



## Guia docent 804027 - DG-M - Disseny Gràfic

Última modificació: 09/11/2021

**Unitat responsable:** Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
**Unitat que imparteix:** 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.  
**Titulació:** GRAU EN MULTIMÈDIA (Pla 2009). (Assignatura obligatòria).  
**Curs:** 2021      **Crèdits ECTS:** 9.0      **Idiomes:** Català, Castellà

### PROFESSORAT

---

**Professorat responsable:** Eguía Gómez, Jose Luis  
**Altres:** De Trastamara Grau, Noemí  
Jiménez Prat, Javi

### COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

---

#### Específiques:

1. Utilitzar diferents metodologies en el procés de disseny.
2. Aplicar coneixements relacionats amb el processat d'imatges.
3. Usar els mecanismes de les eines de processat d'imatges.
4. Aplicar el mètode de treball en el disseny d'interfícies gràfiques d'usuari.
5. Emprar els agents que intervenen en la comunicació gràfica i visual
6. Aplicar coneixements relacionats amb l'anàlisi i la composició de les imatges.
7. Aplicar coneixements relacionats amb el funcionament del disseny gràfic.

#### Transversals:

8. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.
9. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.
10. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

### METODOLOGIES DOCENTS

---

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

1. 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)
2. Part participativa que desenvolupa activitats com ara:
  - a. a. Resolució de preguntes sobre els continguts estudiats o exercicis proposats a la Junta anterior.
  - b. b. Explicació i defensa dels problemes resolts.
  - c. c. Debats o fòrums de discussió sobre el contingut tractat a la classe anterior.
  - d. d. Prova de coneixements sobre els continguts teòrics impartits en la classe anterior o els exercicis en desenvolupament.

## OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Realitzar exercicis aplicant el mètode i els procediments de disseny gràfic i coneixements de tipografia.
- Disseny d'interfícies gràfiques d'usuari amb l'aplicació de diferents metodologies.
- Resoldre exercicis o pràctiques relacionades amb la identitat visual.
- Comprendre els conceptes implicats i resoldre els exercicis o les pràctiques relacionades amb la comunicació visual gràfica
- Analitzar y construir imatges.
- Portar a terme les tasques encomanades en el temps, treballant a les fonts d'informació que s'indica, d'acord amb les pautes marcades pel professor.
- Utilització d'estratègies per a preparar i fer presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, l'estructura i estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.
- Identificar les necessitats d'informació i utilitzar les col·leccions, els espais i serveis disponibles per a dissenyar i executar cerques simples adequades a l'àrea temàtica.
- Identificar les diferents parts d'un document acadèmic i organitzar les referències bibliogràfiques, disseny i executar una bona estratègia amb recursos de informació especialitzats, de cerca seleccionant informació rellevant tenint en conta criteris de pertinència i de qualitat.
- Planificar la comunicació oral, respondre de manera adequada a las qüestions formulades y redactar textos de nivell bàsic amb correcció ortogràfica y gramatical.
- Utilitzar estratègies per preparar i portar a terme les presentacions orals y redactar textos i documents amb un contingut coherent, una estructura y un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.

## HORES TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

| Tipus                      | Hores | Percentatge |
|----------------------------|-------|-------------|
| Hores grup mitjà           | 90,0  | 40.00       |
| Hores aprenentatge autònom | 135,0 | 60.00       |

**Dedicació total:** 225 h

## CONTINGUTS

### Part 1: Identitat visual (3 ECTS)

#### Descripció:

Fonaments del disseny d'identitat visual, els seus agents i mètodes de treball.

#### Competències relacionades:

CEM 4.2. Utilitzar diferents metodologies en el procés de disseny.

CEM 4.4. Aplicar coneixements relacionats amb el processat d'imatges.

CEM 4.9. Emprar els agents que intervenen en la comunicació gràfica i visual

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAC ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

**Dedicació:** 45h

Activitats dirigides: 24h

Aprenentatge autònom: 21h

### Tema 1: Programes de Identitat Visual I

**Descripció:**

1. Identitat corporativa e Imatge corporativa.
2. Signe, icona i marca.
3. Logotip, símbol.
4. Subjectes i estratègies.
5. Principis i efectes.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P01.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 2: Programes de Identitat Visual II

**Descripció:**

6. Construcció de la identitat gràfica.
7. Màrqueting.
8. Branding.
9. Visió, valors y marques.
10. Comunicacions de marca.
11. La innovació basada en la marca.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P02.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 3: Identitat visual a través del packaging

**Descripció:**

1. Packaging com exemple de conjunt de elements: Contingut, marca, forma, disseny industrial, disseny gràfic, material y comunicació.
2. L'envàs de un producte com venedor silencios.
3. Reflectir la funció per la qual serveix un producte.
4. Personalitat de un producte.
5. El concepte de seducció i elements que influeixen en la seducció.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P03.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h

#### Tema 4: Propostes alternatives de Identitat visual

**Descripció:**

1. Estratègies de comunicació en el màrqueting de guerrilles.
2. Aproximació a la imatge globalitzada i la imatge local.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P04.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h

#### Tema 5: Identitat visual i noves tecnologies: dispositius mòbils

**Descripció:**

1. Telèfons intel·ligents (Smartphone).
2. Tablettes (tablets).
3. SmartTV.
4. Google glass.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P05.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h

#### Tema 6: Identitat visual y noves tecnologies: jocs digitals

**Descripció:**

1. El joc digital com canal de comunicació.
2. El internauta i el joc.
3. Comunicar els atributs del producte y marca.
4. Advergaming: Reforç de la imatge de marca.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P06.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h



## Part 2: Disseny editorial (3 ECTS)

### Descripció:

Introducció a la edició digital i en paper aplicant els mètodes i els procediments de disseny gràfic i coneixements de tipografia.

### Competències relacionades:

CEM 4.2. Utilitzar diferents metodologies en el procés de disseny.

CEM 4.4. Aplicar coneixements relacionats amb el processat d'imatges.

CEM 4.5. Usar els mecanismes de les eines de processat d'imatges.

CEM 4.9. Emprar els agents que intervenen en la comunicació gràfica i visual

CEM 4.10. Aplicar coneixements relacionats amb l'anàlisi i la composició de les imatges.

CEM 4.1. Aplicar coneixements relacionats amb el funcionament del disseny gràfic.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

**Dedicació:** 36h

Activitats dirigides: 24h

Aprenentatge autònom: 12h

## Tema 7: Anàlisi del producte editorial des d'una perspectiva global

### Descripció:

1. Breu història del llibre.
2. Tipologia de publicacions.
3. Funcionalitat, simplicitat e identitat.
4. Composició.
5. Col·lecció.

Software de composició

- Introducció a InDesign.
- Definir la mida de las pàgines.

### Activitats vinculades:

Exercicis proposats en la pràctica P07.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h

## Tema 8: La impremta

### Descripció:

1. El paper.
2. Impressió.
3. Tècniques actuals d'impressió.
4. Manipulats.

Software de composició

- Eines de contingut.
- Utilitzar regles. Composició del manipulats.

### Activitats vinculades:

Exercicis proposats en la pràctica P08.

### Dedicació: 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h

## Tema 9: El procés gràfic. Revisió i proves

### Descripció:

1. Etapes del procés gràfic.
2. Proves de pantalla.
3. Proves d'impressió i control de documents.
5. Errors freqüents en el procés de producció gràfica.

Software de composició

- Vincular elements.
- Vincular estils.

### Activitats vinculades:

Exercicis proposats en la pràctica P09.

### Dedicació: 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h

## Tema 10: Disseny de llibre digital

### Descripció:

1. Classificació de publicacions digitals.
2. Impressió vs Publicació Digital.
3. PDF Interactiu, EPUBS y HTML.
4. Preparar arxius.

Software de composició

- Gestionar les pàgines del document.
- Opcions d'exportació de PDF interactiu i EPUB.
- Provar i validar arxius.

### Activitats vinculades:

Exercicis proposats en la pràctica P10.

### Dedicació: 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h



### Tema 11: Publicació electrònica para Tablet

**Descripció:**

1. Experiència d'usuari. Pàgines individuals i contingut desplaçable.
2. Interfície d'usuari.
3. Indicadors visuals de interactivitat. Tipografies e imatges.
4. Configuració del document.â□”

Software de composició

- Crear interactivitat.
- Crear enllaços amb botons e hipervíncles.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P11.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 12: Publicació i distribució de publicacions electròniques

**Descripció:**

1. Plataformes i eines de publicació. Seqüència de imatges.
2. Indesign Publish Online.
3. Treballar amb àudio.
4. Treballar amb vídeo.â□”

Software de composició

- Indesign Publish Online.
- Marcs desplaçables i panorames.

Software de composició

- Crear panorames.
- Mars desplaçables.
- Publicar aplicació en una tenda.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P12.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h



### Part 3: Disseny aplicat (3 ECTS)

**Descripció:**

Disseny d'interfícies gràfiques d'usuari amb l'aplicació de diferents metodologies.

**Competències relacionades:**

CEM 4.2. Utilitzar diferents metodologies en el procés de disseny.

CEM 4.4. Aplicar coneixements relacionats amb el processat d'imatges.

CEM 4.5. Usar els mecanismes de les eines de processat d'imatges.

CEM 4.7. Aplicar el mètode de treball en el disseny d'interfícies gràfiques d'usuari.

CEM 4.9. Emprar els agents que intervenen en la comunicació gràfica i visual

CEM 4.10. Aplicar coneixements relacionats amb l'anàlisi i la composició de les imatges.

CEM 4.1. Aplicar coneixements relacionats amb el funcionament del disseny gràfic.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

**Dedicació:** 36h

Activitats dirigides: 24h

Aprenentatge autònom: 12h

### Tema 13: Diseño gràfic i web: portafolio

**Descripció:**

Característiques pròpies.

Estudi de casos.

Tendències.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P013.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 14: Diseño gràfic i web: web corporativa

**Descripció:**

Característiques pròpies.

Estudi de casos.

Tendències.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P14.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 2h



### Tema 15: Diseño gràfic i web: tendes electròniques

**Descripció:**

Característiques pròpies.  
Estudi de casos.  
Tendències.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P15.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h  
Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 16: Disseny gràfic i web: aplicacions educatives

**Descripció:**

Característiques pròpies.  
Estudi de casos.  
Tendències.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P16.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h  
Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 17: Disseny gràfic i dispositius mòbils: telèfons intel·ligents (smartphones)

**Descripció:**

Característiques pròpies.  
Estudi de casos.  
Tendències.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P17.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h  
Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 18: Disseny gràfic i dispositius mòbils: tabletas (tablets)

**Descripció:**

Característiques pròpies.  
Estudi de casos.  
Tendències.

**Activitats vinculades:**

Exercicis proposats en la pràctica P18.

**Dedicació:** 6h

Activitats dirigides: 4h  
Aprenentatge autònom: 2h

## ACTIVITATS

### PRÀCTICA P01: BRIEF DESING - ENERGY DRINK

**Descripció:**

Creació de un Brief per una beguda energètica (Energy Drink).  
Diseño de una marca de beguda energètica en funció del Brief.

**Objectius específics:**

Conèixer els factors que intervenen en la creació de un logotip e identitat de marca i assegurar una comunicació de la identitat coherent.

**Material:**

Guió de pràctica P01.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P02: TOTEM INFORMATIU

**Descripció:**

Partint d'un manual de identitat complert de una marca existent i amb una identitat consolidada l'alumna haurà de crear una gràfica integrant els elements descrits per el manual inclouen las fotografies que millor transmeten la identitat de la empresa y las característica del producte.

**Objectius específics:**

Entendre la utilitat de un manual de identitat i ser capaç de interpretar i utilitzar el manual en una aplicació gràfica.

**Material:**

Guió de pràctica P02.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P03: PÀGINA DE INICI

**Descripció:**

Visitar un supermercat y realitzar un exercici de anàlisis crític, deixant de actuar com a consumidor passiu.

**Objectius específics:**

Entendre la raó del us dels recursos gràfics en la comunicació visual.

**Material:**

Guió de pràctica P03.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h



#### PRÀCTICA P04: SUBVERTIR EL MISSATGE

**Descripció:**

Prenen com a referent el treball realitzat per Adbusters i amb els casos d'estudi analitzat a classe, seleccionar una companyia amb la fi de fer propis els recursos gràfics que utilitza per cridar la atenció sobre un tema de actualitat.

**Objectius específics:**

Entendre com podem fer propis els recursos gràfics empleats per una companyia amb la fi de controlar el missatge.

**Material:**

Guió de pràctica P04.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

#### PRÀCTICA P05: APP

**Descripció:**

Realitzar el disseny gràfic de una nova App destinada a la empresa Facebook.

Ha de anar adreçada a la mentalitat del target, joves de 20-35 anys amb un nivell econòmic mitja, amb estudis.

Ha de tenir una imatge internacional i la proposta ha de ser impactant.

**Objectius específics:**

Aplicar els principis del disseny gràfic en la creació de un producte destinat a las plataformes mòbils.

**Material:**

Guió de pràctica P05.doc

Material\_05.zip

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

#### PRÀCTICA P06: ADVERGAMING

**Descripció:**

Analitzar 3 exemples de mal us dels recursos gràfics en la creació o aplicació de una identitat visual en advergaming.

**Objectius específics:**

Adquirir habilitats de interpretació, avaluació y creació de continguts gràfics 2D mitjançant el procés de anàlisis dels recursos gràfics empleats en la comunicació visual de una marca.

**Material:**

Guió de pràctica P06.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h



### PRÀCTICA P07: FLYER PROMOCIONAL

**Descripció:**

Creació de un flyer promocional de un esdeveniment lúdic-festiu en el CITM.

1. Elecció de format i estil coherent amb el públic destinatari.
3. Establir una veu.
4. Composar el contingut.
5. Il·lustrar el missatge.

**Objectius específics:**

Treballar els problemes expressius, formals, funcionals y tècnics que es presenten en el procés de disseny i realització de la proposta gràfica.

**Material:**

Guió de pràctica P07.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P08: PUNT DE INFORMACIÓ

**Descripció:**

Creació d'un element promocional pensat per estar en la entrada del CITM.

**Objectius específics:**

Experimentació amb formes, suports y materials.

**Material:**

Guió de pràctica P08.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P9: BOLLETÍ INFORMATIU (NEWSLETTER)

**Descripció:**

Creació de un bolletí imprès.

1. Elecció de format i estil coherent amb la identitat de la organització.
2. Establir una veu.
3. Composar el contingut.
4. Il·lustrar el missatge.

**Objectius específics:**

Valorar e integrar en la proposta gràfica els elements informatius, identificatius i persuasius adequats als objectius comunicatius de la organització.

**Material:**

Guió de pràctica P9.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P10: PUBLICACIÓ ELECTRÒNICA

**Descripció:**

Crear una presentació que incentivi a joves de 15 a 18 anys a la lectura de eBooks destacant els possibles beneficis.

1. Elecció de format i estil coherent amb la identitat de la organització.
2. Establir una veu.
3. Composar el contingut.

**Objectius específics:**

Identificar les necessitats comunicatives i utilitzar los recursos gràfics més adequats.

**Material:**

Guió de pràctica P10.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P11: AMPLIACIÓ PRÀCTICA 10

**Descripció:**

Ampliar la pràctica 10 afegint un catàleg amb 2 llibres recomanats.

**Objectius específics:**

Profunditzar en els problemes expressius, formals, funcionals y tècnics que es presenten en un eBook.

**Material:**

Guió de pràctica P11.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P12: AMPLIACIÓ PRÀCTICA 11

**Descripció:**

Ampliar la pràctica 11 creant un nou apartat que aprofiti les avantatges de un eBook.

**Objectius específics:**

Trobar en els canvis tecnològics factors de competitivitat en el sector.

**Material:**

Guió de pràctica P12.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P13: DISSENYAR UN PORTAFOLI PERSONAL

**Descripció:**

Dissenyar la gràfica de un portafoli de coneixements personals.

**Objectius específics:**

Aprendre com podem ser el nostre propi client i crear una espai de reflexió personal.  
Reconsiderar el disseny que se associa a un portafoli personal.

**Material:**

Guió de pràctica P13.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P14: LA WEB EN EL MANUAL DE IDENTITAT CORPORATIVA.

**Descripció:**

Definir las directrius de disseny que permetin a altres dissenyadors crear una web corporativa de una hipotètica empresa nascuda de la unió de Wikipedia i Twitter.

**Objectius específics:**

Determinar las especificacions gràfiques de un projecte web com a part de una identitat corporativa.

**Material:**

Guió de pràctica P14.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P15: EL VENEDOR SEGUR.

**Descripció:**

Dissenyar un pas a pas d'un process de compra a internet.

**Objectius específics:**

Optimitzar la comunicació en el procés de compra.

**Material:**

Guió de pràctica P15.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P16: EL PÚBLIC INFANTIL

**Descripció:**

Crear una infografia que expliqui a nens de 8-12 anys el treball de un dissenyador gràfic en un equip multidisciplinari.

**Objectius específics:**

Identificar las necessitats comunicatives d'un producte educatiu i utilitzar els recursos gràfics més adequats prioritzant la llegibilitat y la jerarquia en la informació.

**Material:**

Guió de pràctica P16.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h



### PRÀCTICA P17: YOGA APP

**Descripció:**

A partir de un wireframe crear la gràfica de una aplicació interactiva que ensenyi a realitzar posicions de yoga.

**Objectius específics:**

Adquirir experiència en la realització de prototipus de interacció.  
Transmetre els fonaments gràfics del disseny d'aplicacions mòbils.

**Material:**

Guió de pràctica P17.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### PRÀCTICA P18: YOGA APP (TABLET)

**Descripció:**

Generar la versió tableta de la aplicació creada en la pràctica 03.

**Objectius específics:**

Adquirir experiència en la realització de prototipus de interacció.  
Adaptar els fonaments gràfics del disseny de aplicacions mòbils a les possibilitats de format que ofereix una tableta (tablet).

**Material:**

Guió de pràctica P18.doc

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

**Examens parcials**

-3 Exàmens Parcial per apartat amb una ponderació del 30% de la nota final d'assignatura.

**Exercicis. Pràctiques Lliurables**

-Exercicis de pràctiques amb una ponderació del 30% de la nota final de assignatura.

Examen final amb una ponderació del 30% de la nota final de l'assignatura.

**Participació i actitud d'aprenentatge**

-L'avaluació de la participació de l'alumne en les activitats formatives de la matèria, i l'actitud d'aprenentatge, s'avaluarà mitjançant un seguiment de les seves intervencions a classe i de la proporció d'exercicis o pràctiques presentats. Aquesta avaluació correspon al 10% de la nota final.

Els estudiants que no superin l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada tindran la opció de presentar-se a l'examen de re-avaluació. Amb aquest examen es podran re-avaluar els tres exàmens parcials i l'examen final (60% de la nota de l'assignatura)

## 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:

- Chaves, Norberto. La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili, 2005. ISBN 8425220793.
- Dorrian, M.; Lucas, G. Publicidad de guerrilla: otras formas de comunicar. Barcelona: Gustavo Gili, 2006. ISBN 9788425220982.
- Cohen, S.; Burns, D. Edición de libros digitales con InDesign CS6. Madrid: Anaya Multimedia, 2013. ISBN 9788441533424.
- Satué, Enric. El disseny de llibres del passat, del present i, tal vegada, del futur: la petjada d'Aldo Manuzio. Vic: Eumo, 1996. ISBN 9788476026427.
- Campos, Cristian. Retículas: soluciones creativas para el diseñador gráfico. Barcelona: Gustavo Gili, 2008. ISBN 842522263X.
- Sherin, Aaris. SustainAble: a handbook of materials and applications for graphic designers and their clients. Rockport, 2008. ISBN 9781592534012.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Retículas. Barcelona: Parramón, 2008. ISBN 9788434233546.
- Maeda, John. Las leyes de la simplicidad: diseño, tecnología, negocios, vida. Barcelona: Gedisa, 2006. ISBN 849784159X.

### Complementària:

- March, Marion. Tipografía creativa!. 3ª ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1994. ISBN 8425214076.
- Mirzoeff, Nicholas. Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós, 2003. ISBN 9788449313905.
- Sánchez, América. Tutti frutti: gráfica popular y diversidad cultural. Madrid: Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación: Dimad, 2007.
- González Solas, Javier. Identidad visual corporativa: la imagen de nuestro tiempo. Barcelona: Síntesis, 2002. ISBN 9788477389545.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Impresión y acabados. Barcelona: Parramón, 2011. ISBN 9788434229099.
- Steimberg, S.H. 500 años de imprenta. Barcelona: Zeus, 1963.
- "Tratado clásico de tipografía: 21 sumarios y textos". Unos tipos duros: teoría y práctica de la tipografía [en línia]. [Consulta: 31/03/2014]. Disponible a: <http://www.unostiposduros.com/tratado-de-tipografia-21-sumarios-y-textos/>.
- Cairo, Alberto. Infografía 2.0: visualización interactiva de información en prensa. Madrid: Alamut, 2008. ISBN 9788498890105.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Layout. 2ª ed. Barcelona: Parramón, 2013. ISBN 9788434240629.
- Hillner, Matthias. Virtual typography. Lausanne: AVA Publishing, 2009. ISBN 9782940373994.
- "Designing for iOS 7". iOS human interface guidelines [en línia]. [Consulta: 31/03/2014]. Disponible a: <https://developer.apple.com/library/ios/#documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/Introduction/Introduction.html>.
- "Android design". Android user interface guidelines [en línia]. [Consulta: 31/03/2014]. Disponible a: [http://developer.android.com/guide/practices/ui\\_guidelines/index.html](http://developer.android.com/guide/practices/ui_guidelines/index.html).
- Eco, Umberto. Los límites de la interpretación. Barcelona: Lumen, 1992. ISBN 9788426412140.





## RECURSOS

---

### Enllaç web:

- <https://kuler.adobe.com>. Adobe Kuler
- <http://www.fontspace.com>. Fontspace
- <http://www.urbanfonts.com>. Urbanfonts
- <http://www.1001freefonts.com>. 1001 free fonts
- <http://www.experimenta.es>. Experimenta magazine