

Guia docent

804223 - FDD - Fonaments del Disseny

Última modificació: 29/04/2020

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 I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).
GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCS (Pla 2014). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2020 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Anglès, Castellà, Català

PROFESSORAT

Professorat responsable: Eguía Gómez, José Luís

Altres: Oliver Montroig, Maria

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

4. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.
5. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

Genèriques:

6. Aplicar les tècniques de representació, concepció espacial, normalització i disseny assistit per ordinador; coneixement dels fonaments del disseny industrial.

Transversals:

1. 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.
2. 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.
3. 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 els exercicis plantejats aplicant el mètode i procediment de disseny gràfic i fonaments de la tipografia.
- Millorar la visualització d'imatges amb el processament d'imatges.
- Dissenyar interfícies gràfiques d'usuari per l'aplicació de diferents metodologies de disseny.
- Entendre els conceptes implicats i resoldre els exercicis o practiques relacionades amb la comunicació gràfica.
- Analitzar i construir imatges.
- Portar a terme les tasques en el temps estimat, treballant amb les fonts d'informació indicades, d'acord amb les pautes fixades pel professor.
- Utilitzar estratègies per preparar i fer presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, estructurat i estil adequat i un bon nivell ortogràfic i gramatical.
- Identificar les pròpies necessitats d'informació i utilitzar les col·leccions, espais i serveis disponibles per a dissenyar i fer trobes apropiades al àmbit temàtic.
- Identificar les diferents parts d'un document acadèmic i organitzar les referències bibliogràfiques, disseny i executar una bona estratègia d'avançada amb recursos de informació especialitzats, de cerca seleccionant informació rellevant tenint en compte criteris de pertinència i qualitat.
- Planificar la comunicació oral, respondre de manera adequada las qüestions formulades i redactar textos de nivell bàsic amb correcció ortogràfica i gramatical.
- Utilitzar estratègies per preparar i portar a terme les presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, una estructura i un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.

HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

| Tipus | Hores | Percentatge |
|----------------------------|-------|-------------|
| Hores grup gran | 24,0 | 16.00 |
| Hores grup mitjà | 16,0 | 10.67 |
| Hores aprenentatge autònom | 90,0 | 60.00 |
| Hores activitats dirigides | 20,0 | 13.33 |

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Setmana 1: Introducció al Disseny

Descripció:

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 '
- 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'

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P01.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 4h

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 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

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P02.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 1h

Activitats dirigides: 3h

Setmana 3: Alfabet visual

Descripció:

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

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P3.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 2h

Activitats dirigides: 2h

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 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

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P4.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 1h

Activitats dirigides: 3h



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

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P5.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 2h
Activitats dirigides: 2h

Setmana 6: Tipografia como element formal

Descripció:

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.

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P6.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 2h
Activitats dirigides: 2h



Setmana 7: Evolució històrica de la tipografia.

Descripció:

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.

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P7.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 2h

Activitats dirigides: 2h

Setmana 8: El color y percepció del color

Descripció:

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.

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P8.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 2h

Activitats dirigides: 2h

Setmana 9: Composició y evolució històrica de la composició

Descripció:

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.

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P9.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 2h

Activitats dirigides: 2h

Setmana 10: Posicionament i Branding

Descripció:

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.

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P10.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 2h

Activitats dirigides: 2h

Setmana 11: Identitat Visual

Descripció:

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.

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P11.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 2h

Activitats dirigides: 2h

Setmana 12: Disseny i societat

Descripció:

1. Responsabilitats socials i mediambientals.
2. La traducció del disseny global en local.
3. Com mesurà l'èxit del disseny.
4. Manifestacions més 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.

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P12.

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 2h

Activitats dirigides: 2h

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.'
- 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.

Activitats vinculades:

Proposta pràctica d'exercicis P13.

Dedicació: 2h

Grup gran/Teoria: 1h

Activitats dirigides: 1h

ACTIVITATS

PRÀCTICA P01: INTRODUCCIÓ AL DISSENY

Descripció:

Investigació i anàlisi.

Objectius específics:

- Investigar i analitzar la professió del dissenyador des de el treball professional.
- Conèixer diferents enfocaments del disseny gràfic en els videojocs.

Material:

Guió de practiques P01.doc

Dedicació: 2h

Aprenentatge autònom: 2h

PRACTICA P02: SEMIÒTICA: LA SEVA APLICACIÓ EN EL DISSENY

Descripció:

Construcció de una icona per una aplicació mòbil.

Objectius específics:

- Utilitzar el llenguatge simbòlic per comunicar missatges e idees.

Material:

Guió de practiques P02.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

PRACTICA P3: ALFABET VISUAL

Descripció:

Creació de formes icòniques a partir de personatges famosos de videojocs.

Objectius específics:

· Desenvolupar la capacitat de abstracció.

Material:

Guió de practiques P03.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

PRACTICA P4 I P5: ESTRUCTURA DEL ESPAI GRÀFIC I JERARQUIES COMPOSITIVES

Descripció:

Anàlisi dels principis relacionats amb la forma aplicats a la creació de un tauler de jocs d'estratègia.

Objectius específics:

Treballar la capacitat comunicativa de las figures geomètrics i les composicions.

Material:

Guió de practiques P05.doc

Dedicació: 6h

Aprenentatge autònom: 6h

PRACTICA P6 I P7: TIPOGRAFIA

Descripció:

Aplicació del coneixements adquirits en tipografia al tauler de jocs d'estratègia creat en la pràctica p05.

Objectius específics:

Aplicar l'estil tipogràfic més adient segons la temàtica.

Material:

Guió de practiques P6.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

PRACTICA P8 I P9: COLOR

Descripció:

Aplicació del color en la generació de la gràfica d'un set cartes assegurant una comunicació correcta de tots el elements que hi participen: consum d'energia, atac, defensa, acció, llegenda.

Objectius específics:

Anàlisi dels principis relacionats amb el color.

Material:

Guió de practiques P8.doc

Dedicació: 6h

Aprenentatge autònom: 6h



PRACTICA P10, P11, P12: IDENTITAT VISUAL

Descripció:

Compondre un manual d'identitat visual prenent com a referent un estudi de videojocs.

Objectius específics:

Aplicació pràctica dels principis gràfics en un estudi de cas. Treballar la llegibilitat i l'adaptació de la tipografia a les especificacions del projecte.

Material:

Guió de practiques P10.doc

Dedicació: 6h

Aprenentatge autònom: 6h

PRACTICA P13: DISSENY I SOCIETAT

Descripció:

Crear un missatge gràfic que ens convidi a rumiar sobre un tema concret seguint els recursos utilitzats per un estudi concret.

Objectius específics:

Actuar sobre la percepció de l'usuari a través de control dels principis de disseny i comunicació.

Material:

Guió de practiques P13.doc

Dedicació: 6h

Aprenentatge autònom: 6h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Exàmens parcials

- Exercicis de pràctiques amb una ponderació del 30% de la nota final de assignatura.
o Total: 30%
- 2 Exàmens Parcial amb una ponderació del 15% de la nota final de assignatura cadascun.
o Total: 30%

Examen Final

- Un Examen Final amb una ponderació del 30% de la nota final de assignatura.

Competències genèriques

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

* 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

Una part dels exercicis es poden realitzar durant les classes amb el professor de la assignatura. Els estudiants també 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.

Els alumnes que no superin aquesta assignatura podran presentar-se a la prova de reavaluació.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- 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 essential typefaces. Thames & Hudson, 2013. ISBN 9780500241424.
- Costa, Joan. La imagen de marca: un fenómeno social. Barcelona: Paidós, 2004. ISBN 9788449315312.
- Roberts, Lucienne. Reticulas: 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, Aaris. SustainAble: a handbook of materials and applications for graphic designers and their clients. Rockport, 2008. ISBN 9781592534012.

Complementària:

- 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

Altres recursos:

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