

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

241122 - DISSENY GRÀFIC

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- 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 i creació de tilesets i mapes 2D (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i TILED).

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

- RAE 4.1 - Definir la direcció artística d'un videojoc segons el perfil de l'usuari, la tipologia del joc i el seu context cultural i històric.
- RAE 4.2 - Descriure els fonaments bàsics del disseny gràfic i il·lustració.
- RAE 9.3 - Dissenyar segons els criteris d'usabilitat, la interfície d'usuari del videojoc i dissenyar l'experiència del joc segons les característiques

psicològiques del tipus de jugador.

- RAE 10.1 - Construir una proposta de direcció artística segons les seves referències i construir un moodboard.
- RAE 10.3 - Dissenyar la interfície d'usuari per a un videojoc segons l'experiència d'usuari que es plantegi.
- RAE 10.4 - Elaborar l'art 2D en format sprite per a la seva utilització en motors de videojocs.

No definides

Continguts

1. PRINCIPIS FONAMENTALS 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

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* 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

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

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

Normes de realització de les pràctiques

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 de les pràctiques de disseny.

Qualsevol d'aquestes incidències repercutirà automàticament en la qualificació de **NO PRESENTAT** (és a dir, comptabilització de 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 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 amb els 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, 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 pràctiques de laboratori és obligatòria en un **mínim del 70%** de les classes.

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

Bibliografia i Recursos

- Airey, David (2009). Logo Design Love: A Guide to Creating icònic Brand Identities. New Riders.
- Azzi, M. (2019). Pixel Logic: A guide to pixel art. Independently published.
- 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.