

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 104131 - DISSENY GRÀFIC

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Rafael Suárez Gómez
- Curs: Primer
- Trimestre: Tercer
- Crèdits: 6
- Professorat:
  - Queralt Antú Serrano Porredon <[qserrano@tecnocampus.cat](mailto:qserrano@tecnocampus.cat)>
  - Francisco José Pinel Cabello <[fpinel@tecnocampus.cat](mailto:fpinel@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. 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, 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

---

### METODOLOGIA DE TREBALL

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

- Sessions de classe expositives basades en l'explicació del/de la professor/a..
- Sessions de treball individual o grupal per al seguiment de les pràctiques d'assignatura.
- Tutories guiades sobre el contingut i avanços de les pràctiques d'assignatura.

#### 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). L'exposició d'aquests continguts es durà a terme durant la primera part de les sessions teòriques, quedant la segona part dedicada al treball individual o grupal de classe entorn de les pràctiques o a exercicis proposats per la professora.

Els conceptes de caràcter més pràctic es treballaran en el laboratori (grups petits). En les sessions programades s'acarnissaran els mètodes i eines necessàries per a poder resoldre aquestes activitats, a pesar que s'espera que el/la estudiant les finalitzi sigui autònoma quant al desenvolupament dels coneixements i recursos tècnics necessaris per a la consecució dels objectius de les pràctiques. La professora facilitarà l'accés a continguts i recursos d'aprenentatge autònom.

Dins de les hores d'aprenentatge autònom es consideren les hores que el/la alumne/a dedica a fer una lectura de les anotacions de la classe teòrica corresponent, la realització d'exercicis i de treballs proposats fora de l'aula, l'estudi de manuals necessaris per a poder fer les pràctiques, redacció dels

informes i memòries de les pràctiques i treballs, així com qualsevol altre tipus d'exercici plantejat en el context de l'assignatura. 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 al/estudiant d'articles i informacions/guies a consultar amb regularitat.

Modalitat d'impartició: les sessions de classe s'impartiran de manera presencial, híbrida o en línia 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 és el següent: Photoshop, Illustrator i After Effects

## Continguts

---

### CONTINGUTS

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

Dedicació?: 40 h. Grup gran/teoria: 12h; Grup petit/laboratori: 6h;  
Activitats dirigides: 2h; Aprenentatge auto?nom: 20h

##### Descripció?.

En aquest contingut es treballa:

- 1.1. Introducció? al disseny gra?fíc.
- 1.2. Breu recorregut histo?ric.
- 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 gra?fica.

Activitats vinculades Classe d'explicació? teo?rica amb exemples pra?ctics a analitzar.

---

#### Títol contingut 2: LA CREATIVITAT

Dedicació?: 25 h. Grup gran/teoria: 8h; Grup petit/laboratori: 4h;

Activitats dirigides: 2h; Aprenentatge auto?nom: 11h

##### Descripció?.

En aquest contingut es treballa:

- 2.1 Introducció? a la creativitat.
- 2.2. Definició? del projecte: "briefing".
- 2.3. Elaboració? gra?fica d'idees.
- 2.4. Te?cniques i me?todes creatius.

Activitats vinculades Classe d'explicació? teo?rica amb exemples pra?ctics a analitzar.

---

#### Títol contingut 3: DISSENY GRÀFIC I FORMATS AUDIOVISUALS

Dedicació?: 50 h. Grup gran/teoria: 12h; Grup petit/laboratori: 6h;

Activitats dirigides: 4h; Aprenentatge auto?nom: 28h.

##### Descripció?.

En aquest contingut es treballa:

- 3.1. Introducció? al disseny gra?fíc per continguts audiovisuals.
- 3.2. Motion Design.
- 3.3. Disseny conceptual: dimensió? este?tic-comunicativa de la composició? digital en l'àmbit audiovisual.
- 3.4. Disseny de Continguts per broadcasting : La identitat corporativa en mitjans digitals.
- 3.5. Disseny conceptual, disseny visual, disseny de continguts al cinema.
- 3.6. La promoció? gra?fica en la producció? cinematogra?fica.

Activitats vinculades Classe d'explicació? teo?rica amb exemples pra?ctics a analitzar.

---

## Títol contingut 4: DISSENY GRAFIC I PLATAFORMES DIGITALS.

Dedicació?: 35 h. Grup gran/teoria: 8h; Grup petit/laboratori: 4h;  
Activitats dirigides: 2h; Aprenentatge auto-nom: 21h.

### Descripció?

En aquest contingut es treballa:

- 4.1. Introducció al disseny gràfic en plataformes digitals.
- 4.2. Breu evolució històrica de les interfícies gràfiques d'usuari.
- 4.3. Composició i disseny de Retícles.
- 4.4. Tipografia i interactius. Arquitectura de la informació.
- 4.5. Disseny gràfic i *storytelling* interactiu.
- 4.6. Disseny gràfic i *social media* content xarxes socials.

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

## Activitats d'aprenentatge

---

### ACTIVITATS D'APRENTATGE

#### 1. Crea la teva marca personal:

- **Format: Pràctic**
- **Format de lliurament: Digital via aula virtual**
- **Modalitat: Individual**
- **Lliurament obligatori formatiu. Pes: 0%**
- **Codi de lliurament: GMA104131.f1**

Aquesta pràctica té com a objectiu la creació d'un símbol que s'identifiqui com la teva marca personal.

Construir, potenciar i controlar la teva pròpia marca personal t'ajudarà a generar noves oportunitats alhora que et facilitarà la consecució de metes i objectius. Ha d'identificar-te, ser aspiracional i tenir una bona presència. Per a això farem tasques pràctiques a classe que et guiaran en el procés. (Activitat individual)

#### Requisits

- Conceptualitzar la teva imatge en un símbol;
- De la il·lustració a l'isotip;
- Vectoritzar una il·lustració realitzada a mà;
- Ús d'eines com l'Adobe Illustrator;
- Lliurament ajustat als estàndards de la indústria.

---

#### 2. Disseny de logotip per a curtmetratge:

- **Format: Pràctic**
- **Format de lliurament: Digital via aula virtual**
- **Modalitat: Individual.**
- **Lliurament sumatiu. Pes: 15%**
- **Codi de lliurament: GMA104131.1**

Aquesta pràctica sumativa té com a objectiu la creació d'un logotip per al vostre curt.

En el saturat mercat de la indústria audiovisual actual, hem de tenir una marca de gran èxit si volem destacar de la competència. Hem d'assegurar-nos que el teu logotip doni en el blanc, estudiant les tendències de disseny d'aquesta indústria vertiginosa. Per a aconseguir-ho, farem tasques pràctiques en classe que et guiessin en el procés. (Activitat individual)

#### Requisits

- Conceptualitzar el teu curtmetratge en una marca;
- Aprendre la diferència entre isotip i logotip;
- Ús d'eines com l'Adobe Illustrator;
- Selecció tipogràfica
- Selecció cromàtica;
- Lliurament ajustat als estàndards de la indústria.

---

#### 3. Manual d'Identitat Corporativa:

- **Format: Pràctic**
- **Format de lliurament: Digital via aula virtual**
- **Modalitat: Individual o per equips (màxim 4 persones).**
- **Lliurament sumatiu. Pes: 30%**
- **Codi de lliurament: GMA104131.2**

Perquè l'aplicació del vostre logotip sigui òptima, s'ha de crear un Manual d'Identitat Corporativa. Un manual d'identitat corporativa és un document que recull els principals elements gràfics de la teva marca i explica com han d'aplicar-se visualment. Tant en línia com offline. (Activitat individual o grupal)

S'han d'exposar els següents punts:

1. Logotip.
2. Marca: Isotip + logotip.
3. Àrees de seguretat i reductibilitat.
4. Color corporatiu.
5. Tipografia corporativa i secundària.
6. Versions correctes i incorrectes.
7. Aplicacions de marca, exemples de diferents suports gràfics.
8. Cartell promocional.
9. Marxandatge.
10. Disseny de la *home* de pàgina web.
11. Continguts per a xarxes socials.

#### Requisits

- Conceptualitzar el teu Manual d'Identitat Corporativa;
- Posar en ordre la teva identitat visual;
- Ús d'eines com l'Adobe Illustrator;
- Produir un manual seguint els estàndards de la indústria.

---

#### 4. Cartell promocional per al curtmetratge:

- **Format: Pràctic**
- **Format de lliurament: Digital via aula virtual**
- **Modalitat: Individual o per equips (màxim 4 persones).**
- **Lliurament sumatiu. Pes: 20%**
- **Codi de lliurament: GMA104131.3**

Un cartell creatiu i ben executat és un element bàsic per a una pel·lícula. On s'ha d'exposar la següent informació:

1. Logotip del curtmetratge.
2. Crear una imatge per capes que il·lustri el tema del curtmetratge.
3. Logotips de producció i distribució.
4. Informació de crèdits (*cast* i *crew*).
5. Data d'estrena.
6. Xarxes socials i web oficial.

#### Requisits

- Conceptualitzar un cartell de pel·lícula;
- Posar en ordre la teva identitat visual i jerarquia de la informació;
- Ús d'eines com l'Adobe Illustrator i Photoshop;
- Produir un cartell promocional seguint els estàndards de la indústria.

---

#### 5. Disseny de dossier de vendes per a pitching:

- **Format: Treball Pràctic**
- **Format de lliurament: Digital per l'aula virtual.**
- **Modalitat: Individual o per equips (màxim 4 persones).**
- **Lliurament sumatiu. Pes: 10%**
- **Codi de lliurament: GMA104131.4**

El Pitch suposa una forma estructurada de discurs amb un objectiu específic, vendre la teva idea o projecte. Comunicar les teves idees és un procés essencial. Amb aquesta avaluació sumativa l'alumne haurà de realitzar un dossier de presentació pitch. Aprenderàs les eines de disseny gràfic per aconseguir la millor presentació del teu projecte. Pensar en com comunicaràs les teves idees és clau, a més de tenir material preparat com "PowerPoint o Keynote" per a la presentació amb els punts a desenvolupar; per la qual cosa s'ha creat un taller de creació de Pitch específic. S'espera que l'alumne comuniqui la història, així com presentar el guió de curtmetratge.

#### Requisits

En un Pitch és molt important captar l'atenció en la teva exposició, per la qual cosa és vital que captivis a la teva audiència com més aviat millor, per això tot el que comptis ha d'atreure l'atenció del públic. Per a la preparació de la teva pitch has de treballar el següent:

**Pitch.** Per a ajudar a la concentració de la teva audiència. **Els punts que has de complir:**

1. **Introducció?:** el vostre nom i rol en el projecte.
2. **Tipus de projecte?:** El tipus de projecte: durada, gènere, format.
3. **La idea.** Exposar aquí l'enllaç entre tu i el projecte: si es tracta d'una història real o una llegenda urbana, si ho vas llegir en una revista, etc.
4. **Contingut?:** **Logline.** En una frase has de situar a l'oïdor en la teva història, aclarir el conflicte dramàtic i descobrir al teu protagonista.
5. **Conclusió.** Arribem a la culminació de la teva pitch. Reflexiona sobre el que la teva audiència estigui buscant en tu. Si aconseguixes una resposta adequada la teva pitch serà un èxit – Què té la teva idea d'original? Per què és han de triar la teva història i no en una altra?
6. **Contacte.** En acabar la teva presentació, s'obre el torn de preguntes i és interessant tenir en pantalla les teves dades de contacte.

#### Objectius d'aprenentatge

- Desenvolupar habilitats de comunicació via una presentació;
- Desenvolupar habilitats de planificació i organització.

#### **Criteris d'avaluació**

- Bona qualitat general de presentació;
- Qualitat dels materials de suport utilitzats;
- Claredat de la comunicació i l'absència de faltes d'ortografia i de gramàtica;
- Aprendre eines de disseny gràfic per a aconseguir el millor dossier del teu projecte.

---

#### **6. Merchandising promocional per al vostre curtmetratge:**

- **Format: Pràctic**
- **Format de lliurament: Digital via aula virtual**
- **Modalitat: Individual.**
- **Lliurament obligatori formatiu. Pes: 0%**
- **Codi de lliurament: GMA104131.f2**

Un bon marxandatge pot ser una gran font d'ingressos de promoció del teu film. Estudiarem, d'una banda, la venda de productes: dissenyarem aplicacions com a samarretes, fulls de mà, xapes, gorres, figures promocionals... I per una altra, l'ús de *mock-ups*.

#### **Requisits**

- Conceptualitzar el teu Manual d'Identitat Corporativa;
- Posar en ordre la teva identitat visual;
- Ús d'eines com l'Adobe Illustrator i Photoshop;
- Ús de *mock-ups*;
- Produir un manual seguint els estàndards de la indústria.

---

#### **7. Continguts per a xarxes socials.**

- **Format: Pràctic**
- **Format de lliurament: Digital via aula virtual**
- **Modalitat: Individual.**
- **Lliurament obligatori formatiu. Pes: 0%**
- **Codi de lliurament: GMA104131.f3**

Un boníssim canal de promoció de tot projecte és les xarxes socials, per a això, aprendrem a crear plantilles de continguts i el disseny gràfic per a xarxes.

1. Tria els teus canals socials.
2. Crea un pla estratègic de continguts.
3. Aprèn els diferents formats per a cada plataforma (publicació en el feed, stories, IGTV, enquesta, transmissió en viu, anuncis, publicacions de compra, etc.)
4. Suports visuals (per exemple, foto, vídeo, il·lustració, infografia, gif, etc.)
5. Comença a generar els dissenys gràfics de les teves publicacions.

#### **Requisits**

- Conceptualitzar la teva campanya per a xarxes socials;
- Aprèn els diferents formats per a cada plataforma;
- Ús d'eines com l'Adobe Illustrator;
- Produir una campanya de comunicació per a plataforma social seguint els estàndards de la indústria.

---

#### **8. Disseny de la *home* d'una pàgina web.**

- **Format: Pràctic**
- **Format de lliurament: Digital via aula virtual**
- **Modalitat: Individual.**
- **Lliurament obligatori formatiu. Pes: 0%**
- **Codi de lliurament: GMA104131.f4**

I quina millor plataforma de promoció que una pàgina web? Aprendrem a dissenyar partint dels aspectes més bàsics, com el maneig del menú d'administració i la creació de continguts. Per a la creació d'una web veuràs les tècniques bàsiques per a planificar una web, organitzar la informació en *wireframes*, i crear una gramàtica visual amb tipografia, paletes de colors, espaiats, composició, il·lustració per a dissenyar *icons* vectorials per a botonera de navegació o *infographics*.

#### **Requisits**

- Aprèn els principis de disseny d'una web;
- Tècniques bàsiques per a planificar una web;
- Organitzar la informació en *wireframes*;
- Crear una gramàtica visual amb tipografia, paletes de colors, espaiats, composició;
- Il·lustració per a dissenyar *icons* vectorials per a botonera de navegació o *infographics*.
- Dissenyar una web seguint els estàndards de la indústria.

---

## 9. Animació de logotip i crear el tràiler del vostre curtmetratge.

- **Format: Pràctic**
- **Format de lliurament: Digital via aula virtual**
- **Modalitat: Individual o per equips (màxim 4 persones).**
- **Lliurament sumatiu. Pes: 25%**
- **Codi de lliurament: GMA104131.5**

El format, per antonomàsia, de promoció d'un film, és el tràiler.

L'objectiu d'aquesta pràctica sumativa és realitzar un tràiler d'una pel·lícula. Aprendre *motiongraphics* per a crear una bona cartel·la animada del logotip del film, i els crèdits més rellevants.

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

Editarem un tràiler amb material lliure de drets o animació de fotocomposicions feta a *ex profeso*. Per a això usarem el programa Adobe Illustrator, After Effects i/o Adobe Premiere.

### Requisits

- Aprèn com crear un tràiler;
- Tècniques bàsiques de *storyboard*;
- Crear títols de crèdit i *motiongraphics* del logotip;
- Crear una gramàtica visual;
- El *workflow* entre disseny gràfic i la postproducció de vídeo en el context de l'entorn audiovisual;
- Editar un tràiler seguint els estàndards de la indústria.

## Sistema d'avaluació

---

### SISTEMA D'AVALUACIÓ

L'assignatura s'avalua a partir de l'avaluació continuada de les pràctiques d'aprenentatge.

El correcte seguiment i superació de cadascuna de les pràctiques d'assignatura comporta el total de l'avaluació. Excepcionalment per a aquells o aquelles estudiants que obtinguin una qualificació final entre 4 i 4,9, és possible dur a terme un examen de continguts per a aprovar l'assignatura sense necessitat de passar a segona convocatòria.

Per als casos que suspenguin l'avaluació continuada de les pràctiques amb una nota inferior a 4, serà necessària la recuperació de l'assignatura en segona convocatòria.

### Normes de realització de les activitats pràctiques.

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 i el rigor en el lliurament de les diferents activitats de la següent manera:

- No s'acceptaran formats diferents del requerit
- No s'acceptaran treballs fora de termini
- No s'acceptaran treballs no lliurats a través del campus de l'assignatura.

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 netedat i claredat gràfica en el resultat de les activitats i dels diferents treballs de seguiment, així com, en els mateixos parcials.

### Descripció general de l'examen.

L'examen es correspon amb una prova d'aptituds tècniques a través de la realització d'un exercici relatiu a l'ús dels softwares i continguts vists en l'assignatura. El desenvolupament de la pràctica proposada haurà de dur-se a terme durant el temps de la sessió d'examen, proposat durant la setmana establerta a aquest efecte per la coordinació del Tecnocampus. El/la estudiant tindrà 2 hores per a la realització de l'examen.

Aquesta qüestió s'aplica a l'examen en la seva versió de primera convocatòria i de recuperació.

### Activitat avaluadora en període de recuperació.

La recuperació de l'assignatura en la convocatòria corresponent es basa en la realització de l'examen descrit anteriorment, així com en el lliurament de totes les pràctiques suspeses o no lliurades durant el desenvolupament de l'assignatura.

## Recursos

---

### Bàsics

#### Bibliografies

- AMBROSE, G., & HARRIS, P. & SERRANO, Queralt Antú. Fundamentos de la tipografía. Paidotribo. 2009.
- 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 Design 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.
- SERRANO, Queralt Antú. Todo sobre la caligrafía. Barcelona: Parramon, 2016.
- 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 guía Conran del Diseño. Madrid: Alianza, 1992
- BRARDA, María Cecilia. Motion Graphics Design: la dirección 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.