

**Graduat Superior en Disseny**  
Curs acadèmic 2010-11

**Programa**

Assignatura  
29214A **DISSENY EDITORIAL**

6 crèdits	2n Cicle	Optativa	Semestral
-----------	----------	----------	-----------

**Llengua o llengües de docència:** català

**Professorat:** Ricard Badia

---

**1.Descriptor**

Estudi del món de l'edició convencional i desenvolupament de projectes de disseny de col·leccions, llibres, catàlegs, revistes i periòdics...

---

**2. Continguts i objectius**

L'objectiu de l'assignatura és capacitar a l'alumne per al correcte desenvolupament creatiu i ampliar la seva capacitat conceptual per a desenvolupar projectes d'edició.  
El curs abastarà des del concepte tipogràfic d'imatge i compaginació fins al coneixement dels estils gràfics. Es desenvoluparan exercicis a classe utilitzant l'esboç com a eina per expressar les idees a través del llenguatge gramatical dels contraris (equilibri-desequilibri, etc.). Els estudiants han de presentar els exercicis de classe setmanals en format informàtic.

---

**3. Competències que l'estudiant ha d'assolir**

**3.1. Competències específiques:**

CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

CE6 Demostrar conèixer i utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i els diferents famílies tipogràfiques dels alfabetes llatins.

CE7 Demostrar comprendre els coneixements bàsics sobre els materials i els seves qualitats, i sobre processos i costos de fabricació.

CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

CE11 Demostrar comprendre el funcionament de l'entorn econòmic, empresarial i institucional en el qual es contracten i desenvolupen professionalment els projectes i les activitats de disseny.

CE13 Planificar, organitzar, gestionar i administrar el desenvolupament de projectes de disseny, tant en el marc del treball professional autònom com en les organitzacions empresarials o institucionals.

CE15 Demostrar que es disposa de coneixements sobre el marc legal en el qual es desenvolupen les activitats de disseny: models de contractació, registre de patents, marques, drets d'autor, etc.

---



---

CE18 Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de disseny tant propis com aliens.

CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.

CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.

### 3.2. Competències transversals:

CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

CT7 Capacitat per a coordinar, dirigir i liderar grups de treball al voltant d'un projecte de disseny, o bé on el disseny ocupi un lloc rellevant.

CT8 Capacitat d'iniciativa i esperit emprenedor.

CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT10 Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.

---



## 4. Temari

Les diferents àrees que es plantegen són: 1) Llibres, 2) Revistes, 3) Diaris. Cada una d'aquestes àrees es desenvolupen segons el següent esquema:

### Tema 1. (1 sessió)

Visió històrica de l'àrea a estudiar: el mercat, marketing del producte.

### Tema 2. (2 sessions)

Presentació visual del concepte a treballar, s'analitzarà fragmentàriament les parts coberta, sobrecoberta, interior del llibre, estils tipogràfics, enquadernació, imatge global.

### Tema 3. (1 sessió)

Projecte comú: Els alumnes treballen un producte real, existent al mercat. Redissenyen el mateix.

### Tema 4. (1 sessió)

Cada alumne treballarà un producte en concret. Exemple: novel·la, història, bricolatge, art, poesia.

### Tema 5. (1 sessió)

Analitzar el punt de venda, competència, localització, promoció.

### Tema 6. (1 sessió)

Desenvolupant el concepte redisseny del producte concret.

### Tema 7. (2 sessions)

Dissenyar els conceptes bàsics de promoció del producte, com es, com ho venem, quins mitjans de comunicació desenvolupen etc.

### Tema 8. (1 sessió)

Innovar sobre el producte escollit. Lliure desenvolupament amb total llibertat creativa.

---

## 5. Avaluació

---

---

Es valorarà la creativitat de cada projecte, tenint en compte el procés d'elaboració de la informació, així com la realització i presentació del projecte.

Els alumnes han de tenir coneixements amplis en Direcció d'Art i domini de la tipografia, la il·lustració, la maquetació i els programes informàtics: FreeHand, QuarkXpress i Photoshop.

---

## 6. Bibliografia i recursos

---

## 7. Metodologia

Es treballaran tres grans blocs de contingut: 1) Llibres, 2) Revistes, 3) Diaris. Cada gran grup es desenvoluparà seguint les pautes establertes al mateix temari. És a dir, es dedicaran dues sessions de 1,45h cadascuna a la presentació i antecedents del concepte a treballar. En aquesta primera part, doncs, predominarà l'explicació del professor. A la tercera sessió començarà el treball projectual de l'alumne, que començarà a redissenyar un producte real, existent en el mercat. La resta de sessions (14,30 hores, aproximadament) combinaran les explicacions del professor, el treball de l'estudiant sobre el seu projecte i els moments de correcció i rectificació com assistència del professor.

## 8. Activitats de l'estudiant

L'estudiant dividirà el seu temps de treball dins la classe segons un esquema que es repeteix tres vegades, en tres temàtiques (1) Llibres, 2) Revistes, 3) Diaris):

- 3 sessions d'atenció a les explicacions del professor i intervencions de l'estudiant en forma de dubtes i comentaris. 4,30 hores
- 10 sessions desenvolupant les diferents fases del projecte. 14,30 hores

Fora de l'horari lectiu, l'estudiant haurà de dedicar 40 hores a la recerca de dades i a l'ampliació del treball duta a terme a classe.

