



Guía docente 804223 - FDD - Fundamentos del Diseño

Última modificación: 29/04/2020

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2020 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano, Catalán, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Eguía Gómez, José Luís

Otros: Oliver Montroig, Maria

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

4. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
5. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

Genéricas:

6. Aplicar las técnicas de representación, concepción espacial, normalización y diseño asistido por ordenador; conocimiento de los fundamentos del diseño industrial.

Transversales:

1. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
3. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

METODOLOGÍAS DOCENTES

TXT

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

TXT

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	24,0	16.00
Horas grupo mediano	16,0	10.67
Horas actividades dirigidas	20,0	13.33
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00



Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

(CAST) Setmana 1: Introducció al Disseny

Descripció:

- (CAST) 1. Definicions del disseny
2. Objectius del disseny
3. Funció del disseny
4. Disseny i art
5. Metodologia de disseny

Software de tractament d'imatge rasteritzada

Introducció al software

- Imatge vectorial en front imatge rasteritzada
- Presentació de l'interface de treball

- a. Configurar un nou document.
- b. Definir opcions de color RGB i CMYK '1
- c. Establir les preferències.'
- d. Formats de exportació.

- Les eines de Pintura i Edició
- L'eina pinzell i eina Llapis'
- Combinacions de teclat'
- Crear formes de Pinzell'
- Crear Motius Personalitzats'
- Degradats personalitzats
- La finestra Historia'

Dedicació: 4h

Grupo grande/Teoría: 4h

(CAST) Setmana 2: Semiótica: la seva aplicació en el disseny

Descripció:

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

Software de tractament d'imatge rasteritzada

- Treballant amb seleccions. Tallar, copiar i pegar.
- Les eines de Selecció de marc
- Les eines de Selecció de llaç
- L'eina Vareta màgica
- L'eina de Selecció ràpida
- Perfeccionar vores
- Les seleccions personalitzades
- Màscara de selecció

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P02.

Dedicació: 4h

Grupo grande/Teoría: 1h

Actividades dirigidas: 3h

(CAST) Setmana 3: Alfabet visual

Descripción:

(CAST) 1. La semiòtica en la pràctica:

- Exemple: Cartells i simbolisme

Software de tractament d'imatge rasteritzada

- Us de la paleta capes.'
- Canvi de las opcions de capa.
- Crear noves capes'
- Superposició de capes'
- Selecció de capes'
- Grups de capes'
- Alineament automàtic de capes'
- Filtres de Capes'
- Els Canals

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P3.

Dedicación: 4h

Grupo grande/Teoría: 2h

Actividades dirigidas: 2h

(CAST) Setmana 4: La forma

Descripción:

(CAST) 1. Equilibri i tensió.

2. El ritme.

3. El contrast.

4. El format, la mida, l'escala i la proporció

Software de tractament d'imatge rasteritzada

- Crear objectes 3D
- Interfície 3D
- Materials 3D
- Malla 3D
- Rotar, desplaçar i escalar
- Il·luminació 3D
- La finestra Accionis
- Crear les teves pròpies accions

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P4.

Dedicación: 4h

Grupo grande/Teoría: 1h

Actividades dirigidas: 3h

(CAST) Setmana 5: Estructura del espai gràfic i jerarquies compositives

Descripció:

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

Software de tractament d'imatge rasteritzada

- Creació d'imatges sintètiques

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P5.

Dedicación: 4h

Grupo grande/Teoría: 2h
Actividades dirigidas: 2h

(CAST) Setmana 6: Tipografia como element formal

Descripció:

- (CAST) 4. El caràcter.
5. Anatomia de la tipografia.
 6. Estil i famílies.
 7. Trets diferenciadors.

Software vectorial de il·lustració

- Introducció al software vectorial de il·lustració
- Imatge vectorial en front imatge rasteritzada
- Presentació de l'interface de treball
- Configurar un nou document.
- Definir opcions de color.'
- Establir les preferències.'
- Definir mida de pàgina.'
- Definir mides personalitzades de pàgina.
- Control de las eines de selecció.
- Seleccionar mitjançant menú
- Dibuixar formes bàsiques: cercle, quadrat, objectes poligonals, Líneas.
- Barra de opcions.'
- Combinar objectes.

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P6.

Dedicación: 4h

Grupo grande/Teoría: 2h
Actividades dirigidas: 2h



(CAST) Setmana 7: Evolució històrica de la tipografia.

Descripció:

- (CAST) 1. Característiques principals de las famílies tipogràfiques
2. Trets diferenciadors mes significatius dels tipus.
3. La lletra i el text com a recurs plàstics

Software vectorial de il·lustració

- Agrupar i desagrupar formes.
- Selecció de objectes dintre de 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.

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P7.

Dedicación: 4h

Grupo grande/Teoría: 2h

Actividades dirigidas: 2h

(CAST) Setmana 8: El color y percepció del color

Descripció:

- (CAST) 1. El llenguatge del color
2. Aspectes tècnics del color
3. Evolució històrica de la percepció del color
4. El color como símbol abstracte

Software vectorial de il·lustració

Format del text

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

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P8.

Dedicación: 4h

Grupo grande/Teoría: 2h

Actividades dirigidas: 2h

(CAST) Setmana 9: Composició y evolució històrica de la composició

Descripción:

- (CAST) 1. Adequar la tipografia a las especificacions del projecte. gràfic.
2. Regles bàsiques de llegibilitat.
3. Regles bàsiques de composició.

Estudi de casos:

- Art Decó.
- Disseny Suís ó estil tipogràfica Internacional.
- Design Plus.
- Designers Republic.

Software vectorial de il·lustració

Moviment del text

- Moviment entre capses de text.
- Distribució de columnes dintre de una caixa de text.
- Donar forma al text.
- Alinear el text a un traçat.

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P9.

Dedicación: 4h

Grupo grande/Teoría: 2h

Actividades dirigidas: 2h

(CAST) Setmana 10: Posicionament i Branding

Descripción:

- (CAST) 1. Reflectir la funció per la qual serveix un producte.
2. Personalitat d'un producte
3. El concepte de seducció i elements que influeixen en la seducció

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 colores.
- Guardar degradats com a mostres.

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P10.

Dedicación: 4h

Grupo grande/Teoría: 2h

Actividades dirigidas: 2h

(CAST) Setmana 11: Identitat Visual

Descripció:

- (CAST) 1. Programes d'Identitat Visual
2. Identitat i Imatge
 3. Signe, Icona i marca
 4. Logotip, símbol i color
 5. Subjectes i estratègies
 6. Principis i efectes
 7. Construcció bàsica de la identitat gràfica

Software vectorial de il·lustració

1. Us de pinzells de motius.
2. Creació de traços de pinzell cal·ligràfic.
3. Pinzells de dispersió.'
4. Pinzells artístics.'
5. Compartir pinzells personalitzats.
6. Fer us de guies intel·ligents.
7. 'Agrupar objectes.
8. Alinear objectes.'
9. Alinear amb regles i guies.'
10. Ajustar punts.'
11. Us de la paleta alinear.'
12. Posició dels objectes en el plànol de treball.

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P11.

Dedicación: 4h

Grupo grande/Teoría: 2h

Actividades dirigidas: 2h

(CAST) Setmana 12: Disseny i societat

Descripció:

- (CAST) 1. Responsabilitats socials i mediambientals.
2. La traducció del disseny global en local.
 3. Com mesurà l'èxit del disseny.
 4. Manifestacions mes significatives del disseny polític.
 5. La innovació basada en el disseny

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 de efectes als mapes de bits.
- Edició de una màscara de tall.
- Fer us de text amb a màscara.'
- Retallar un mapa de bits amb màscara.

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P12.

Dedicación: 4h

Grupo grande/Teoría: 2h

Actividades dirigidas: 2h



(CAST) Setmana 13: Tendències

Descripció:

(CAST) 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.'
- Uso de las noves opcions vectorials per a Web.'
- Assignació de vincles amb illustrator.'
- Creació de mapes de imatges.'
- Creació de colors segurs per a Web.

Actividades vinculadas:

(CAST) Proposta pràctica d'exercicis P13.

Dedicación: 2h

Grupo grande/Teoría: 1h

Actividades dirigidas: 1h

ACTIVIDADES

(CAST) PRÀCTICA P01: INTRODUCCIÓ AL DISSENY

Dedicación: 2h

Aprendizaje autónomo: 2h

(CAST) PRACTICA P02: SEMIÒTICA: LA SEVA APLICACIÓ EN EL DISSENY

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

(CAST) PRACTICA P3: ALFABET VISUAL

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h

(CAST) PRACTICA P4 I P5: ESTRUCTURA DEL ESPAI GRÀFIC I JERARQUIES COMPOSITIVES

Dedicación: 6h

Aprendizaje autónomo: 6h

(CAST) PRACTICA P6 I P7: TIPOGRAFIA

Dedicación: 4h

Aprendizaje autónomo: 4h



(CAST) PRACTICA P8 I P9: COLOR

Dedicación: 6h
Aprendizaje autónomo: 6h

(CAST) PRACTICA P10, P11, P12: IDENTITAT VISUAL

Dedicación: 6h
Aprendizaje autónomo: 6h

(CAST) PRACTICA P13: DISSENY I SOCIETAT

Dedicación: 6h
Aprendizaje autónomo: 6h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

TXT

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Arnheim, Rudolph. Arte y percepción visual: psicología del ojo creador. 2ª ed. Madrid: Alianza, 2002. ISBN 8420678740.
- Coles, Stephen. The geometry of type: the anatomy of 100 esencial typefaces. Thames & Hudson, 2013. ISBN 9780500241424.
- Costa, Joan. La imagen de marca: un fenómeno social. Barcelona: Paidós, 2004. ISBN 9788449315312.
- Roberts, Lucienne. Retículas: soluciones creativas para el diseñador gráfico. Barcelona: Gustavo Gili, 2008. ISBN 9788425222634.
- Jardí, Enric. Veintidós consejos sobre tipografía que algunos diseñadores jamás revelarán. Barcelona: Actar, 2007. ISBN 9788496540910.
- Lupton, Ellen. Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN 9788425224461.
- Ambrose, G.; Harris, P. Layout: [diseño gráfico]. Barcelona: Parramón, 2005. ISBN 9788434228023.
- Hyland, A.; Bateman, S. Símbolos. Barcelona: Gustavo Gili, 2011. ISBN 9788425224010.
- Tornquist, Jorrit. Color y luz: teoría y práctica. Barcelona: Gustavo Gili, 2008. ISBN 9788425222177.
- Sherin, Aris. SustainAble: a handbook of materials and applications for gràphic designers and their clients. Rockport, 2008. ISBN 9781592534012.

Complementaria:

- Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica. Barcelona: Gustavo Gili, 1985. ISBN 9788425212031.
- Meggs, Philip. B. Historia del diseño gráfico. México: McGraw-Hill, 2000. ISBN 9701026721.
- Pastoureau, Michel. Diccionario de los colores. Barcelona: Paidós, 2009. ISBN 9788449322396.
- Satué, Enric. El diseño grafico: desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza, 1988. ISBN 8420670715.
- Zimmermann, Yves. El arte es arte, el diseño es diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- Corazón, Alberto; Vaquero, J. Palabra e icono: signos. Madrid: Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 2006. ISBN 9788496209770.
- Costa, Joan. Diseñar para los ojos. 2ª ed. Barcelona: Costa punto com, 2008. ISBN 9788461181377.
- Dondis, Donis A. La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1976. ISBN 842520609X.
- Frutiger, Adrian. Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili, 1981. ISBN 8425220858.
- NFGMan; Rodríguez, I. Diseño de personajes para consolas portátiles: videojuegos para móviles, sprites y gráficos con píxeles. Barcelona: Gustavo Gili, 2008. ISBN 9788425222597.
- Chaves, Norberto. La imagen corporativa: teoría y metodología de la identificación institucional. 6ª ed. Barcelona: Gustavo Gili, 2001. ISBN 8425218594.



RECURSOS

Otros recursos:

- ¿ <http://www.fontspace.com>
- ¿ <http://www.urbanfonts.com>
- ¿ <http://www.1001freefonts.com>
- ¿ <https://kuler.adobe.com>
- ¿ <http://www.experimenta.es>