



Guia docent

804383 - FDD - Fonaments del Disseny

Última modificació: 04/07/2023

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2023). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2023 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Castellà

PROFESSORAT

Professorat responsable: Eguia Gómez, Jose Luis

Altres:

METODOLOGIES DOCENTS

Les sessions de classe es divideixen en dos bandes de l'activitat:

- Part descriptiva, on el Professor fa una presentació de la introducció de nous continguts i descriu els materials (pla de treball, notes, presentacions, enllaços i declaracions d'exercicis, etc.) que proporciona per treballar durant la setmana posterior. (80% de la activitat).
- Part participativa que desenvolupa activitats com ara:
 - Resolució de preguntes sobre els continguts estudiats o exercicis proposats a la Junta anterior.
 - Explicació i defensa dels problemes resolts.
 - Debats o fòrums de discussió sobre el contingut tractat a la classe anterior.
 - Prova de coneixements sobre els continguts teòrics impartits en la classe anterior o els exercicis en desenvolupament.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Definir els conceptes d'identitat visual i imatge corporativa i les diferents metodologies que intervenen en el procés del disseny gràfic.

HORES TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup mitjà	18,0	12.00
Hores grup gran	30,0	20.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores activitats dirigides	12,0	8.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Setmana 1: Introducció al Disseny

Descripció:

1. Objectius del disseny.
2. Funció del disseny.
3. Disseny i art.
4. Metodologia de disseny.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprentatge autònom: 6h

Setmana 2: Semiòtica: la seva aplicació en el disseny

Descripció:

1. Fonaments i elements constitutius.
2. El procés de disseny com a sistema semiòtic de significació i de comunicació.
3. Polisèmia: Poètica i retòrica del disseny.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprentatge autònom: 6h

Setmana 3: Alfabet visual

Descripció:

1. La semiòtica en la pràctica:
2. Exemple: Cartells i simbolisme.
3. Cartell Art Nouveau
4. Cartell hippies

Software vectorial d'il·lustració

- Us de la paleta capes.
- Canvi de las opcions de capa.
- Consolidar capes.
- Organitzar objectes en capes separades.
- Trobar objectes en una capa.
- Aplicar transparència a una capa completa.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprentatge autònom: 6h



Setmana 4: La forma

Descripció:

1. Equilibri i tensió.
2. El ritme.
3. El contrast.
4. El format, la mida, l'escala i la proporció.

Software vectorial de il·lustració

- Control de las eines de selecció.
- Seleccionar mitjançant menú
- Dibuixar formes bàsiques: cercle, quadrat, objectes poligonals, Líneas.
- Barra d'opcions.
- Combinar objectes.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

Setmana 5: Estructura de l'espai gràfic i jerarquies compositives

Descripció:

1. Composició visual: El pes i la direcció.
2. Jerarquia.
3. La retícula.
4. Influència de moviments artístics formals en el disseny.
 - Bauhaus: del modernisme formal al modernisme decoratiu.
 - Constructivisme.
 - De Stilj.

Software vectorial de il·lustració

Agrupar i desagrupar formes.

- Selecció d'objectes dintre d'un grup.
- Canvi de mida, gir i forma d'un element amb barra principal.
- Canvi de mida i forma d'un element amb eina d'escala.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

Setmana 6: Tipografia como element formal

Descripció:

1. El caràcter.
2. Anatomia de la tipografia.
3. Estil i famílies.
4. Trets diferenciadors.

Software vectorial de il·lustració

Format del text

- Formació i alineació de paràgraf.
- Utilització de tabuladors.
- Creació d'estils, paràgraf i caràcter.
- Creació de text en contorn.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

Setmana 7: Evolució històrica de la tipografia.

Descripció:

1. Característiques principals de les famílies tipogràfiques.
2. Trets diferenciadors més significatius dels tipus.
3. La lletra i el text com a recurs plàstics.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

Setmana 8: El color i percepció del color

Descripció:

1. El llenguatge del color.
2. Aspectes tècnics del color.

Software vectorial de il·lustració

Treballar amb les opcions de paleta de color.

- Afegir i modificar colors.
- Modificar paletes de color.
- Utilitzar degradats preestablerts.
- Crear un degradat de 2 colors.
- Guardar degradats com a mostres.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h



Setmana 9: Percepció del color

Descripció:

1. Evolució històrica de la percepció del color.
2. El color com a símbol abstracte.

Software vectorial d'il·lustració

- Ús de pinzells de motius.
- Creació de traços de pinzell cal·ligràfic.
- Pinzells de dispersió.
- Pinzells artístics.
- Compartir pinzells personalitzats.

Dedicació: 5h

Grup gran/Teoria: 2h

Aprenentatge autònom: 3h

Setmana 10: Composició

Descripció:

1. Adequar la tipografia a las especificacions del projecte gràfic.
2. Regles bàsiques de legibilitat.
3. Regles bàsiques de composició.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

Setmana 11: Evolució històrica de la composició.

Descripció:

Estudi de casos:

1. Art Decó.
2. Disseny suïz ó estil tipogràfica Internacional.
3. Design Plus.
4. Designers Republic.

Software vectorial de il·lustració

- Importar o vincular il·lustracions incrustades.
- Comprensió de les imatges de mapa de bits.
- Treballar amb formats de mapes de bits.
- Preparació de mapes de bits.
- Aplicació d'efectes als mapes de bits.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h



Setmana 12: Disseny i societat

Descripció:

1. Responsabilitats socials i mediambientals.
2. La traducció del disseny global en local.
3. Com mesurar l'èxit del disseny.
4. Manifestacions més significatives del disseny polític.
5. La innovació basada en el disseny.

Software vectorial d'il·lustració

- Edició d'una màscara de tall.
- Fer ús de text amb màscara.
- Retallar un mapa de bits amb màscara.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

Setmana 13: Tendències

Descripció:

1. Tendències, autors i aportacions significatives del disseny gràfic contemporani.
2. Tendències en la comunicació persuasiva.
3. Tendències en la comunicació informativa.
4. Tendències en la comunicació identificativa.

Software vectorial de il·lustració

- Cóm preparar una il·lustració per a Web.
- Ús de las noves opcions vectorials per a Web.
- Assignació de vincles amb Illustrator.
- Creació de mapes d'imatges.
- Creació de colors segurs per a Web.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

- Exercicis de pràctiques amb una ponderació del 30% de la nota final de l'assignatura.
Total: 30%
- 2 Exàmens Parcial amb una ponderació del 15% de la nota final de l'assignatura cadascun.
Total: 30%
- Un Examen Final amb una ponderació del 30% de la nota final de l'assignatura.

Competències genèriques

- Avaluació de les competències genèriques amb una ponderació del 10% de la nota final de l'assignatura.

Els alumnes suspesos per l'avaluació curricular tindran l'opció de presentar-se a l'examen de reavaluació. La nota d'aquest examen substituirà la nota dels exàmens parcial i final i, en cas d'aprovar l'assignatura, la nota màxima final serà un 5.

* Les revisions i / o reclamacions en relació amb els exàmens es realitzarà exclusivament en les dates i horaris establerts en el calendari acadèmic prèvia petició de l'alumne al professor.



NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

Exercicis

Els estudiants hauran de dedicar temps de treball autònom (fora d'horari), per realitzar els exercicis. Per fer-los se han de seguir les indicacions donades en el document de treball.

L'exercici una vegada finalitzat serà dipositat en el Campus Virtual en el lliurament de l'aula de la secció en la data corresponent, només es tindran en compte per a valorar aquells exercicis lliurats abans de les 24:00 hores de la data límit.

L'avaluació dels exercicis no implica només la resolució del mateix, també implica la defensa que es fa dels resultats i la realització de documents rellevants.

Qualsevol incidència que no permeti resoldre l'exercici en el termini indicat hauran de ser comunicades prèviament a la / Professor / a. Amb posterioritat a aquesta comunicació i en funció de les causes que motiven la no presentació de l'exercici si estan justificades es trobaran alternatives per completar l'avaluació. També es consideraran justificades les causes de la no-presentació dels exercicis comunicades per la gestió d'estudis.

Els documents han de ser completats, seguint les instruccions, especialment pel que fa els noms dels arxius. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte de les competències a adquirir i part de l'avaluació.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Arnheim, Rudolf; Balseiro, María Luisa. Arte y percepción visual : psicología del ojo creador : nueva versión . 2a ed. Madrid : Alianza, 2002. ISBN 8420678740.
- Dondis, Donis A. La Sintaxis de la imagen : introducción al alfabeto visual . 6a ed. Barcelona [etc.] : Gili, 1985. ISBN 842520609X.
- González, Rafael C; Woods, Richard E. Digital image processing . 3rd ed., international ed. Upper Saddle River : Pearson Education Internacional, cop. 2010. ISBN 0132345633.
- Jardí, Enric. Veintidós consejos sobre tipografía que algunos diseñadores jamás revelarán. Barcelona: Actar, 2007. ISBN 9788496540910.

Complementària:

- Calavera, Anna. Arte y diseño . Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2003. ISBN 9788425215438.
- Satué, Enric. El Diseño gráfico : desde los orígenes hasta nuestros días . Madrid : Alianza, 1988. ISBN 8420670715.
- Frutiger, Adrian. Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili, 1981. ISBN 8425220858.
- Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual : contribución a una metodología didáctica . 8a ed. Barcelona [etc.] : Gustavo Gili, 1985. ISBN 9788425212031.