolupament de l'auto-aprenentatge**

4. Objectius en relació a la competència. (en funció dels objectius de l'activitat i les competències seleccionades).

Objectius en relació a les competències.

Definir la prioritat dels objectius en funció de les competències seleccionades.

- Adquirir competència en els processos de creació i producció de productes gràfics destinats a donar suport a les estratègies de la publicitat.
- Millorar les habilitats personals per a la confecció de missatges gràfics aptes per a la seva producció.
- Profunditzar en el coneixement dels elements formals del disseny gràfic que permeten obtenir productes gràfics més eficients.

5. Indicadors d'observació de les competències. (què observar en l'avaluació de cada competència)

Competència	Indicadors o descriptors de la competència
Comunicació	Treballar en la gestió de la comunicació en qualsevol medi. Ser capaç de persuadir. Comunicar conceptes i dades complexes de manera senzilla a través d'esquemes, gràfics, etc.
Científic	Plantejar hipòtesis relatives a la comunicació publicitària i relacions públiques. Aplicar els coneixements científics d'altres àrees (psicologia, sociologia, economia, filologia, dret, estètica...) per l'aprofundiment en la pròpia àrea. Analitzar i sintetitzar la informació. Validar i verificar les idees, formes i conceptes. Utilitzar tota mena de recursos tant formals (verbals, icònics, digitals, etc.) com conceptuals.
Artístic i de la Creativitat	Aplicar el pensament creatiu com a font de millora de l'entorn mitjançant les representacions visuals, sonores o d'altre mena i que són la representació del món. Desenvolupar idees i conceptes en formes visuals o sonores. Desenvolupar la imaginació i el pensament productiu amb originalitat, flexibilitat i fluïdesa. Generar gran quantitat d'idees per a resoldre problemes de comunicació persuasiva.

Valors estètics	Mostrar sensibilitat per tot tipus de manifestació (verbal i no verbal) com acció encaminada a tenir cura de la forma del missatge, procurant que generi un sentiment de bellesa. Desenvolupar una sensibilitat estètica per a resoldre i jutjar problemes de comunicació publicitària i de les relacions públiques.
Tecnològic	Utilitzar el programari informàtic relacionat amb la creativitat (disseny, fotografia, imatge en moviment, cinema, animació, ràdio, so, música, etc.) Utilitzar les tecnologies avançades per el normal desenvolupament de la professió. Posar a la pràctica els coneixements teòrics.
Interpersonals	Gestionar de forma adequada el temps. Ser crític amb la seva feina i amb els resultats del seu entorn.
Desenvolupament de l'auto-aprenentatge	Tenir la capacitat i l'autoexigència de fer la feina ben feta.

6. Desglossament de les hores requerides per l'activitat¹²

Hores de preparació (professor)	t. estimat	t. validat
▪ Buscar o idear la pràctica	5	
▪ Adaptar-la als objectius, seqüenciació i adaptació a l'assignatura	2	
▪ Elaboració de material (dossiers, bibliografia i referències, etc.) pels alumnes i elaboració per el propi docent.	10	
▪ Avaluació	10	
▪ Coordinació entre professors	2	
Hores d'aula		
▪ Exposició i planificació de l'exercici als alumnes	1	
▪ Classes dirigides	1	
▪ Tutories individual/grupal	2	
▪ Exposició final	0	
▪ Debat / Seminari	0	
Hores de treball dels alumnes		
▪ Recerca d'informació	3	
▪ Planificació del treball i del grup (si és el cas).	1	
▪ Estructuració i execució de l'activitat.	10	
▪ Preparar l'avaluació	2	
▪ Autoavaluació	1	
▪ Elaborar el portfolio o carpeta de l'alumne.	2	
Activitats d'Avaluació		
▪ Tipus d'avaluació (Exposició oral, Treball escrit, Defensa intergrup).	Treball escrit	

¹² Crèdits ECTS: (hores d'aula + hores autònomes / 25 = X ECTS)

7. Avaluació vers els objectius establerts: compliment dels objectius marcats amb aquesta activitat.

X Molt

Força

Poc

Gens

Observacions generals respecte el funcionament de l'activitat:

És l'aplicació de l'activitat 1.

Fitxa d'activitat docent**1. Informació respecte l'assignatura**Títol **Producció i Disseny Gràfic en Publicitat** _____Tema, mòdul o unitat **5**Nom de l'activitat **PACK** _____**2. Descripció de l'activitat**Explicació i objectius de l'activitat:

-
- a.** Adquirir competència en els processos de creació i producció de productes gràfics destinats a donar suport a les estratègies de la publicitat.
- b.** Profunditzar en el coneixement dels elements formals del disseny gràfic que permeten obtenir productes gràfics més eficients.
- c.** Millorar les habilitats personals per a la confecció de missatges gràfics aptes per a la seva producció.
-

- **Metodologia:** *Individual* *grup* *X*

1. Tipus de recursos necessaris

- o Documentació campus virtual i bibliografia específica _____
- o Multimèdia (Informàtica, audiovisuals) exemples

2. Període i dates de presentació: Segons indica el diari de l'assignatura ____**3. Avaluació:** Lliurament dels materials __________
Pes:¹³ 30% _____**3. Distribució de Competències a desenvolupar** (de les escollides per desenvolupar a l'assignatura)¹⁴

- **Comunicació**
- **Científic**
- **Artístic i de la Creativitat**
- **Valors estètics**
- **Tecnològic**
- **Interpersonals**
- **Desenvolupament de l'auto-aprenentatge**

¹³ Pes de l'activitat en el total de l'avaluació de l'assignatura¹⁴ Es recomana no més de 3 competències per tal de poder-les treballar i avaluar correctament.

▪ **Competències sistèmiques**

4. Objectius en relació a la competència. (en funció dels objectius de l'activitat i les competències seleccionades)

Objectius en relació a les competències. <i>Definir la prioritat dels objectius en funció de les competències seleccionades.</i>
▪ Adquirir competència en els processos de creació i producció de productes gràfics destinats a donar suport a les estratègies de la publicitat. ▪ Millorar les habilitats personals per a la confecció de missatges gràfics aptes per a la seva producció. ▪ Profunditzar en el coneixement dels elements formals del disseny gràfic que permeten obtenir productes gràfics més eficients.

5. Indicadors d'observació de les competències. (què observar en l'avaluació de cada competència)

competència	Indicadors o descriptors de la competència
Comunicació	Treballar en la gestió de la comunicació en qualsevol medi. Ser capaç de persuadir. Comunicar conceptes i dades complexes de manera senzilla a través d'esquemes, gràfics, etc.
Científic	Plantejar hipòtesis relatives a la comunicació publicitària i relacions públiques. Aplicar els coneixements científics d'altres àrees (psicologia, sociologia, economia, filologia, dret, estètica...) per l'aprofundiment en la pròpia àrea. Analitzar i sintetitzar la informació. Validar i verificar les idees, formes i conceptes. Utilitzar tota mena de recursos tant formals (verbals, icònics, digitals, etc.) com conceptuals.
Artístic i de la Creativitat	Aplicar el pensament creatiu com a font de millora de l'entorn mitjançant les representacions visuals, sonores o d'altre mena i que són la representació del món. Desenvolupar idees i conceptes en formes visuals o sonores. Desenvolupar la imaginació i el pensament productiu amb originalitat, flexibilitat i fluïdesa. Generar gran quantitat d'idees per a resoldre problemes de comunicació persuasiva.

Valors estètics	Mostrar sensibilitat per tot tipus de manifestació (verbal i no verbal) com acció encaminada a tenir cura de la forma del missatges, procurant que generi un sentiment de bellesa. Desenvolupar una sensibilitat estètica per a resoldre i jutjar problemes de comunicació publicitària i de les relacions públiques.
Tecnològic	Utilitzar el programari informàtic relacionat amb la creativitat (disseny, fotografia, imatge en moviment, cinema, animació, ràdio, so, música, etc.) Utilitzar les tecnologies avançades per el normal desenvolupament de la professió. Posar a la pràctica els coneixements teòrics.
Interpersonals	Treballar amb equips interdisciplinaris. Gestionar de forma adequada el temps. Ser crític amb la seva feina i amb els resultats del seu entorn.
Desenvolupament de l'auto-aprenentatge	Tenir la capacitat i l'autoexigència de fer la feina ben feta.
Competències sistèmiques	Comprendre que qualsevol fenomen humà és generat en el temps, per agents, per relacions socials, per necessitats, interessos, per accions racionals, etc. i que és susceptible de tenir una natura reactiva cap als paràmetres presents en el propi context en què es localitza.

6. Desglossament de les hores requerides per l'activitat¹⁵

Hores de preparació (professor)	t. estimat	t. validat
▪ Buscar o idear la pràctica	5	
▪ Adaptar-la als objectius, seqüenciació i adaptació a l'assignatura	2	
▪ Elaboració de material (dossiers, bibliografia i referències, etc.) pels alumnes i elaboració per el propi docent.	10	
▪ Avaluació	20	
▪ Coordinació entre professors	4	
Hores d'aula		
▪ Exposició i planificació de l'exercici als alumnes	2	
▪ Classes dirigides	1	
▪ Tutories individual/grupal	20	
▪ Exposició final	0	
▪ Debat / Seminari	0	
Hores de treball dels alumnes		
▪ Recerca d'informació	15	
▪ Planificació del treball i del grup (si és el cas).	10	

¹⁵ Crèdits ECTS: (hores d'aula + hores autònomes / 25 = X ECTS)