

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

161121 - DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Bàsica
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- 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

- RAE 2.1 - L'estudiantat serà capaç de descriure els estils, gèneres i formats en els productes dels mitjans audiovisuals.
- RAE 6.1 - L'estudiantat serà capaç d'enunciar els fonaments teòrics i tècnics del disseny gràfic.
- RAE 14.1 - L'estudiantat serà capaç d'aplicar els principis del disseny gràfic per al desenvolupament i la producció de projectes audiovisuals.
-

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: 6h.

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 autònom: 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 autònom: 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 i 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

No definides

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.

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 a l'**examen** de teoria i anàlisi. Les pràctiques es divideixen segons el següent criteri:

- **Pràctica 1:** Ideació i disseny de la identitat visual d'una productora (treball individual) (15% de la nota final).
- **Pràctica 2:** Proposta d'identitat visual i gràfica dels PREMIS GMA (treball individual) (25% de la nota final).
- **Pràctica 3:** Creació d'una seqüència de crèdits de ficció (treball individual) (30% de la nota final).

Dins dels percentatges d'avaluació de cadascuna de les pràctiques, s'avalua la Competència Comuna TecnoCampus relativa al Resultat d'Aprenentatge de Coneixement sobre Competències digitals: l'estudiant serà capaç de reconèixer quines són les principals fonts d'informació de la seva disciplina i els criteris per discriminar la veracitat i utilitat de les fonts. Alhora, serà capaç d'anomenar les principals eines bàsiques TIC de caràcter transversal i les pròpies de la seva disciplina en funció de l'objectiu.

El percentatge d'aquesta competència sobre l'avaluació global és del **10%**, i es **distribueix equitativament entre les tres pràctiques** de l'assignatura (3,3% en cadascuna).

Cada pràctica avaluada comptarà amb un briefing general amb l'explicació dels objectius, la metodologia de treball i el cronograma del seu 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 la 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 d'IA generativa per arribar a resultats tècnics i artístics a les pràctiques de disseny gràfic.

Qualsevol d'aquestes incidències repercutirà automàticament en una **qualificació de 0**. Si no es realitza alguna de les activitats de pràctiques o 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 amb els temes tractats a l'assignatura. Consta d'una part de test, una part de desenvolupament de continguts teòrics i una part d'anàlisi. El **percentatge de la nota final** corresponent a l'examen de continguts és del **30%**.

El desenvolupament de la prova 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 en la seva versió de primera convocatòria i de recuperació.

És necessari obtenir una **qualificació mínima de 5 a l'examen** de continguts per 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.

Assistència i implicació

L'assistència a les sessions de pràctiques de laboratori és **obligatòria en un 80%**.

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

- Airey, David (2009). Logo Design Love: A Guide to Creating icònic Brand Identities. New Riders.
- Brarda, María Cecilia. (2016). Motion Graphics Design: la direcció creativa de branding de TV. Gustavo Gili.
- Dondis, Donis A. (2011). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili.
- Heller, Eva. (2012). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Gustavo Gili.
- Heller, Steven y Anderson, Gail (2016). The Graphic Design Idea Book: Inspiration From 50 Masters. Laurence King Publishing.
- Lupton, Ellen. (2011). Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escultores. Gustavo Gili.
- MUNARI, Bruno. (1987). Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dabner, David y Stewart, Sandra y Zempol, Eric (2014). Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design. John Wiley & Sons.
- Lupton, Ellen y Cole Phillips, Jennifer (2016). Diseño Gráfico. Nuevos Fundamentos. Gustavo Gili.
- Manzini, Ezio (2015). Design When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation. The MIT Press.