

[MD3002] KOMUNIKAZIO BISUALA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	PRODUKTU ETA ZERBITZUEN DISEINU ESTRATEGIKOKO UNIBERTSITATE MASTERRA	Arloa ?
Seihilabetea	2	Ikasturtea 0
Izaera	FORMAZIO OSAGARRIAK	Aipamena / Especialitatea
Plana	2018	Hizkuntza CASTELLANO
Modalitatea	Presentzial egokitua	Orduak guztira 20 irakastordu + 80 irak. gabeko ordu = 100 ordu guztira
Kredituak	4	Ordu/aste 1,11

IRAKASLEAK

MAZMELA ETXABE, MAITANE

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak

(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea)

Ezagutzak

(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

KONPETENTZIAK

VERIFICA KONPETENTZIAK

ESPEZIFIKOAK

MDCE03 - Irtenbide sortzaileak eta iraukorrak proposatzea (gizartea-ingurumena-ekonomia) produktu eta zerbitzu berritzaileen bidez, enpresa estrategiari erantzuteko

MDCE06 - Produktu eta zerbitzu berriak ateratzeko estrategia definitzea, merkatuan duten posizionamenduaren arabera

OROKORRAK

MDCB01 - Diseinuko proiektuen garapena eta emaitza modu eraginkorrean eta konbentzitzeko moduan komunikatzea, ahoz, idatziz eta grafikoki, helburuko publiko espezializatuari zein espezializatu gabeari, ingelesez eta gaztelaniaz

OINARRIZKOAK

M_CB10 - Ikasleak ikasketarako trebetasunak garatzea, hein handi batean modu autozuzenduan edo autonomoan ikasten jarraitu ahal izateko

M_CB9 - Ikasleek ondorioak eta horien oinarrian dauden ezagutzak eta arrazoiak publiko espezializatuak eta espezializatu gabeei komunikatzen jakitea, modu argian eta anbiguotasunik gabe

IKASTE-EMAITZAK

RA001 Helburuko publikoari produktuaren balioa egiazki jakinaraztea

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

Ariketak egitea eta problemak ebaztea, banaka eta/edo taldean

IO

IG

OG

20 h.

80 h.

100 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodelte-/programazio-probak

P

%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodelte-/programazio probak

IO - Irakastorduak: 20 h.

IG - Irak. gabekoak: 80 h.

OG - Orduak guztira: 100 h.

EDUKIAK

0. Sarrera
1. Ordenagailu bidezko diseinu grafikoaren alderdi teknikoak
2. Pertzepzio bisuala
3. Irudia azterketa eremu gisa
4. Kolorea komunikazio erraminta gisa
5. Gestalt, pertzepzioaren teoria eta legeak
6. Zeinu eta ikurren teoria - Semiologia

7. Adierazpen grafikoaren lege eta teoriak

8. Tipografia komunikazio erraminta gisa

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

Ikasgaiaren apunteak

Bibliografia

http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_in_k.pl?grupo=ESTRATEGICO11&ejecuta=45&_ST