

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104131 - DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- 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. Confiem 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 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 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.

Seguiment tutoritzat: 4h; Aprenentatge autònom: 26h

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.

Seguiment tutoritzat: 2h; Aprenentatge autònom: 12h

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.

Seguiment tutoritzat: 2h; Aprenentatge autònom: 28h.

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.

Seguiment tutoritzat: 2h; Aprenentatge auto?nom: 28h.

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.

Seguiment tutoritzat: 5h; Aprenentatge auto?nom: 41h.

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 es desenvolupa seguint un protocol d'extinció degut a la implantació del nou pla d'estudis. El sistema d'avaluació es basa en una prova de coneixements teòrics i pràctics i un seguiment tutoritzat durant el curs. A continuació es detalla el procediment a seguir:

- **Tutoria inicial:** a l'inici del període lectiu s'ofereix una sessió informativa obligatòria amb l'objectiu d'explicar el funcionament de l'assignatura, donar accés al contingut d'avaluació, materials i recursos, explicar el format, criteris i avaluació de resultats, així com el calendari de la prova final.

- **Tutories grupals:** de manera quinzenal es dedicarà un espai de dues hores al seguiment tutoritzat grupal de dubtes i qüestions relacionades amb el contingut de l'assignatura. Les tutories es podran desenvolupar de manera individual segons les casuístiques.

- **Assistència com a oient:** l'assignatura té correspondència amb el nou pla d'estudis (161). L'estudiantat podrà assistir com a oient a les classes magistrals del pla nou, tenint en compte que el seu aprofitament pot ser parcial degut a possibles diferències específiques en els plans docents. També s'ha de tenir en compte que les dues versions de l'assignatura s'imparteixen en trimestres diferents (segon trimestre en el pla nou, tercer trimestre en el pla en extinció).

- **Examen de continguts:** l'avaluació final de l'assignatura es realitzarà a partir d'un examen de continguts que es divideix en dues parts, explicades en el següent apartat.

Descripció general de l'examen.

- **Prova teòrica:** l'estudiantat haurà de portar a terme un examen teòric que **representa el 60% de l'examen de continguts**. La prova teòrica es divideix en tres parts: un qüestionari de quinze preguntes (30%), dues preguntes de desenvolupament teòric (46%) i una pregunta d'anàlisi (24%).
- **Prova pràctica:** l'estudiantat haurà de portar a terme un exercici pràctic de motion graphics a partir de material facilitat pel professor i d'un exemple del resultat, que **representa el 40% de l'examen de continguts**.

És necessari obtenir una qualificació **mínima de 5 en les dues parts de l'examen** de continguts per poder fer la mitjana corresponent. Una nota inferior a

5 en qualsevol de les parts comportarà la necessitat de tornar a realitzar l'examen a la convocatòria de recuperació.

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

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

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.

Activitat avaluadora en període de recuperació.

L'examen en període de recuperació tindrà les mateixes característiques que a la convocatòria ordinària.

La qualificació de **NO PRESENTAT** a la convocatòria ordinària comporta la impossibilitat de presentar-se a la 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.

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.

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.

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.