

Diseño de Campañas

Pilar Gorriz / Esteve Padilla

Código: 105730
Créditos: 6 ECTS
Curso 3 4 Curs
Semestre Segundo Semestre
Tipología OPTATIVA
Materia Procesos del diseño
Fecha 7/9/2023 17:22

Esta asignatura se imparte en: Catalán y castellano
Las tutorías se podrán realizar en: Catalán, castellano e inglés

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción

Del problema a la solución, del concepto a la idea formal y la dirección creativa, la dirección de arte y el diseño gráfico. El módulo constituye una mirada global a la creación de campañas de comunicación gráfica. En un mundo global de alta comunicación visual, es necesario aprender a proponer ideas, mensajes y soluciones claras basades en conceptos clave con resultados pregnantes y persuasivos.

Objetivos Formativos

El objetivo de la asignatura consiste en entender los procesos de creación de una campaña de comunicación. Desde la comunicación se proyecta cómo es la sociedad.

La mirada crítica, ser responsable y trabajar con conciencia social y medioambiental, es una de las claves del programa. Entender las características y detalles de cada proyecto, los valores, beneficiós, misión, el ciclo de vida y cuál es la realidad en la que trabajaremos. Entender este ciclo desde un prisma critico, es uno de los objetivos.

Recomendaciones

Conocimientos de tipografía.

Software: Indesign, Illustrator, Photoshop

Es recomendable haber cursado en segundo curso la asignatura "Informática aplicada al diseño de texto e imagen", así como la asignatura de "Recursos audiovisuales para el diseño".

Tratándose de una asignatura totalmente práctica, se recomienda asistir a la totalidad de las clases. La ausencia injustificada por parte del alumnado puede dificultar el seguimiento de las diferentes fases de los proyectos.

Contenidos

El módulo busca apartarse de aquellas ideas preconcebidas, desarrollar la capacidad de redefinir el problema y generar conceptos contundentes que aporten soluciones a los encargos.

El rigor técnico es otro pilar del módulo. Trabajar con Seguridad y consistència la tipografía, la composición, entender el despliegue formar de piezas que puede tener una campaña y ser capaces de adecuarse a la realidad de cada proyecto.

Se visualizarán casos reales, de diferentes épocas, estilos y colectivos, buscando la representatividad y visibilidad en la exposición de los casos previstos en el programa.

Metodología

Metodología docente

Casos prácticos, los encargos se ajustan a solucionar diferentes puntos de vista y tipologías de cliente potencial y campaña. Los ejercicios truncales tienen una duración de entre dos y cuatro semanas. Cada semana, paralelamente, se desarrolla un ejercicio breve.

La participación activa, exposición oral, *feedback* y debate por parte de todo el colectivo, son esenciales para el aprendizaje y el funcionamiento dinámico de la clase.

Trabajar en equipo es una realidad en el mundo profesional y una manera de enriquecer/cuestionar el discurso y las soluciones propuestas. Se trabajará en grupos de dos personas, con integrantes diferentes en cada proyecto.

Se presentarán, como mínimo, dos propuestas diferentes para cada encargo.

Cada propuesta se ha de argumentar mediante un texto escrito de máximo 140 palabras y representado por un conjunto de imágenes. Se pueden utilizar un *moodboard*, siempre que sirva para mostrar contextos y referentes históricos adecuados para el caso.

Actividades formativas

Sesión 1.

Introducción y presentación de la asignatura.

- Planteamiento del Módulo 1 (Campaña abierta)
- Planteamiento de caso, ejercicio breve (diseño de portada de revista). Este ejercicio se realizará de manera continuada cada semana con un tema diferente.

Sesión 2.

- Exposición y debate del caso 1. Revisión oral, grupal y pública.

Sesión 3.

- Exposición y debate del caso 1. Revisión oral, grupal y pública.

Sesión 4.

- Exposición oral, entrega final, conclusión y revisión.
- Planteamiento del Módulo 2 (Campaña cultura ciudadana. Identidad).

Sesión 5.

— Exposición del Módulo 2 (Campaña cultura ciudadana. Identidad)

Sesión 6.

— Exposición del Módulo 2 y debate del caso 1. Revisión oral, grupal y pública.

Sesión 7.

— Exposición del Módulo 2 y debate del caso 1. Revisión oral, grupal y pública.

Sesión 8.

— Exposición oral del Módulo 2, entrega final, conclusión y revisión.
— Planteamiento del del Módulo 3 (Campaña de evento, serie y jerarquías)

Sesión 9.

— Exposición del Módulo 3 (Campaña cultura y ciudad. Identidad)

Sesión 10.

— Exposición del Módulo 3. Revisión oral, grupal y pública.

Sesión 11.

— Exposición del Módulo 3. Revisión oral, grupal y pública.

Sesión 12.

— Exposición oral del Módulo 3, entrega final, conclusión y revisión.
— Planteamiento del Módulo 4 (Campaña, generar concepto, *insights* y soluciones formales amplias)

—

Sesión 13

— Exposición del Módulo 4

Sesión 14.

— Exposición del Módulo 4. Revisión oral, grupal y pública.

Sesión 15.

— Exposición del Módulo 4 y debate del caso 1. Revisión oral, grupal y pública.

Sesión 16.

— Exposición oral del Módulo 4, entrega final, conclusión y revisión.

Sesión 17.

— Revisión serie de ejercicios cortos.

—

Sesión 18. Reevaluación.

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

Proceso de Reevaluación

Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Criterios de Evaluación

Las entregas previstas en el programa se puntuarán de forma numérica en base a 10 como notas parciales.

Para la nota final se tendrán en cuenta las notas parciales de las diversas fases del proyecto, así como la asistencia y el cumplimiento de las entregas, la idea o propuesta de diseño y la formalización y presentación.

40% Conceptualización, idea de comunicación, idoneidad de las propuestas.

40% Formalización, lenguaje visual (tipografía, composición, dirección de arte)

20% Asistencia, entregas y evolución de las propuestas.

Normativa específica de la asignatura

Las entregas están previstas en fases y es necesario realizarlas en su totalidad y en el tiempo marcado en el programa para poder superar la asignatura.

Los trabajos entregados fuera del plazo establecido, se evaluarán con un 6 de nota màxima.

El alumno conocerá la calificación de cada entrega transcurridos 3 / 5 días de la fecha prevista en el programa. Comunicada la nota, se podrán mejorar los resultados mediante "tasca" de reevaluación hasta el 20 de junio. Es conveniente tener tutorías de seguimiento previas a la reevaluación.

Dado que se trata de clases—taller, es obligatoria la asistencia. La ausencia injustificada de más de un 20% de las sesiones presenciales, se calificará como "no evaluable".

Para poder reevaluar se ha de haber entregado con anterioridad la totalidad de los proyectos y no haber superado el 20% de ausencias a las clases presenciales.

Bibliografía y Recursos

- Brownjohn, Robert. *Sex and Typography*. Laurence King Publishing, 2005.
- Dal Bello, Rejane. *Citizen first designer second*. Counter-Print Books, 2020.
- Gill, Bob. *Unspecial Effects for Graphic Designers*. Graphis, 2001.
- Gill, Bob. *Forget all rules you ever learned about graphic design*. Watson-Guptill Publications, 1985
- Johnson, Michael. *Problem Solved*. Phaidon, 2012.
- Klanten, Robert. *Serialize. Family Faces and Variety in Graphic Design*. Gestalten, 2006.
- Küsters, Christian. *Restart: New Systems in Graphic Design*. Thames & Hudson, 2001.
- Pater, Ruben. *The politics of Design*. BIS Publishers, 2018

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Competencias específicas y resultados de aprendizaje

CE1. Analizar los objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE1.1. Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

CE2. Evaluar usos y programar funciones, orientada a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE2.1. Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

CE9. Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción de los mismos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE9.1. Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.

CE9.2. Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

CE10. Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE10.1. Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en los que se inscribe el proyecto.

CE11. Demostrar que comprende el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE11.1. Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en el que se inscribe el proyecto.

CE17. Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE17.1. Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencias transversales

CT6 - Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que puedan intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

CT9 - Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.

CT10 Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

CT11 - Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

CT13 - Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno medioambiental y con criterios de sostenibilidad.

CT16 - Demostrar que posee valores y principios deontológicos propios de la profesión.