

PLAN DOCENTE

Comunicación persuasiva y diseño de experiencias alrededor de una marca

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 V: Proyectos para la publicidad y comunicación estratégica 11 ECTS Optativo	Asignatura: Comunicación persuasiva y diseño de experiencias alrededor de una marca 5 ECTS Anual
--	---

COMPETENCIAS

DEL MÓDULO

Generales

- CG1 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CG2 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental hacia la diversidad.
- CG3 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CG4 Gestionar adecuadamente proyectos digitales donde participen equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. (Project Management)
- CG5 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CG6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal; trabajar con espíritu emprendedor y responsable.

- CG7 Actuar como mediadores 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.
- CG10 Comunicar profesionalmente ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

Específicas

- CE1 Dominar los recursos avanzados para la expresión y la representación gráfica en entornos digitales e interactivos avanzados.
- CE2 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes, con los requisitos tecnológicos y relaciones estructurales, materiales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en los proyectos.
- CE3 Resolver problemas proyectuales complejos mediante la metodología, destreza, tecnología y procedimientos adecuados.
- CE4 Crear y dirigir proyectos digitales para la elaboración de campañas estratégicas de comunicación a partir de los recursos de la red y la tecnología Web 3.0.
- CE6 Dominar recursos y procesos para la investigación y generación de nuevos conceptos y proyectos digitales innovadores.
- CE7 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y tecnológicos que se planteen durante el desarrollo y acabados del Proyecto.
- CE8 Interrelacionar los lenguajes formales y simbólicos para la creación de proyectos digitales con la funcionalidad específica.
- CE9 Aplicar de manera adecuada los lenguajes de programación y las herramientas de desarrollo para el análisis, el diseño y la implementación de aplicaciones.
- CE10 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector; integrar la tecnología como herramienta generativa de usos y aplicaciones.
- CE15 Definir un sistema de calidad y evaluación de los proyectos; implementar un entorno de simulación y prueba para su revisión y verificación, y elaborar la documentación necesaria según la normativa internacional.

DE LA ASIGNATURA

Generales	Específicas
CG1, CG2, CG3, CG5, CG7, CG8, CG10	CE1, CE3, CE4, CE6, CE8

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

DEL MÓDULO

1. Aprender a idear y desarrollar profesionalmente una campaña de comunicación estratégica utilizando los recursos de la Web 3.0.
2. Crear y diseñar una campaña *transmedia* de comunicación utilizando técnicas de *gamificación* y *storytelling*.
3. Saber presentar y comunicar un proyecto digital a eventuales inversores.

DE LA ASIGNATURA

Resultados
1, 2, 3

METODOLOGÍA

- Clases presenciales activas.
- Exposición teórica del profesor (clases magistrales, estudio de casos...) con apoyo audiovisual.
- Proyección y comentario de imágenes representando los temas a trabajar.
- Salidas a empresas, centros tecnológicos, etc.
- Aplicación práctica de conceptos.
- Aprendizaje a través de la experiencia (*Learning by doing*):
 - o Trabajo individual
 - o Trabajos colaborativos, tutorizados
 - o Presentación oral y escrita por parte del estudiante