

Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA Estrategias de diseño y comunicación

AÑO ACADÉMICO: 2021-22
CARÁCTER: Obligatoria
SEMESTRE: 1º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano
CÓDIGO: 16927

EQUIPO DOCENTE: Enric Jaulent / Dr. Juan J. Arrausi

NOTA Informativa: Debido a la pandemia de la COVID-19 se ha establecido un protocolo de adaptación de la información, que puede aparecer originalmente en este PDA, para adecuarla a las circunstancias cambiantes que se puedan producir. [TABLA DE ADAPTACIÓN](#)

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

En esta asignatura se pretende aportar las herramientas básicas de análisis previas a la definición estratégica de un plan de comunicación con la finalidad que el alumno aprenda a evaluar las necesidades y las oportunidades de la situación de mercado y así determinar la pertinencia de una acción comunicativa. De este modo, se expondrán conceptos y metodologías provenientes de campos como el marketing, la planificación estratégica, la publicidad, la responsabilidad social corporativa, el branding y las relaciones públicas.

CONTENIDOS

Bloque_1:
Estrategias / redes / fundamentos de la comunicación.

Bloque_2:
Públicos y arquetipos.

Bloque_3:
Marca, posicionamiento y territorios.

Bloque_4:
La experiencia de comunicación y el impacto / el valor corporativo y RSC.

Bloque_5:
Plan de comunicación.

Los contenidos de la asignatura se dividen en 2 bloques complementarios pero autónomos. Un bloque de desarrollo proyectual, donde cada alumno escoge una empresa, organización, institución, producto o caso y lo lleva a la realización del plan de comunicación. El producto final es un proyecto. Complementariamente, un segundo bloque, se realiza un anclaje teórico aproximándonos desde el ámbito de la investigación a uno de los 5 temas de desarrollo proyectual. El producto final es un ensayo académico.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- P1-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- P2-Sesiones de trabajo en grupos reducidos con el profesor/a
- P4-Sesiones de tutoría en grupo con el profesor/a
- P5-Sesiones de trabajo autónomo individual
- P6-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

COMPETENCIAS

Básicas y generales

- G1 - Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

Transversales

- T3 - Interactuar en contextos globales e internacionales para identificar necesidades y nuevas realidades que permitan transferir el conocimiento hacia ámbitos de desarrollo profesional actuales o emergentes, con capacidad de adaptación y de autodirección en los procesos profesionales y de investigación.
- T4 - Mostrar habilidades para el ejercicio profesional en entornos multidisciplinares y complejos, en coordinación con equipos de trabajo en red, ya sea en entornos presenciales o virtuales, mediante el uso informático e informacional de las TIC.

Específicas

- E1 - Definir una estrategia de diseño a través de guiones metodológicos con el fin de controlar secuencialmente las fases de diagnóstico, definición, desarrollo y concreción de una propuesta desde una perspectiva interdisciplinar.
- E2 - Resolver una situación propia del ámbito del diseño y la comunicación, que implica formular problemas complejos en entornos dinámicos así como propuestas viables de solución para estos problemas.
- E3 - Comprender en profundidad la investigación "para" el diseño, "acerca" del diseño y "a través" del diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplica e integra sus conocimientos para la resolución de problemas en entornos nuevos incluyendo contextos de carácter multidisciplinar y especializado.
- Asume distintas responsabilidades en el trabajo individual o colaborativo y evalúa los resultados obtenidos.
- Toma decisiones considerando la complejidad de las situaciones y la necesidad de trabajar de forma multiprofesional.
- Distingue e identifica claramente las diferentes fases de elaboración de un proyecto de diseño y planifica metodológicamente la secuencia de desarrollo.
- Propone conceptos de solución y recorridos proyectuales válidos para llegar a soluciones adecuadas para el problema de diseño en cuestión.
- Muestra conocimiento de los diferentes códigos y sistemas operativos para aportar soluciones técnicamente viables según los objetivos y los condicionantes del proyecto.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	15
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	85

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Seguimiento parciales	15%	NO	P-2
Desarrollo del proyecto	50%	SI	P-5
Presentación final portfolio	20%	NO	P-5
Memoria académica	15%	NO	P-5

El/La estudiante tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el/la alumno/a podrá escoger, hasta un límite del 50%.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia. En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

En caso de emergencia sanitaria que implique confinamiento, las actividades y las ponderaciones de la evaluación no se alterarán.

En caso de que las pruebas no se puedan realizar presencialmente, se realizarán telemáticamente.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

Alexander, Tibelius. 2013. *The Logo design toolbox: time-saving templates for graphic design*. Berlin: Gestalten.

Index Book (ed.). 2013. *Basic type*. Barcelona: Index Book.

Index Book (ed.). 2015. *Basic Identity 2*, Barcelona: Index Book.

Jan V. White. 2017. *Diseño para la edición; para diseñadores, directores de arte y editores*. Málaga: Jardín de Monos.

Lupton, Ellen. 2009. *Diseño gráfico: nuevos fundamentos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Rault, David et. al. 2020. *El abc de a tipografía*. Barcelona: Norma editorial.

Roberts, Lucienne.; Thrift, Julia. 2005. *The designer and the grid*. Suiza: Rotovision.

Rom Josep. 2002. *Els fonaments del disseny gràfic*. Barcelona: Trípodos.

Shumate, Michael. 2015. *Logo Theory: How Branding Design Really Works*. England: Elfstone Press.

Slade-Brooking, C. 2016. *Creating a Brand Identity: A Guide for Designers*. Berlin: Laurence King Verlag.

Timothy, Samara. 2008. *Los Elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Wheeler, Alina. 2013. *Diseño de marcas*. Madrid: Anaya Multimedia.

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura, en el caso que proceda.