

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104131 - DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Primer
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Francisco José Pinel Cabello <fpinel@tecnocampus.cat>
 - Miguel ángel Ramos López <mramosl@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Castellà
- Català

És possible que part dels recursos i documentació de l'assignatura es presenti en anglès.

Presentació de l'assignatura

El disseny gràfic és un àmbit de creatiu que connecta, des de l'expressió artística i visual, amb ampli ventall de disciplines i formats de projecte. En la seva concepció clàssica és una disciplina vinculada a la comunicació, la creació de marca i la configuració de missatges a través de l'expressió gràfica. En un context actual podem entendre a més a més el disseny gràfic com una eina per a constituir narratives visuals i discursos complexos i transformadors, amb un potencial d'incisió sobre la realitat política, social i cultural.

Des del perfil audiovisual, el disseny gràfic es configura com a eina d'expressió amb un ampli marge d'aplicació en diferents línies, com ara la producció de continguts per a cinema i televisió, el motion design i la comunicació visual de projectes, sense comptar la seva rellevància com a eina per al desenvolupament i ideació de qualsevol proposta visual en les seves fases de conceptualització.

L'assignatura planteja un recorregut sobre conceptes teòrics clau entorn del disseny, els fonaments de la comunicació gràfica, la composició i l'ús de recursos visuals, així com un recorregut i aprofundiment en les eines de disseny estàndard de mercat, en composició gràfica, il·lustració digital i motion graphics (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe After Effects).

En resum, es duu a terme un recorregut pels fonaments del disseny gràfic, la comunicació, i les aplicacions i formats propis del disseny digital i audiovisual, dotant a l'alumna de les eines i competències bàsiques (teòriques i pràctiques) per a desenvolupar projectes de comunicació visual i representació gràfica.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E1_Dissenyar i programara les interfícies gràfiques de portals web estàtics o dinàmics, d'aplicacions interactives i de videojocs, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat
- E16_Idear, dissenyar, planificar i realitzar una peça audiovisual publicitària des de la conceptualització del seu missatge, l'elaboració del guió, l'estratègia de comunicació i la seva difusió

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

- G4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat
- 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

No definides

Continguts

Títol contingut 1: PRINCIPIS BÀSICS DEL DISSENY GRÀFIC

Dedicació: 30h. Grup gran/teoria: 8h; Grup petit/laboratori: 4h;
Activitats dirigides: 2h; Aprenentatge autònom: 16h

Descripció.

En aquest contingut es treballa:

- 1.1. Introducció al disseny gràfic.
- 1.2. Breu recorregut històric.
- 1.3. Composició
- 1.4. Teoria de la forma, color i textura.
- 1.5. Tipografia.

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

.....

Títol contingut 2: DISSENY I CREATIVITAT

Dedicació: 14h. Grup gran/teoria: 4h; Grup petit/laboratori: 2h;

Activitats dirigides: 2h; Aprenentatge auto?nom: 8h

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.

2.5. Ètica professional i gestió de drets en disseny.

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

.....

Títol contingut 3: IL·LUSTRACIÓ DIGITAL

Dedicació: 30h. Grup gran/teoria: 8h; Grup petit/laboratori: 4h;
Activitats dirigides: 2h; Aprenentatge auto?nom: 16h.

Descripció.

En aquest contingut es treballa:

- 3.1. Tècniques i tipologies d'il·lustració digital
- 3.2. Vector VS Bitmap.
- 3.3. Eines de traçat.
- 3.4. Color i Tipografia en Illustrator.
- 3.5. Formats de treball i exportació.

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

.....

Títol contingut 4: FOTOCOMPOSICIÓ DIGITAL

Dedicació: 30h. Grup gran/teoria: 8h; Grup petit/laboratori: 4h;
Activitats dirigides: 2h; Aprenentatge auto?nom: 16h.

Descripció.

En aquest contingut es treballa:

- 3.1. Introducció a la foto-composició digital.
- 3.2. Eines de transformació en Photoshop.
- 3.3. Seleccions i màscares.
- 3.4. Maquetació i composició en Photoshop.

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

.....

Títol contingut 5: MOTION DESIGN.

Dedicació: 46h. Grup gran/teoria: 12h; Grup petit/laboratori: 6h;
Activitats dirigides: 4h; Aprenentatge auto?nom: 24h.

Descripció.

En aquest contingut es treballa:

- 4.1. Introducció al *Motion Design*. Breu història.
- 4.2. Seqüències de crèdit per a cine.
- 4.3. *keyframing* i animacions bàsiques.
- 4.4. Curves d'animació i editor gràfic.
- 4.5. Capes de forma y text.
- 4.6. Introducció a 2.5D en After Effects.

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

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

Sistema d'avaluació i qualificació

L'assignatura s'avalua a partir de l'**avaluació continuada** de les **pràctiques d'aprenentatge**, l'**assistència** i implicació en les sessions de laboratori i el desenvolupament d'un **examen de continguts** a final de curs.

Les **pràctiques** de l'assignatura comporten una avaluació continuada que es correspon amb un total del **70%** de la nota final. El **30%** restant correspon amb l'**examen** de teoria i anàlisi. Les pràctiques es divideixen amb el següent criteri:

- Pràctica 1: Ideació i disseny del logotip d'una productora (treball individual) (15% de la nota final).
- Pràctica 2: Creació i composició d'un cartel de ficció cinematogràfica (treball individual) (15% de la nota final).
- Pràctica 3: Creació d'una seqüència de crèdits per a ficció. (treball individual o en grups de dues alumnes) (20% de la nota final). **En cas de treballar en grup, haurà d'escalar-se la quantitat de treball i dividir clarament les funcions de cada integrant, perquè aquestes puguin ser avaluades de manera individual.**
- Pràctica 4: Disseny d'una guia d'estils (Brandbook) per a la identitat gràfica de la productora (treball en grup de 3 o 4 alumnes) (20% de la nota final). **Haurà de plantejar-se la divisió de treball per a poder avaluar l'aportació individual de cada alumna en el desenvolupament final del brandbook.**

Cada pràctica d'avaluació comptarà amb un briefing general amb l'explicació dels objectius, metodologia de treball i el cronograma del lliurament.

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 presentat, 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 presentada.

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.

Descripció general de l'examen.

L'examen es correspon amb una prova de coneixements **teòrics i analítics** en relació als temes tractats en l'assignatura. El **percentatge de la nota final**

corresponent a l'examen de continguts és del **30%**

El desenvolupament de l'examen haurà de dur-se a terme durant el temps proposat durant la setmana establerta a aquest efecte per la coordinació del Tecnocampus.

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

És necessari obtenir una **qualificació mínima de 5 en l'examen** de continguts per a poder **fer mitjana ponderada** amb la resta d'activitats del curs. Una nota **inferior a 5** comportarà la necessitat de **tornar a realitzar l'examen** a la convocatòria de recuperació.

Activitat avaluadora en període de recuperació.

Per als casos que suspenguin l'avaluació continuada de les pràctiques i/o l'examen de continguts, serà necessària la recuperació de l'assignatura en segona convocatòria, amb el conseqüent lliurament de les pràctiques suspeses o no presentades i/o la repetició de l'examen.

Respecte a les pràctiques **NO PRESENTADES** en la dates proposades durant l'avaluació contínua, hauran de presentar-se en la convocatòria de recuperació. Com a **penalització per estar fora del terme de l'avaluació ordinària**, els lliuraments en període de recuperació s'avaluaran **sobre un 70% del valor total**. Les pràctiques presentades durant l'avaluació ordinària, però **suspeses amb una nota inferior a 4**, també s'hauran de tornar a lliurar sota aquesta penalització. Les pràctiques suspeses entre el 4 i el 4,9 hauran de tornar a lliurar-se en la convocatòria de recuperacions, sense penalització sobre la nota màxima, corregint les qüestions pactades amb el professorat.

Assistència i implicació

L'assistència a les sessions pràctiques de laboratori és obligatòria, seguint els criteris i normativa del centre. Una assistència inferior al mínim impost en la normativa comportarà la pèrdua al dret d'avaluació de l'assignatura.

Informació relativa al plagi:

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a l'assignatura. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.