

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106124 - DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Bàrbara Astals Brull <bastals@tecnocampus.cat>
 - Eduard Anglada Ruiz <eamglada@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Les classes s'impartiran en català i castellà, amb documentació en anglès.

Competències que es treballen

Específica

- E8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.

General

- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Transversal

- T2. Treballar com a membre 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 i tenint en compte els recursos disponibles.

Descripció

L'assignatura de Disseny Gràfic forma part de la matèria de Creació Artística, I proposa a l'alumnat una aproximació a la teoria i la pràctica del disseny gràfic tradicional, així com les lleis d'usabilitat i UX actuals. D'aquesta manera, l'estudiant serà capaç de proposar solucions a problemes relacionats amb la creació de productes interactius i videojocs. A partir de classes magistrals, presentacions i pràctiques de laboratori, l'estudiant adquirirà coneixements de fonaments del disseny, història del disseny gràfic, disseny d'interfície d'usuari i software específic per dissenyadors.

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 forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

El Tecnocampus posarà a l'abast del professorat i l'alumnat les eines digitals necessàries per poder dur a terme l'assignatura, així com guies i recomanacions que facilitin l'adaptació a la modalitat no presencial.

Resultats d'aprenentatge

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 magistrals, presentacions, càpsules de vídeo, estudi de casos, resolució de problemes i pràctiques de laboratori.

Continguts

1. Introducció. Història del disseny gràfic
2. Fonaments del disseny gràfic
 - 2.1. Semiòtica
 - 2.2. Teoria de la percepció.
 - 2.3. Teoria del color
 - 2.4. Tipografia
 - 2.5. Iconografia
 - 2.6. Pictogrames i infografia
 - 2.7. Conceptes de composició: pes, equilibri, simetria, escala.
 - 2.8. Teoria i pràctica de la maquetació i el tractament del text.
3. Creació de marca. Branding.
 - 3.1. Briefing
 - 3.2. Naming
 - 3.3. Formats d'imatge i estàndards de la indústria. Logos
4. User Experience i Interfície d'Usuari
 - 4.1. Què és UX?
 - 4.2. Arquitectura de la Informació
 - 4.3. Interfície 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

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

A1. Treball en grup: Anàlisi d'autor i peces artístiques (Evidència de resultat d'aprenentatge E8.2 i E8.3)

L'estudiant haurà de treballar en equip, i consensuar una metodologia de treball basada en recerca i anàlisi de la informació adquirida, per posteriorment realitzar una presentació de l'autor escollit entre la llista presentada.

A2. Treball individual: Marca i Brandbook (Evidència de resultat d'aprenentatge E8.1)

L'estudiant haurà de crear una marca des de zero inspirat en un videojoc fictici. Per tal de fer-ho haurà de definir la tipologia, temàtica, imaginari, etc. del videojoc i raonar el disseny de la marca en base a aquestes característiques. A continuació, l'estudiant haurà d'elaborar el Brandbook de la marca creada.

A3. Treball individual: Pictogrames i Infografia (Evidència de resultat d'aprenentatge E8.3)

L'estudiant haurà de fer a través de la síntesis conceptual, l'elaboració d'un sistema de pictogrames mitjançant només l'ús d'icones, símbols i senyals. A continuació, l'estudiant haurà d'elaborar una Infografia usant pictogrames.

A4. Pràctiques de laboratori: Eines de creació gràfica digital (Evidència de resultat d'aprenentatge E8.2)

L'estudiant haurà de resoldre exercicis de disseny gràfic fent servir software específic de creació gràfica: Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.

A5. Examen Final (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

Críteris generals de les activitats:

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els críteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informarà de les dates i format del lliurament de l'activitat.

Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Treball en grup: Anàlisi d'autor i peces artístiques 6%

A2. Treball individual: Marca i Brandbook 12%

A3. Treball individual: Pictogrames i Infografia 12%

A4. Pràctiques de laboratori: Eines de creació gràfica digital 35%

A5. Examen Final 35%

Nota final: A1 0,06 + A2 0,12 + A3 0,12 + A4 0,35 + A5 0,35

Consideracions:

- Cal obtenir una nota final igual o superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a la Cap d'estudis la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recuperació:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- Les activitats A2 i A3 es podran recuperar amb una nota màxima de 7, en canvi, les activitats A1 i A4 no són recuperables.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'activitat A5.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Dondis, D. A. (1976). La sintaxis de la imagen: Introduccion al alfabeto visual (J. G. Beramendi, Trans.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Satué, E. (2012). Graphic design: From the Origins to the Present Day. Madrid: Alianza Editorial

Complementaris

Bibliografies

-

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