



1. **Código:** 30045 **Nombre:** TEORÍA PARA DISEÑO GRÁFICO E ILUSTRACIÓN: CONTEXTOS DE MERCADO EXTERNOS E INTERNOS

2. **Créditos:** 5,00 **--Teoría:** 2,50 **--Prácticas:** 2,50 **Carácter:** Optativo

Titulación: 2033-MÁSTER UNIVERSITARIO EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Módulo: 8-ESPECIALIDAD

Materia: 16-ARTE Y TECNOLOGÍA

Centro: FACULTAD DE BELLAS ARTES

3. **Coordinador:** Perez Galindo, Rodrigo

Departamento: DIBUJO

4. Bibliografía

El mundo como proyecto

Diseño : historia, teoría y práctica del diseño industrial

Diseñadores en la nebulosa : el diseño gráfico en la era digital

Contratendencias : una nueva cultura del consumo

Gestión práctica de la pequeña empresa

Otl Aicher

Bernhard E. Bürdek

José María Cerezo

Francesco Morace

Steven D. Popell

5. Descripción general de la asignatura

En la asignatura se desarrollará un criterio teórico que nos permita abordar los problemas del Diseño gráfico tanto en su vertiente más teórica como en la realización y gestión de proyectos.

El diseño es instrumento de gestión, una herramienta para realizar proyectos de un modo concreto que permite aumentar la competitividad de la empresa. El éxito del diseño en la empresa está en función del grado con el que los nuevos productos satisfagan las necesidades funcionales, estéticas y simbólicas de los consumidores potenciales. El diseño sirve tanto al empresario y al consumidor, para el éxito de la empresa y la resolución de problemas. Una gran parte de la labor estratégica, técnica y de organización de los distintos agentes que participan en una empresa confluye, finalmente, en la creación y visualización de productos y servicios.

Sin embargo, además del enfoque empresarial, no debemos olvidar que el ser diseñador es un modo de ver la vida, de enfocar los problemas, de organizar los proyectos o de valorar una ética más allá de lo profesional, por lo que en la asignatura se hará especial incapié a este aspecto. Por tanto, cuanto más complejos son los procesos para alcanzar un resultado y más conscientes los objetivos, mayor es la relevancia que adquiere el diseño y su enfoque vital.

6. Conocimientos recomendados

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

09(E) Conocimiento del entorno empresarial y de las estrategias de marketing relacionadas con los ámbitos de desarrollo profesional.

05(G) Comunicación y posicionamiento ético de la producción artística

Competencias transversales

(06) Trabajo en equipo y liderazgo

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia
Trabajo grupal sobre el código deontológico del Ilustrador/Diseñador Gráfico.

- Descripción detallada de las actividades

Más allá del análisis de un código a la hora del trato con pares y clientes, se revisa la ética a la hora de aceptar determinado tipo de trabajos y/o clientes desde un punto de vista de la Economía del Bien Común.

- Criterios de evaluación

Presentación en común del trabajo, evaluación del reparto de tareas y metodología empleada.

8. Unidades didácticas

1. Metodologías de crecimiento para proyectos creativos
2. Dirección creativa
3. Comunicación empresarial y proyectual
4. Comunicación interpersonal orientada a la gestión de proyectos creativos

9. Método de enseñanza-aprendizaje

Document signat electrònicament per <i>Documento firmado electrónicamente por</i> Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 20/07/2017	1 / 2	
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació <i>Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación</i> Original document can be verified by Secure Verification Code		ALUYQWSBDF7 https://sede.upv.es/eVerificador		



9. Mètode de ensenyanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	10,00	--	--	10,00	--	--	--	20,00	22,00	42,00
2	3,00	--	--	5,00	--	--	--	8,00	19,00	27,00
3	7,00	--	--	5,00	--	--	--	12,00	20,00	32,00
4	5,00	--	--	5,00	--	--	--	10,00	15,00	25,00
TOTAL HORAS	25,00	--	--	25,00	--	--	--	50,00	76,00	126,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(05) Trabajo académico	1	15
(10) Caso	5	25
(07) Diario	10	60

En todas las clases se presenta material para análisis y reflexión, realizando una Evaluación a Diario del trabajo realizado por los alumnos. Para alguna de las exposiciones se realizará un análisis de determinados Casos relevantes con su consiguiente evaluación Caso. A final de la asignatura se presentará un trabajo académico en formato digital resumen del trabajo realizado hasta la fecha.

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	20	
Práctica Aula	40	
Práctica Laboratorio	40	

