

Guia docent

804323 - FDD-A - 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, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Assignatura obligatòria).
Curs: 2020 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Castellà, Català

PROFESSORAT

Professorat responsable: Eguia Gómez, Jose Luis

Altres:

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

CEAAD 2. 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.

CEAAD 3. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.

Transversals:

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 EFICACÇ 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.

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:

- 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

- Mostrar creativitat en la definició, creació o adaptació de l'estil d'il·lustració i de l'estil gràfic més adequat per a l'àmbit professional del disseny, animació i art digital.

- Mostrar capacitat per identificar, diferenciar i nomenar l'estil d'il·lustració i l'estil gràfic corresponent de cada animació o producció audiovisual.

- Capacitat per aplicar correctament els conceptes, els procediments, les tècniques i les tecnologies i programes informàtics per il·lustrar productes d'animació i art digital.



HORES TOTS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup gran	24,0	16.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup mitjà	22,0	14.67
Hores activitats dirigides	14,0	9.33

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

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge 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.

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.
- Formats d'exportació.

Dedicació: 10h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge 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

Aprenentatge 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

Activitats dirigides: 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 Stijl.

Software vectorial de il·lustració

Agrupar i desagrupar formes.

- Selecció d'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.

Dedicació: 10h

Activitats dirigides: 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 de 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 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

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.

Dedicació: 10h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

Setmana 8: El color y 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

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

Setmana 9: Percepció del color

Descripció:

1. Evolució històrica de la percepció del color.
2. El color como 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

Activitats dirigides: 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.

Software vectorial de il·lustració

- Fer us de guies intel·ligents.
- Agrupar objectes.
- Alinear objectes.
- Alinear amb regles i guies.
- Ajustar punts.
- Ús de la paleta alinear.
- Posició dels objectes en el pla de treball.

Dedicació: 10h

Activitats dirigides: 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 de efectes als mapes de bits.

Dedicació: 10h

Activitats dirigides: 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 de il·lustració

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

Dedicació: 10h

Activitats dirigides: 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

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

ACTIVITATS

PRÀCTICA P01: INTRODUCCIÓ AL DISSENY

Descripció:

Investigació i anàlisi.

Objectius específics:

- Investigar i analitzar la professió del dissenyador des de el treball professional.
- Diferenciar els àmbits, particularitats i principals aplicacions del disseny gràfic.

Material:

Guió de practiques P01.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

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 P03: ALFABET VISUAL

Descripció:

Creació de formes icòniques.

Objectius específics:

Desenvolupar la capacitat de abstracció.

Material:

Guió de practiques P3.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

PRACTICA P04: LA FORMA

Descripció:

Realització de un cartell.

Objectius específics:

Analitzar les característiques formals i funcionals de la forma.

Material:

Guió de practiques P04.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

PRACTICA P05: ESTRUCTURA DEL ESPAI GRÀFIC I JERARQUIES COMPOSITIVES

Descripció:

Anàlisis dels principis relacionats con la forma.

Objectius específics:

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

Material:

Guió de practiques P05.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

PRACTICA P06: TIPOGRAFIA COMO ELEMENT FORMAL

Descripció:

Creació de un caràcter partint de la tradició local.

Objectius específics:

Anàlisi dels principis relacionats con la tipografia.

Material:

Guió de practiques P06.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

PRACTICA P07: EVOLUCIÓ HISTÒRICA DE LA TIPOGRAFIA

Descripció:

Realització de un cartell mitjançant l'ús de tipografies i formes geomètriques.

Objectius específics:

Aplicar l'estil tipogràfic més adient segons la temàtica.

Material:

Guió de practiques P07.doc

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 4h

PRACTICA P08: COLOR

Descripció:

Aplicació del color en el cartell anterior amb la finalitat de reforçar el missatge.

Objectius específics:

Anàlisi dels principis relacionats amb el color.

Material:

Guió de practiques P08.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

PRACTICA P09: EVOLUCIÓ HISTÒRICA DEL COLOR

Descripció:

Construir un missatge utilitzant el color com a principal element i com a element secundari formes geomètrics i tipus de lletra dintre d'un particular estil gràfic.

Objectius específics:

Triar l'ús de les més adequades segons el color del tema.

Material:

Guió de practiques P09.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h



PRACTICA P10: COMPOSICIÓ

Descripció:

Compondre una revista donant prioritat a la llegibilitat i l'adaptació de la tipografia a les especificacions del projecte.

Objectius específics:

Anàlisi dels principis relatius a la composició.

Material:

Guió de practiques P10.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

PRACTICA P11: EVOLUCIÓ HISTÒRICA DE LA COMPOSICIÓ

Descripció:

Ritme de treball en una revista, donant prioritat a la legibilitat.

Objectius específics:

Aplicació pràctica dels principis gràfics en un estudi de casos.

Material:

Guió de pràctiques P11.doc

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

PRACTICA P12: 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 del control dels principis del disseny gràfic.

Exercitar la capacitat d'adaptació del dissenyador a las necessitats d'un estudi.

Material:

Guió de practiques P12.doc

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 4h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

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

Total: 30%

- 2 Exàmens Parcial amb una ponderació del 15% de la nota final de assignatura cadascun.

Total: 30%

- 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.

Els alumnes suspesos per l'avaluació curricular tindran la 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. 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. Barcelona: Gustavo Gili, 1976. ISBN 842520609X.
- González, R.C.; Woods, R.E. Digital image processing. 3rd ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson, 2010. ISBN 0132345633.
- Corazón, Alberto. Palabra e icono: signos. Madrid: Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 2006. ISBN 9788496209770.
- Jardí, Enric. Veintidós consejos sobre tipografía que algunos diseñadores jamás revelarán. Barcelona: Actar, 2007. ISBN 9788496540910.

Complementària:

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