

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

106124 - DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Francisco José Pinel Cabello [<fpinel@tecnocampus.cat>](mailto:fpinel@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català

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

Presentació de l'assignatura

El disseny gràfic és un àmbit creatiu que connecta, des de l'expressió artística i visual, amb un 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 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 de (video)jocs, el disseny gràfic es configura com a eina d'expressió amb un ampli marge d'aplicació en diferents línies, com ara el disseny i art visual del joc, el branding els *motion graphics* i la comunicació visual entre joc i jugadora a través del disseny d'interfícies gràfiques d'usuari, a més de 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 al disseny, els fonaments de la comunicació gràfica, la composició i l'ús de recursos visuals com la tipografia o el color. Així mateix, aborda un recorregut i aprofundiment en les eines de disseny estàndard de mercat en composició gràfica, il·lustració digital i disseny editorial (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe Indesign).

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 dins del mercat dels (video)jocs.

Informació relativa a l'aula:

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

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. PRINCIPIS BÀSICS DEL DISSENY GRÀFIC

Dedicació: 46h. Grup gran/teoria: 12h; Grup petit/laboratori: 8h;
Activitats dirigides: 4h; Aprenentatge autònom: 22h

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

.....

2. DISSENY I CREATIVITAT

Dedicació: 7h. Grup gran/teoria: 2h; Grup petit/laboratori: 1h;
Activitats dirigides: 1h; Aprenentatge autònom: 3h

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

.....

3. DISSENY D'INTERFÍCIES GRÀFIQUES (UI)

Dedicació: 7h. Grup gran/teoria: 2h; Grup petit/laboratori: 1h;
Activitats dirigides: 1h; Aprenentatge autònom: 3h

Descripció.

En aquest contingut es treballa:

- 3.1. Definició d'UI.
- 3.2. Tipologies d'interfície gràfica d'usuari.
- 3.3. El concepte de diègesis.

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

.....

4. IL·LUSTRACIÓ DIGITAL

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

Descripció.

En aquest contingut es treballa:

- 4.1. Tècniques i tipologies d'il·lustració digital
- 4.2. Vector VS Bitmap.
- 4.3. Eines de traçat.
- 4.4. Color i Tipografia en Illustrator.
- 4.5. Formats de treball i exportació.

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

5. FOTOCOMPOSICIÓ DIGITAL

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

Descripció.

En aquest contingut es treballa:

- 5.1. Introducció a la foto-composició digital.
- 5.2. Eines de transformació en Photoshop.
- 5.3. Seleccions i màscares.
- 5.4. Maquetació i composició en Photoshop.

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

6. TILESET I TILEMAPS AMB PHOTOSHOP I UNITY

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

Descripció.

En aquest contingut es treballa:

- 6.1. Definició de *tileset* i *tilemap*.
- 6.2. Creació de retícules, patrons i *pixel art* en Photoshop.
- 6.3. Jerarquia i preparació del *tileset*.
- 6.4. Importació de *tilesets* en Unity.
- 6.5. Creació de *tilemaps*: jerarquia de capes i *tile palette*.
- 6.6. Animació de *tiles*.

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 segons el següent criteri:

- Pràctica 1: Ideació, branding i disseny del logotip d'un joc (treball individual) (15% de la nota final).
- Pràctica 2: Creació d'iconografia i disseny de interfícies gràfiques d'usuari (UI) (treball individual) (25% de la nota final).
- Pràctica 3: Disseny de *tileset* i *tilemap* per a un videojoc 2D (treball en parelles) (30% de la nota final).

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

Normes de realització de les activitats pràctiques.

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 la 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 secretaria acadèmica 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 a 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 termini 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 professor.

La qualificació de **NO PRESENTAT** a la convocatòria ordinària per falta d'activitats i examen, comporta la impossibilitat de presentar-se a segona convocatòria.

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 imposat a 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 una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.