

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104131 - DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Bàsica
- Curs: Primer
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Francisco José Pinel Cabello [<fpinel@tecnocampus.cat>](mailto:fpinel@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català

És possible que part dels recursos i documentació de l'assignatura es presentin 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 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.

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

- E1_Dissenyar i programar 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 sàpiguin 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 interdisciplinar 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 a les classes 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 autònom: 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 a les classes 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 autònom: 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 a les classes 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 a les classes 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

Activitats i Sistema d'avaluació

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.

D'acord amb la col·laboració establerta entre les assignatures de **Producció audiovisual**, **Disseny gràfic** i **Guionatge audiovisual**, el material elaborat en la part pràctica d'una d'aquestes assignatures podrà **servir de base o suport en les activitats i lliuraments de les altres dues assignatures**.

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 i disseny del logotip d'una productora (treball individual) (20% de la nota final).
- Pràctica 2: Creació i composició d'un cartel de ficció cinematogràfica (treball individual) (20% de la nota final).
- Pràctica 3: Creació d'una seqüència de crèdits per a ficció. (treball individual) (30% de la nota final).

Cada pràctica d'avaluació comptarà amb un brífing 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.
- No està permès l'ús d'eines de IA generativa per arribar a resultats tècnics i artístics de les pràctiques de disseny.

Qualsevol d'aquestes 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 i 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. Consta d'una part de test, una part de desenvolupament de continguts i una part d'anàlisi. 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.

L'única activitat susceptible de poder recuperar-se és l'examen de continguts.

Respecte a les pràctiques **no presentades** o **suspeses**, aquestes **NO** podran tornar a presentar-se fora de termini o en període de recuperació.

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

Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

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 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 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.

Bibliografia i Recursos

- AMBROSE, Gavin y HARRIS, Paul. (2009) Fundamentos de la tipografía. Parramon.
- BAINES, Phil y HASLAM, Andrew. (2002). Tipografía. Función, Forma y Diseño. Gustavo Gili.
- BAYLEY, Stephen. (1992) La guía Conran del Diseño. Alianza.
- BEIRUT, Michael. (2001). Fundamentos del Diseño Gráfico. Infinito.
- DONDIS, Donis A. (2011). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili.
- FRUTIGER, Adrian. (2007). El libro de la Tipografía. Gustavo Gili.
- FRUTIGER, Adrian. (2012). Signos, Símbolos, marcas, señales. Gustavo Gili.
- HELLER, Eva. (2012). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Gustavo Gili.
- KANE, John. (2012). Manual de Tipografía (2ªED). Gustavo Gili.
- LESSIG, Lawrence. (2005). Por una cultura libre. Traficantes de Sueños.
- MUNARI, Bruno. (1987). Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- RÀFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni. (2012). Diseño Audiovisual. Gustavo Gili.
- RIVERS, Charlotte. (2012). Nueva impresión tipográfica. Gustavo Gili.
- SATUÉ, Enric. (1999). El Diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza.
- WONG, Wucius. (2008). Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gili.
- WONG, Wucius. (2012). Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

•

BRARDA, María Cecilia. (2016). Motion Graphics Design: la dirección creativa de branding de TV. Gustavo Gili.

- LUPTON, Ellen y COLE PHILLIPS, Jennifer. (2016). Diseño gráfico: Nuevos fundamentos. Gustavo Gili.
- LUPTON, Ellen. (2011). Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escultores. Gustavo Gili.