

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106124 - DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Francisco José Pinel Cabello [<fpinel@tecnocampus.cat>](mailto:fpinel@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català
- Castellà

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

Presentació de l'assignatura

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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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.

No definides

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

Objectius de Desenvolupament Sostenible

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

Sistema d'avaluació i qualificació

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.
- Tota activitat avaluable comptarà amb una part de creativitat que cal aprovar per poder optar a aprovar el còmput de l'exercici. En cas de suspendre aquesta part, només s'avaluarà i es comptabilitzarà la part creativa.
- 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 Direcció de Departament 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.