
DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

107223 - DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Alfons Palacios González
- Curs: Segon
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Ana Urroz Osés [<aurroz@tecnocampus.cat>](mailto:aurroz@tecnocampus.cat)

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Català i castellà, amb documentació en anglès.

Competències que es treballen

Bàsica

- B4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat

Específica

- V8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.

Transversal

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membres més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

Descripció

En aquesta assignatura l'alumnat abordarà tant la teoria i pràctica del disseny gràfic tradicional com les lleis d'usabilitat actuals per tal de ser capaç de proposar solucions a problemes relacionats amb la creació de productes interactius i videojocs.

L'assignatura contempla 4 blocs temàtics:

- 1- iconografia i disseny de icones;
- 2- branding i naming;
- 3- història del disseny gràfic i
- 4- introducció a la Interfície d'usuari.

Aquesta assignatura forma part de la matèria de Creació Artística.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura l'estudiant o estudianta ha de ser capaç de:

- Aplicar coneixements tant del disseny gràfic tradicional com de l'arquitectura de la informació i les lleis d'usabilitat actuals per tal d'elaborar propostes visuals innovadores. Des de l'estudi i la pràctica de clàssics fins a les interfícies actuals, l'alumne podrà definir diferents solucions per resoldre activitats relacionades amb la creació de productes interactius i videojocs.

El tipus d'activitat que es treballarà estarà basada en problemes reals que un dissenyador o artista de videojocs ha de resoldre en el seu moment dia a dia aplicant els principis bàsics del disseny gràfic, el dibuix, el coneixement de referents i els programes específics del sector.

Els resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir són:

E8.1. Idear l'aspecte gràfic d'un videojoc, segons els tipus d'usuari, el tipus de joc i el contexte cultural i històric del mateix.

E8.2 Representar gràficament els elements d'un videojoc: escenes, personatges, nivells, etc.

E8.3. Representar de forma visual informació i dades mitjançant infografies i altres tècniques d'avanguardia.

Metodologia de treball

L'assignatura combina les classes teòriques, on s'introdueixen els conceptes necessaris, amb les classes pràctiques i de laboratori.

Continguts

1. Fonaments del disseny gràfic

- 1.1 Semiòtica
- 1.2. Gestalt
- 1.3. Teoria del color
- 1.4. Tipografia
- 1.5. Iconografia
- 1.6. Conceptes de composició: pes, equilibri, simetria, escala.
- 1.7. Teoria i pràctica de la maquetació i el tractament del text.

2. Creació de marca. Branding.

- 2.1. Briefing
- 2.2. Naming
- 2.3. Formats d'imatge i estàndards de la indústria. Logos

3. Història del disseny gràfic.

4. Uxer Experience i Interfaz d'Usuari

- 4.1. Què es UX?
- 4.2. Arquitectura de la Informació
- 4.3. Flowchart.
- 4.4. Usabilitat.
- 4.5. Interfaz d'Usuari en videojocs. Tipologies.

5. Eines informàtiques de creació i edició de imatges.

- 5.1. Adobe Photoshop
- 5.2. Adobe Illustrator

Activitats d'aprenentatge

L'assignatura compta amb 3 pràctiques avaluables on l'alumne haurà d'analitzar i dissenyar interfícies o part d'interfícies per a videojocs. Les pràctiques seran individuals o en parella.

Amb l'objectiu de recollir evidència de l'assoliment dels resultats d'aprenentatge esperats es realitzaran les següents activitats de caràcter avaluatiu:

Pràctica Avaluable1 (PA1): Infografia explicativa d'una recepta amb icones.

L'estudiant haurà de sintetitzar una informació complexa, transformarla en icones, realitzar un exercici de narrativa visual i practicar la divisió de l'espai mitjançant retícules i maquetació. A més, haurà de fer servir software específic de creació gràfica: Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.

Aquesta activitat permet avaluar el resultat d'aprenentatge E8.3. (Representar de forma visual informació i dades mitjançant infografies i altres tècniques d'avanguardia.)

Tanmateix, amb aquesta PA l'estudiant treballarà la competència bàsica B4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat, i l'específica V8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.

Pràctica Avaluable 2 (PA2): Creació de marca per un videojoc.

L'estudiant treballarà:

- ? La definició del disseny gràfic, del dissenyador i la seva importància en la transmissió del missatge.
- ? La teoria principal del disseny gràfic i els seus recursos: logotip, isotips, imagotips.
- ? La importància de la imatge de marca.
- ? Formats d'imatge i estàndards de la indústria.
- ? Software específic de creació gràfica: Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.

Aquesta activitat permet avaluar el resultat d'aprenentatge E8.1. Idear l'aspecte gràfic d'un videojoc, segons els tipus d'usuari, el tipus de joc i el context cultural i històric del mateix. Al mateix temps, l'estudiant treballarà la competència bàsica B4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat, i l'específica V8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs. I la transversal T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

Pràctica Avaluable 3 (PA3): Arquitectes de la informació, flowchart i UX/ UI

En aquest contingut es treballa:

- Arquitectura de la informació: organitzar i predir el que l'usuari va a fer.
- Les lleis de la usabilitat de Steve Krug.
- Les 10 regles heurístiques d'usabilitat de Jakob Nielsen.

Aquesta activitat permet avaluar els resultats d'aprenentatge propis de la competència específica V8_ Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs:

E8.1. Idear l'aspecte gràfic d'un videojoc, segons els tipus d'usuari, el tipus de joc i el context cultural i històric del mateix.

E8.2 Representar gràficament els elements d'un videojoc: escenes, personatges, nivells, etc.

A més, l'estudiant tindrà un conjunt d'**exercicis avaluables (EA)** que li permetran consolidar els conceptes vistos a classe

Sistema d'avaluació

Les pràctiques avaluables compten 80% de la nota final.

Els exercicis avaluables compten un 20% de la nota final.

Es calcula la nota final amb la següent fórmula:

Nota final (NF) [avaluació] = 0.20 · [PA1]+ 0.30 · [PA2]+ 0.30 · [PA3]+ 0.20 · [EA4]

Recuperació:

Si NF > 5, l'assignatura estarà suspesa i per recuperar-la, l'estudiant haurà de presentar les PA1, PA2 i PA4 amb les modificacions pertinents. La nota màxima serà de 8.

Es calcula la nota final amb la següent fórmula:

Nota final reavaluació (NFR) [reavaluació] = 0.20 ·[PA1]+ 0.30· [PA2]+ 0.30 ·[PA3]

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Dondis, D. A. (1976). La sintaxis de la imagen: Introduccion al alfabeto visual (J. G. Beramendi, Trans.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Graphic design: From the Origins to the Present Day
Author: Enric Satué
Publisher: Alianza Editorial Sa; 2 edition (October 26, 2012)
Language: Spanish
ISBN-10: 8420609501
- Steve, K. (2005). Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. Addison Wesley.

Complementaris

Bibliografies

- Maeda, J. (2006). Las leyes de la simplicidad. Barcelona: Gedisa Editorial.