

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Producción Gráfica y Multimedia Aplicada al Diseño de eventos
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Online
Semestre	Semestre 2
Curso académico	2023-2024
Docente coordinador	Yolanda Ríos Coello

2. PRESENTACIÓN

Esta materia navega por la creciente industria del *retail* y sus diferentes puntos de contacto, yendo más allá de la mera concepción de eventos. Partimos de un recorrido por los inicios del comercio desde la antigua Grecia y su primer punto de encuentro central para la población, hasta la actualidad, estudiando la producción gráfica tanto *offline* como *online* para las tiendas, los sistemas de orientación, los problemas sociales y el futuro del *retail*, que, debido a la revolución digital, acontece una gran disrupción de los espacios físicos tal y como los hemos conocido hasta la fecha. Es aquí donde el gran papel del diseñador entra en juego.

Analizaremos así el contexto actual y futuro; un periodo de nuevas ideas donde la creatividad y la originalidad serán el motor de cambio que marcará la diferencia. Mientras que son muchos los *retailers* que sufren y desaparecen debido a los cambios en los hábitos de compra de los consumidores, vemos más actividad que nunca en marcas que hacen uso de nuevas alternativas físicas alejados de los formatos tradicionales, con *pop-ups*, *tours*, exposiciones, eventos, festivales, colaboraciones de marcas... Nuestras experiencias de compra física son cada vez más avanzadas y nuestro rol como diseñadores será moldear esta nueva realidad física acorde con los avances digitales.

De forma práctica y teórica, aprenderemos no solo las metodologías propias del diseño gráfico para *retail*, sino también las innovaciones en la experiencia de cliente desde una perspectiva sostenible, ética y disruptiva. Un momento inspirador para los diseñadores que impulsará creativities no vistas hasta la fecha.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON03: Identificar los procesos creativos adecuados a la creación de proyectos de diseño gráfico y multimedia online y offline.

CON04: Identificar las herramientas digitales y analógicas disponibles para la elaboración de proyectos de diseño gráfico y multimedia online y offline. Identificar la dinámica proyectual y creativa gráfica y multimedia en la realización de un evento.

- Identificar las estrategias del diseño multimedia y su aplicación en el ámbito de los eventos.

Habilidades

HAB03: Diseñar proyectos de diseño gráfico y multimedia aplicando los conocimientos adquiridos, justificando su viabilidad técnica, económica y temporal.

- Aplicar los criterios de diseño gráfico y sus relaciones con la forma, los materiales y otros procesos necesarios para definir un proyecto de diseño desde la unidad conceptual.

Competencias

COMP07: Capacidad para diseñar, desde la génesis a la producción, proyectos de diseño gráfico y multimedia en medios online y offline.

COMP14: Capacidad para identificar las dinámicas de comunicación, entretenimiento e influencia de los medios y de las redes sociales y su impacto en los entornos digitales.

4. CONTENIDOS

Diseño y gestión integral de eventos como integradores con carácter efímero de todas las especialidades del diseño gráfico y afines. Se hará especial énfasis en la imagen gráfica y multimedia de los eventos, coordinando en todos los canales el control de su producción y resultado final.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral / web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Entornos de simulación
- Aprendizaje experiencial

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido	12,5h
Seminario virtual (actividad síncrona)	5h
Elaboración de informes y escritos	8h
Proyectos	12,5h
Laboratorios virtuales para la utilización de aplicaciones informáticas	46,5h
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference	12,5h
Trabajo autónomo	25h
Tutoría virtual	25h
Pruebas presenciales de conocimiento	3h
TOTAL	150h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Informes y escritos	10-15%
Carpeta de aprendizaje	5-10%
Proyectos	15-25%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura. Es obligatoria la entrega de 80% de los ejercicios en plazo para poder aprobar la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 2-3
Actividad 2	Semana 4-5
Actividad 3	Semana 6-7
Actividad 4	Semana 8-9-10
Actividad 5	Semana 11-12-13

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Ambrose, G. y Harris, P. (2010). *Diccionario visual de preimpresión y producción*. Barcelona: Index Book.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2008). *Manual de producción. Guía para diseñadores gráficos*. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño.
- Bader, S. (2015). *Palabra de diseñador*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Brown, A. (1991). *Auto Edición*. Madrid; ACK Publish.
- Sanders, N. y Bevington, W. (1988). *Manual de producción del diseñador gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Tschichold, J. (2002). *El abecé de la buena tipografía*. Valencia: Editorial Campgràfic.
- Varios autores. (2010). *A graphic design project from start to finish*. Barcelona: Editorial Index Book.
- Warde, B. (2005). *La copa de cristal. La tipografía debería ser invisible*. Valencia: Editorial Campgràfic.
- Ambrose, G. Harris, P. (2013). *Layout*. Barcelona: Parramón Arte y Diseño
- Müller-Brockmann, Josef. (2012). *Sistema de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Albers, J. (2003). *La interacción del color*. Madrid, Alianza Editorial.
- Droste, M. (1993). *Bauhaus 1919-1933*. España, Benedikt Taschen Verlag GmbH
- Itten, J. (2020). *El arte del color*. España, Editorial Gustavo Gili S.L.
- Goethe, J.W. (2019). *Teoría de los colores: las láminas comentadas*. España, Editorial Gustavo Gili S.L.
- Arnheim, R. (1989). *Arte y percepción visual*. España, Alianza Editorial S.A.
- Lupton, E./ Cole Phillips, J. (2009). *Diseño Gráfico nuevos fundamentos*. España, Editorial Gustavo Gili S.L.
- Opara, E./ Cantwell, J. (2014). *Color works: Best practices for Graphic Designers*. USA, Rockport Publishers.
- Meggs, P. (1992) *Type and Image: The Language of Graphic Design*. USA, John Wiley & Sons.
- Lupton, E. (2011). *Pensar con tipos*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
- Renner, P. (2000). *El arte de la tipografía*. Editorial Campgrafic. Valencia.
- Blackwell, L. (1993). *La tipografía del siglo XX*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
- Solomon, M. (1988). *El arte de la tipografía*. Editorial Tellus. Madrid.
- *Paperboard and the environment*. (1992). Iggesund Paperboard AB.
- *Guía medioambiental para la producción de pasta y papel*. Antalis Iberia, S.A.
- *Art Workshop, Guía Munken de papel no estucado*. Arctic Paper.
- Angharad, L. (2016). *¿Quieres publicar una revista?* Barcelona: Gustavo Gili.
- De Buen Unna, J. (2008). *Manual de diseño editorial*. Madrid: Editorial Trea.
- Heller, Steven (2014) *Merz to Emigré and Beyond*. Londres: Phaidon.
- Llop, R. (2014). *Un sistema gráfico para las cubiertas de los libros*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tschichold, J. (2010). *La nueva tipografía*. España, Campgrafic Editores.
- Owen, W. (1991). *Diseño de revistas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Revista EYE, números 36, 40, 61 y 100.
- Revista Gràffica, número sobre “Artes Graficas”.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.

2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.