

PLAN DOCENTE

Tendencias en comunicación, cultura digital y TIC

DATOS GENERALES

Centro: Escuela Superior de Diseño LCI Barcelona

Titulación: Máster Oficial en Creación y Desarrollo de Proyectos Digitales

Área: Diseño Gráfico

Idioma de la docencia: castellano e inglés

Fecha de la última modificación: 2 de setiembre de 2019

DATOS DESCRIPTIVOS

Módulo: Módulo I: Investigación para el diseño 6 ECTS Obligatorio	Asignatura: Tendencias en comunicación, cultura digital y TIC 3 ECTS 1 semestre
---	--

COMPETENCIAS

DEL MÓDULO

Generales

- CG1 Adaptarse, en términos de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar las vías adecuadas para el aprendizaje permanente.
- CG3 Desarrollar razonablemente y críticamente ideas y argumentos.
- CG7 Actuar como mediador entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG9 Ser capaz de gestionar la inclusión de avances tecnológicos en el ámbito de lenguajes de programación específicos del sector TIC y los proyectos digitales.

Específicas

- CE6 Dominar recursos y procesos para la investigación y generación de nuevos conceptos y proyectos digitales innovadores.
- CE12 Investigar el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño digital.
- CE13 Analizar el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del diseño digital.

DE LA ASIGNATURA

Generales	Específicas
CG1, CG7, CG9	CE12, CE13

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

DEL MÓDULO

1. Entender el contexto cultural, social y económico en el que el profesional ha de ejercer su práctica.
2. Integrar los conceptos teórico-prácticos de la comunicación estratégica y la identidad en la red.
3. Proporcionarse un mapa de tecnología y la comunicación digital.
4. Conocer las últimas tendencias en comunicación estratégica y diseño digital.
5. Entender la práctica del diseño con un sistema de interacciones.

DE LA ASIGNATURA

Resultados
1,3,4

METODOLOGÍA

- Clase magistral inaugural.
- Clases presenciales activas.
- Exposición teórica del profesor (clases magistrales, estudio de casos...) con soporte audiovisual.
- Salidas a empresas, exposiciones; agencias; centros tecnológicos etc.

- Aprendizaje a través de la experiencia (*Learning by doing*):
 - Seminarios de debate entorno de conceptos y materias preparadas para los estudiantes.
 - Trabajos colectivos, tutorizados.
 - Presentación oral y escrita por parte del estudiante.