

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106124 - 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>

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.

Seguiment tutoritzat: 6h; Aprenentatge autònom: 41h

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.

Seguiment tutoritzat: 1h; 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.

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

3. DISSENY D'INTERFÍCIES GRÀFIQUES (UI)

Dedicació: 7h.

Seguiment tutoritzat: 1h; Aprenentatge autònom: 6h.

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.

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

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.

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

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

Dedicació: 30h.

Seguiment tutoritzat: 3h; Aprenentatge autònom: 27h.

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* a TILED.
- 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

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. Les dues versions de l'assignatura s'imparteixen en el mateix trimestre (segon).

- **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 relacionat amb les eines que inclou el programa de l'assignatura, 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

- BAINES, Phil i HASLAM, Andrew. (2002). Tipografía. Función, Forma y Diseño. Gustavo Gili.
- BRARDA, Maria. (2016). Motion Graphics Design: la dirección creativa de branding de TV. Gustavo Gili.
- DONDIS, Donis A. (2011). La sintaxis de la imagen: Introduccion al alfabeto visual. Gustavo Gili.
- FRUTIGER, Adrian. (2007). El libro de la tipografía. Gustavo Gili.
- LUPTON, Ellen. (2011). Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escultores. Gustavo Gili.
- MAEDA, John. (2006). Las leyes de la simplicidad. Gedisa Editorial.
- MUNARI, Bruno (1987). Diseño y Comunicación Visual. Gustavo Gili.
- WONG, Wucius (2008). Principios del diseño en ccolor. Gustavo Gili.
- WONG, Wucius. (2012). Fundamentos del diseño. Gustavo Gili.
- BEIRUT, Michael. (2001). Fundamentos del Diseño Gráfico. infinito.
- LUPTON, Ellen y COLE PHILLIPS, Jennifer. (2016). Diseño gráfico: Nuevos fundamentos. Gustavo Gili.
- Satué, E. (2012). Graphic design: From the Origins to the Present Day. Madrid: Alianza Editorial