

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 104131 - DISSENY GRÀFIC

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Rafael Suárez Gómez
- Curs: Primer
- Trimestre: Tercer
- Crèdits: 6
- Professorat:
  - Francisco José Pinel Cabello <[fpinel@tecnocampus.cat](mailto:fpinel@tecnocampus.cat)>
  - Natàlia Quílez Cepero <[nquilez@tecnocampus.cat](mailto:nquilez@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

#### Competències que es treballen

##### Específica

- E1\_Dissenyar i programara les interífices gràfiques de portals web estàtics o dinàmics, d'aplicacions interactives i de videojocs, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat
- E10\_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs

##### Bàsiques i Generals

- G2\_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- G5\_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors, amb un alt grau d'autonomia

##### Transversal

- T2\_ Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com a 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

#### Descripció

El disseny gràfic com a matèria bàsica d'expressió artística té un ventall de branques que se solen manifestar prioritàriament en diferents àmbits clàssics de professionalització. En aquest sentit, si bé l'assignatura presenta certa amplitud, també aquest abast propicia un enfocament global a través d'actuacions diversificades de creació i projectació, i en què els seus continguts treballen diverses estratègies d'ideació.

Aquestes propostes de treball impliquen la utilització de sistemes i recursos de representació gràfica en el que les noves tecnologies van integrades com a part implícita en els processos reals de disseny i com a recurs propi d'investigació i representació i també com a eines indispensables per abordar la seva concepció i pràctica projectual de manera introductòria i al llarg del procés creatiu.

Per tant, es tracta d'una matèria que equilibra coneixements intel·lectuals i experiències intuïtives alhora que proporciona una formació tècnica, artística i de gestió amb l'objectiu de formar professionals capacitats per a dissenyar i desenvolupar sistemes de comunicació integrant conceptualització i producció de forma coherent.

Partint d'aquestes premisses es fa una introducció teòrica i pràctica al disseny gràfic aplicat als mitjans audiovisuals. S'estudien i analitzen els conceptes fonamentals situats en els contextos culturals i socials en els quals s'inscriuen posant l'accent principalment en la relació entre el gràfic i l'audiovisual. L'objectiu és desenvolupar la creació gràfica orientada cap a la integració en entorns audiovisuals, des del cinema, la televisió i internet. En aquest sentit, s'utilitzen eines de tractament digital de la imatge gràfica i de representació il·lustrativa, aplicades als diferents vessants gràfics del disseny: fotomuntatges, composició gràfica, il·lustració, logotips, grafismes televisius, títols de crèdit al cinema i disseny web. En resum, es fa un recorregut pels fonaments del disseny gràfic, la comunicació, les aplicacions del disseny, el disseny publicitari i la imatge digital que dota a l'estudiantat de les eines bàsiques en l'àmbit teòric i pràctic per poder desenvolupar tota mena d'activitats audiovisuals vinculades a la representació gràfica. Finalment, els coneixements obtinguts també estan orientats a la consecució de noves propostes tant en l'àmbit de la innovació i recerca acadèmica com en el professional.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19.

D'aquesta manera s'assegurarà la consecució dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

## Resultats d'aprenentatge

---

### Resultats relacionats amb l'assignatura:

- RA1 Dominar el disseny gràfic i els seus principis per al desenvolupament i direcció de projectes: composició, tipografia i color.
- RA2 Proposar un disseny fent especial ús de les connotacions del llenguatge audiovisual.
- RA3 Conèixer i aplicar els principis bàsics del disseny gràfic per a la creació de productes audiovisuals, això és, per a la multimèdia, la televisió, i el cinema.
- RA4 Generar propostes gràfiques creatives i innovadores.
- RA5 Definir la intervenció del/de la dissenyador/a gràfic/a dins de la producció audiovisual.
- RA6 Analitzar i expressar el contingut en termes de forma, tècnica, funcionalitat i finalitat d'informacions visuals.

### Resultats complementaris:

- RAC7 Conèixer els sistemes de la propietat intel·lectual i les llicències obertes en el camp del disseny gràfic i en les imatges en general.
- RAC8 Assolir habilitats i coneixements del funcionament dels programaris de creació gràfica Adobe Photoshop i Adobe Illustrator.
- RAC9 Redactar la memòria d'un projecte amb la terminologia i estructura específiques.
- RAC10 Esbossar gràficament i en diferents tècniques, les primeres idees d'un projecte.
- RAC11 Incorporar la perspectiva feminista al món del disseny gràfic

## Metodologia de treball

---

### 40h presencials a l'aula dedicades a:

- Sessions de classe expositives basades en l'explicació del/de la professor/a.
- Conferències.
- Presentacions de temes per part d'els/les alumnes/as.
- Debats, anàlisi i reflexió, fòrums.

### 20h presencials dedicades a:

- Pràctiques realitzades en aules d'informàtica per a aprofundir en els conceptes explicats en les classes teòriques i seminaris mitjançant la seva aplicació a casos reals.

### 81h no presencials a l'aula dedicades a l'aprenentatge autònom:

- Realització de treballs individuals o en grup.

### 9h no presencials a l'aula dedicades a l'aprenentatge dirigit:

- Tutories no presencials per a les quals el/la alumne/a disposarà de recursos telemàtics com el correu electrònic i els recursos de la intranet del Tecnocampus.

Tots els conceptes teòrics s'exposaran en classes de teoria (grups grans). En aquestes classes i a discreció de la professora també es resoldran exercicis puntuables. Tanmateix, també es podrà demanar als estudiants i sense previ avís activitats/proves d'avaluació de caràcter puntuable i de seguiment de màxim 25 minuts de duració per constatar, tant per part dels estudiants com per part de la professora, un assoliment dels diferents temes tractats en les dites classes de teoria.

Els conceptes de caràcter més pràctic es treballaran al laboratori (grups petits). En les sessions programades es donaran les eines necessàries per a poder resoldre aquestes activitats, tot i que s'espera que l'estudiant i estudianta les finalitzi més enllà de les hores de laboratori, doncs, en el temps necessari d'aprenentatge autònom.

Dins de les hores d'aprenentatge autònom es consideren les hores que l'alumne dedica a fer una lectura dels apunts de la classe teòrica corresponent a la realització d'exercicis i de treballs proposats fora de l'aula, l'estudi de manuals necessaris per poder fer les pràctiques, redacció dels informes i memòries de les pràctiques i treballs, resolució de qüestionaris d'autoaprenentatge i l'estudi i preparació dels exàmens parcials.

Per a cada contingut s'ampliarà la bibliografia (bàsica i complementària), referències web (materials gràfics, bancs d'imatges, de tipografia, etc.) així com es proveirà a l'estudiant o estudianta d'articles i informacions/guies de revistes especialitzades a consultar amb regularitat.

**Modalitat d'impartició:** les sessions de classe s'impartiran de forma presencial, híbrida o online en funció dels possibles escenaris durant el present curs. En

qualsevol dels casos tots els continguts poden ser impartits de manera telemàtica, amb un seguiment individualitzat de les pràctiques dels alumnes.

El programari necessari, tant en aula com en modalitat telemàtiques és el següent: Zoom, Photoshop, Illustrator i After Effects.

## Continguts

---

### **Títol contingut 1: PRINCIPIS BÀSICS DEL DISSENY GRÀFIC**

Dedicació: 44 h. Grup gran/teoria: 12 h

Grup petit/laboratori: 8 h

Activitats dirigides: 2 h

Aprenentatge autònom: 22 h

Descripció

En aquest contingut es treballa:

1.1. Introducció al disseny gràfic.

1.2. Breu recorregut històric.

1.3. Percepció visual

1.4. Imatge i il·lustració.

1.5. Forma i composició.

1.6. Color.

1.7. Tipografia.

1.8. La identitat gràfica.

1.9. La propietat intel·lectual en les imatges.

Activitats vinculades Classe d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

### **Títol contingut 2: LA CREATIVITAT**

Dedicació: 15 h Grup gran/teoria: 4 h

Activitats dirigides: 1 h

Aprenentatge autònom: 10 h

Descripció

En aquest contingut es treballa:

2.1 Introducció a la creativitat.

2.2. Definició del projecte: "briefing".

2.3. Elaboració gràfica d'idees.

2.4. Tècniques i mètodes creatius.

Activitats vinculades Classe d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

### **Títol contingut 3: LA TELEVISIÓ I EL DISSENY GRÀFIC**

Dedicació: 36 h. Grup gran/teoria: 9 h

Grup petit/laboratori: 5 h

Activitats dirigides: 2 h

Aprenentatge autònom: 20 h

Descripció

En aquest contingut es treballa:

3.1. Introducció al disseny gràfic televisiu.

3.2. Disseny conceptual: dimensió estètic-comunicativa de la composició digital televisiva.

3.3. Disseny de Continguts a la televisió: La identitat corporativa d'un canal de televisió, la continuïtat i les autopromocions. Disseny de caretes de programes. Disseny de chyrons i tipografia adient. Escenografia, attrezzo i decorats virtuals.

3.4. Anàlisi dels àmbits de treball d'un departament de disseny audiovisual en una televisió.

Activitats vinculades Classe d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

### **Títol contingut 4: EL CINEMA I EL DISSENY GRÀFIC**

Dedicació: 33 h. Grup gran/teoria: 9 h

Grup petit/laboratori: 4 h

Activitats dirigides: 2 h

Aprenentatge autònom: 18 h

Descripció

En aquest contingut es treballa:

4.1. Introducció al disseny gràfic cinematogràfic.

4.2. Disseny conceptual, disseny visual, disseny de continguts al cinema.

4.3. La identitat corporativa d'una productora.

4.4. Els motion graphics al cinema

4.5. Disseny d'escenaris i decorats. Els efectes especials al cinema.

4.6. La promoció gràfica en la producció cinematogràfica.

Activitats vinculades Classe d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

### **Títol contingut 5: EL WEB I EL DISSENY GRÀFIC**

Dedicació: 30 h. Grup gran/teoria: 6 h

Grup petit/laboratori: 3 h

Activitats dirigides: 1 h

Aprenentatge autònom: 20 h

Descripció

En aquest contingut es treballa:

5.1. Introducció al disseny gràfic d'aplicacions interactives.

5.2. Breu evolució històrica de les interfícies gràfiques d'usuari.

5.3. Retícules en pantalles.

- 5.4. Tipografia per a interactius. Arquitectura de la informació.  
5.5. Disseny web para empreses audiovisuals  
5.6. Disseny gràfic en narracions interactives web.  
5.7. Disseny gràfic a les xarxes socials i blocs. Ús de plantilles: limitacions i possibilitats de personalització.  
Activitats vinculades Classe d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

## Activitats d'aprenentatge

---

### Activitats d'aprenentatge autònom:

**1. Projecte Crom:** Analitzar i expressar el contingut estètic-simbòlic d'una informació visual tenint en compte els elements conceptuals, visuals i de relació així com la funció pràctica. (Activitat individual)

- Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3, RA4
- Competències: G2, G5

**2. Disseny gràfic a la televisió:** Creació d'una marca corporativa. Organitzar la informació referent a l'arquitectura gràfica i visual al voltant d'un canal de televisió, amb la seva identitat gràfica, tot entenent la creativitat aplicada i els sistemes de comunicació que comporta el disseny corporatiu, Institucional i d'empresa, realitzant un projecte d'anàlisi (marca existent) i creació (marca nova) i un Manual d'Identitat Corporativa. Com a activitat transversal s'ha d'incloure metodologies de creativitat: elaboració de briefings, moodboards, tests, pluja d'idees i elaboracions gràfiques amb diferents metodologies. (Activitat en grup)

- Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RAC8, RAC9, RAC10
- Competències: E1, E10, G2, T2

**3. Disseny gràfic al cinema:** Disseny d'un Cartell / Títols d'apertura. Disseny d'una nova versió d'un cartell cinematogràfic per una pel·lícula existent. S'han d'aplicar metodologies del taller de creativitat: elaboració de briefings, moodboards, tests, pluja d'idees i elaboracions gràfiques amb diferents metodologies. S'ha d'elaborar una memòria escrita que reculli l'anàlisi visual del cartell previ i la nova proposta justificada des dels elements del disseny conceptuals, visuals, de relació i pràctics. (Activitat individual)

- Resultats d'aprenentatge: RA1, RA3, RA4, RA6, RAC8, RAC9, RAC10, RAC11
- Competències: E10, G2

**4. Examen final.** Examen final individual. Es realitza un examen on s'avaluen els coneixements dels continguts 1,2, 3, 4 i 5. Aquesta prova consta d'una part de qüestions sobre conceptes associats als objectius d'aprenentatge de l'assignatura, i d'un conjunt d'exercicis d'aplicació. Els estudiants disposen de 2 hores per a la realització de la prova en el període d'exàmens finals establert pel cap d'estudis.

- Resultats d'aprenentatge: RA1, RA3, RA5, RA6, RAC7, RAC8, ,RA11
- Competències: E1, E10, G2, G5

### Pràctiques al laboratori (individuals):

Realització de petits exercicis pràctics amb programari informàtic de creació gràfica.

-Creació i estudi d'elements gràfics conceptuals, visuals i de relació.

-Creació d'identitats gràfiques.

-Tipografies: usos, expressió, maquetació.

-Relacions compositives entre imatge i text.

-Color. Funcionalitat, cultura i els efectes dels colors.

-Creació d'una il·lustració mitjançant collage

-El workflow entre disseny gràfic i la postproducció de vídeo en el context de l'entorn audiovisual.

- Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RAC8, RAC7, RA4, RA5
- Competències: E1, E10, G2, G5

## Sistema d'avaluació

---

### AVALUACIÓ

L'assignatura s'avalua a partir de tres blocs:

**1. Activitats d'aprenentatge:** 3 activitats definides en l'apartat corresponent (45% de la nota final)

**2. Assistència a les sessions presencials del laboratori** i realització de les pràctiques (15% de la nota final)

**3. Examen final** (40% de la nota final)

### Descripció general de l'examen

Examen final individual. Es realitza un examen on s'avaluen els coneixements dels continguts 1,2, 3, 4 i 5. Aquesta prova consta d'una part de qüestions sobre conceptes associats als objectius d'aprenentatge de l'assignatura, i d'un conjunt d'exercicis d'aplicació. Els estudiants disposen de 2 hores per a la realització de la prova en el període d'exàmens finals establert pel cap d'estudis. Es considera necessària una dedicació addicional de 18 hores d'aprenentatge autònom per preparar l'examen.

Per poder fer mitjana entre totes les parts s'han d'haver-hi aprovat cadascuna d'elles. Amb més de 2 faltes d'assistència a les pràctiques sense justificar (justificades segons la Normativa del centre) l'assignatura estarà suspesa sense dret a recuperació.

### **Normes de realització de les activitats**

Per a cada activitat, s'informarà de la normativa a seguir, i de les condicions particulars que les regeixin. La realització de les pràctiques és obligatòria. Es valorarà la puntualitat en l'entrega de les diferents activitats així:

-No s'acceptaran formats diferents del requerit

-No s'acceptaran treballs fora de termini

-No s'acceptaran treballs no entregats al campus digital.

Qualsevol d'aquestes tres incidències, repercutirà automàticament en la qualificació (no avaluat, és a dir, comptabilització 0 respecte a la qualificació final de la suma de les diferents activitats). Si no es realitza alguna de les activitats de pràctiques o de seguiment, es considerarà no avaluada.

Donat el contingut de l'assignatura, es valorarà la creativitat a partir d'una comprensió dels aspectes teòrics i pràctics concretats en la metodologia de treball, la correcta organització de la informació, els esbossos preparatius, la recerca de solucions innovadores, la pulcritud i claredat gràfica en el resultat de les activitats i dels diferents treballs de seguiment, així com, en els mateixos parcials.

### **Activitat avaluadora en període de recuperació**

Per poder accedir a la recuperació s'han d'haver realitzat les tres parts avaluables: 1. Activitats d'aprenentatge, 2. Assistència a les sessions presencials del laboratori i 3. Examen final.

Si la part suspesa és l'examen la recuperació consisteix en la realització d'un nou examen de les mateixes característiques que l'examen de l'avaluació ordinària.

Si la part suspesa són les Activitats d'aprenentatge s'han de tornar a repetir sota les orientacions del professor/a.

Les ponderacions de les 3 parts avaluables són les mateixes que a l'avaluació ordinària

**En cas d'obtenir un No Presentat en qualsevol de les parts (examen final / activitats d'aprenentatge) no es pot accedir a la recuperació.**

## **Recursos**

---

### **Bàsics**

#### Bibliografies

- BAINES, Phil i HASLAM, Andrew. Tipografía. Función, Forma y Diseño. Barcelona: G.Gili, 2002.
- BEIRUT, Michael. Fundamentos del Diseño Gráfico. Madrid: Infinito, 2001.
- BERGSTRÖM, Bo. Tengo algo en el ojo. Técnicas esenciales de Comunicación Visual. Barcelona: Promopress, 2009
- CAPELLA, Juli i ÚBEDA, Ramón. COCOS. Copias y coincidencias. En defensa de la innovación en el diseño. Barcelona: Electa, 2003.
- CHAVES, N.. La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional. 3ª. Barcelona: Gustavo Gili, 2012
- DELGADO, JM. PAZ, F.. Illustrator CS4. Madrid: Anaya Multimedia, 2009.
- FRUTIGER, A.. Signos, Símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- HELLER, E.. Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- HORTON, Sarah; LYNCH, Patrick J. Web Style Guide, 4th Edition: Foundations of User Experience Design. 2016
- KANE, J.. Manual de Tipografía. 2ª. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- LARREA, Q., PÉREZ, X.. Marcas & Trademarks Mex.. Barcelona: Gustavo Gili, 2009
- LESSIG, Lawrence. Por una cultura libre. Editorial Traficantes de Sueños. 2005
-

LUPTON, Ellen. Intuición, acción, creación. Graphic Desing Thinking. Barcelona: Gustavo Gili, 2012

- LUPTON, Ellen; COLE PHILLIPS, Jennifer. Diseño gráfico: Nuevos fundamentos. Editorial Gustavo Gili. 2016
- LYNCH, Patrick. Manual de Estilo Web. Madrid: G.Gili, 2004
- MUNARI, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: G.Gili, 1987.
- NIVE FLÓREZ CALDERÓN, Blanca. Guía para diseñar una marca. Editorial. Lemoine. 2013
- PENDER, Key. El color digital en el diseño gráfico. Guipúzcoa: ANtza, 2003.
- PRING, Roger. www.color. Barcelona: G.Gili, 2001.
- RÀFOLS, R., COLOMER, A. Diseño Audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili, 2012
- ROYO, Javier. Diseño Digital. Barcelona: Paidós, 2004.
- SATUÉ, Enric. El Diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza, 1999.
- WONG, W.. Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- ZEEGEN, L.C. Principios de la nueva ilustración. Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

## Complementaris

### Bibliografies

- BAYLEY, Stephen. La guia Conran del Diseño. Madrid: Alianza, 1992
- BRARDA, María Cecilia. Motion Graphics Design: la direccio´ creativa de branding de TV. Editorial Gustavo Gili. 2016
- CLAZIE, I.. Cómo crear un portfolio digital. Guía práctica para mostrar tu trabajo on line. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- DELGADO, JM.. Photoshop CS5. Madrid: Anaya Multimedia, 2010
- DONDIS, Donis, A.. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.
- FRUTIGER, A.. El libro de la Tipografía. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- LUPTON, Ellen. Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escultores. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.
- MARCUS, George H.. What is Design Today?. New York: Harry Abrams Publishers, 2002.
- RIVERS, C.. Nueva impresión tipográfica. BARCELONA: GUSTAVO GILI, 2012.
- WONG, W.. Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.