

# Representacions Digitals Aplicades al Disseny de Text i imatge

## Salvador Huertas /Edgar Mestre

Codi: 105734  
Crèdits. 6 ECTS  
Curs 2 Curs  
Semestre 1 Semestre  
Tipologia FORMACIÓ BÀSICA  
Matèria Informàtica aplicada  
Data 6/9/2023 11:28

Aquesta assignatura s'imparteix en: Català  
Les tutories es podran realitzar en: Català, Castellà i Anglès

## Índex de la Guia Docent

Presentació de l'assignatura

Recomanacions

Continguts

Metodologia

Avaluació

Bibliografia i Recursos

Competències i Resultats d'Aprenentatge

Passeig Santa Eulàlia 25  
08017 Barcelona T+34 932 030 923  
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari  
de Disseny i Art de Barcelona  
Adscrit a la UAB

# Presentació de l'assignatura

## Breu descripció

El domini de les eines informàtiques ha esdevingut essencial per a la pràctica del disseny. Ja no és un mèrit sinó un requisit. És necessari mantenir-se al dia dels principals softwares que s'utilitzen en aquesta professió.

Confrontació de les opcions tècniques de cada programa (edició de text, il·lustració i retoc fotogràfic) i la relació simbiòtica que existeix entre ells, emfatitzant les compatibilitats i la convivència entre els programes de manera teòrica i pràctica.

## Objectius Formatius

Tot projecte de disseny requereix del suport d'eines digitals. Un coneixement profund de les plataformes de treball informàtiques ens permetrà una millor gestió del temps. Proposarem fórmules d'automatització de correccions i modificacions. Optimitzarem la formalització de conceptes i l'execució d'originals. S'impartiran els coneixements necessaris perquè el dissenyador pugui formalitzar un concepte, triant el procés de treball i les aplicacions informàtiques més adequades en cada context.

---

S'impartiran aquells coneixements necessaris perquè l'alumne pugui formalitzar un concepte, triant el procés de treball i les aplicacions informàtiques tant en paper com en suport digital.

Es potenciarà l'assimilació de conceptes comuns a totes les plataformes informàtiques i l'enteniment de la tecnologia com una eina i no com un objectiu.

Es veuran els recursos que ens proporciona cada programa per solucionar la problemàtica visual que ens presenti cada projecte.

---

Aumentar la capacitat de gestió d'un projecte que requereix de l'ús de diverses plataformes de treball. Quines aplicacions són necessàries per a resoldre'l i quin és l'ordre per a executar-lo.

Optimitzar el temps de producció i la capacitat de construcció de documents que permetin incorporar correccions amb un mínim de temps i una alt estandar de qualitat.

Plantejar els punts de comunió i les arestes de distanciament entre els programes d'edició, il·lustració i retoc fotogràfic.

# Recomanacions

S'ha d'haver cursat l'assignatura Informàtica I

Passeig Santa Eulàlia 25  
08017 Barcelona T+34 932 030 923  
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari  
de Disseny i Art de Barcelona  
Adscrit a la UAB

# Continguts

## **BLOC 1: GESTIÓ TIPOGRÀFICA - COMPOSICIÓ (Adobe Indesign)**

Gestió tipogràfica. Control i ús de les variables tipogràfiques (track, kern, capitulars,...)

Estils de Caràcter vs Paràgraf. Estils d'objecte.

Treball amb documents word. Opcions d'importació de textos. Ajustos automàtics de composició de marges. Preferències d'edició en editor d'articles. Gestió del motor Buscar/Canviar.

Maquetació. Opcions de pàgines mestre. Creació graella base. Dualitat de graella en un document. Convivència. Modularització de pàgina. Gestió de guies, quadrícula de document.

Preimpresió i originals. Comprovacions preliminars. (Vincles, tipos,...). Opcions d'empaquetat. Creació d'arxius PDF (Portable Document File)

Interactivitat. Creació de botons. Hipervincles interns i externs. Ancores d'objecte.

Insertar vídeo i àudio.

## **BLOC 2: TREBALL VECTORIAL - IL·LUSTRACIÓ (Adobe Illustrator)**

Dibuix. Primitives estàndard. Eina llapis vs ploma. Edició de traçats.

Calc interactiu. Pintura interactiva.

Volum. Edició d'estils gràfics. Creació de símbol. Edició d'estils gràfics. Maies i fusions.

Efectes especials. Atributs d'aparença.

Treball amb filtre vs efecte. Efectes 3D. Opcions de mapejat de capes

Gestió del color. Tipus de mostra. Global vs local.

Gestió del color actiu. Gestió i creació de biblioteques i grups de color.

## **BLOC 3: TREBALL AMB PÍXEL (Adobe Photoshop + IA)**

Resolució vs pes. Establiment de la relació entre el pes d'un arxiu i la seva resolució de sortida. Opcions de format d'imatge i especificacions d'ús.

Efectes vs filtres. Diferències entre el treball amb filtre vs efecte i l'afectació en l'edició de les operacions. Trames, semitons de color. Gestió i control de transparències.

Automatització de tasques. Gestió del temps. Creació d'accions. Creació de grups d'accions

Resolució de problemes

IA. Ús i utilització de les possibilitats de la intel·ligència Artificial com a eina.

# Metodologia

## Metodologia docent

Es combinarà l'explicació de procediments tècnics amb realització d'exercicis pràctics que solidifiquin l'essència de cada plataforma de treball.

El curs s'estructura en base a exercicis curts pràctics, junt amb exercicis de major durada i complexitat que passaran en pràctica els conceptes treballats. Aquests exercicis incorporaran coneixements i conceptes exposats a classe.

## Activitats formatives

### **Gestió del text 50%**

Realització d'exercicis on s'apliquen les tècniques específiques de la gestió tipogràfica i compositiva.

Es treballarà sobre un llistat d'exemples de diversa complexitat, ampliable amb qualsevol proposta argumentada per part de l'estudiant. Cada grup podrà triar l'entorn que consideri més adequat amb el seu cap d'interès.

S'efectuarà una primera entrega amb la incorporació de la gestió de la maquetació de text i imatge, junt amb les opcions d'interacció.

Es realitzarà un segon projecte de major envergadura on es treballarà la gestió de la seqüència de pàgines, creació de seccions i diverses pàgines mestre.

### **Gestió de la imatge (vector+píxel) 50%**

Realització d'exercicis on s'apliquen les tècniques específiques de la gestió de la imatge en versió píxel i vectorial.

Es treballarà sobre un llistat d'exemples de diversa complexitat on l'estudiant podrà triar, o fer una cerca pròpia amb exemples del seu interès.

S'efectuaran entregues parcials relacionades amb cada especialitat treballada durant aquesta part del curs.

Es farà una entrega final amb el conjunt dels exercicis elaborats al llarg d'aquest part del temari amb les correccions i millores realitzades

# Avaluació

## Sistema Avaluació

L'Objectiu de l'avaluació continuada és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

A partir de la segona matrícula, l'avaluació de l'assignatura podrà consistir, a decisió del professor(s), en una prova de síntesi, que permet l'avaluació dels resultats d'aprenentatge previstos en la guia docent de l'assignatura. En aquest cas, la qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

L'avaluació es realitzarà de manera continuada i es valorarà l'evolució de l'alumne en base als exercicis entregats al llarg del curs. Per tenir dret a la nota final caldrà haver entregat tots els exercicis que es plantejen durant el curs.

L'assistència a classe i la puntualitat són importats per al bon funcionament de la dinàmica lectiva i seran presos en consideració a l'hora de l'avaluació final.

Es valorarà la participació i el seguiment a les activitats planejades dins de l'aula. Revisió de les entregues parcials (tutories de seguiment) junt amb l'assistència a les sessions.

## Normativa General d'Avaluació

// Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0.

// Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

// Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

// En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

## Procés de Revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat es realitzarà segons calendari lectiu.

## Procés de Reavaluació

### Normativa general

No es contemplen sistemes de reavaluació en els casos de les pràctiques externes, els TFG, i les assignatures / activitats formatives que, pel seu caràcter eminentment pràctic, no ho permeten.

Per participar a la reavaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.



# Bibliografia i Recursos

## Lectures de referència

- Tschichold, Jan. The Form of the Book. Essays on the Morality of Coog Design. Londres: Lund Humphries Publishers, 1991.
- Ruari-Mclean. Manual de tipografia. Madrid: Tursen Hermann Blume Ediciones, 1987
- Jardí, Enric. Veintidós consejos sobre tipografía y veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras. Barcelona: Ed. Actar, 2007.
- Ambrose, Gavin – HARRIS, Paul. Tipografía. Bases del diseño. Barcelona: Ed. Parramón, 2005.
- D. A. Dondis. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1976.
- Ambrose, Gavin – HARRIS, Paul. Formato. Bases del diseño. Barcelona: Ed. Parramón, 2004.
- Samara, Timothy. Making and Breaking the Grid. A Graphic Design Layout Workshop. Gloucester, Mass.: Ed. Rockport, 2005.
- West, Suzanne. Cuestión de estilo. Los enfoques tradicional y moderno en maquetación y tipografía. Madrid: Ed. ACK Publish, 1991
- Ambrose, Gavin – Harris, Paul. Impresión y acabados. Bases del diseño. Barcelona: Ed. Parramón, 2004.
- Print Work. Capture the Best Publication and Promotion. Victionary, 2008
- Sagmeister, Stefan. Things i have learned Work. Capture the Best Publication and Promotion. New York: Ed. Abrams, 2008
- Penguin by design : a cover story 1935-2005. Editors: Phil BAINES, Steve HARE. London : Penguin Books, 2005
- Jury, David. Letterpress: The allure of he handmade. Mies, Switzerland: Rotovision, 2004.
- Cheung, Victor. De cerca y de Lejos. Concepto de diseño, formato e impacto visual. Ed. Index Book, 2007.
- Harvey, Wilson. 1000 ideas gráficas. Detalles para diseños originales. Ed. Index Book
- Cornella, Alfons; Flores, Antoni. La alquimia de la innovación. Diez palabras para innovar. Barcelona : Generalitat de Catalunya, Departament de Treball i Indústria, Centre d'Informació i Desenvolupament Empresarial CIDEM, 2006
- Package & Wrapping Graphics. Form Boxes, Bottles, Wrapping Paper and Accessories to Display. Tokyo : Pie Books, cop. 2004
- Structural package designs. Diseños de estructuras para embalajes. Amsterdam: A Pepin Press Dessing Book, 2003
- Kouroudis, Giannis; Shoji, Sayuri; Lancaster, Tom. Estamos hablando de Packaging. Si hablamos de diseño. Barcelona : Index Book, cop. 2005

## Webs de referència

### Tipografia

- <http://webtypography.net>
- <http://fontstruct.fontshop.com>
- <http://www.unostiposduros.com>
- <http://es.letrag.com>
- <http://www.typebase.com>
- <http://www.glosariografico.com>
- <http://www.handmadeFont.com>
- <http://www.bluevertigo.com.ar>
- <http://www.glossyinc.com>
- <http://collectui.com>

### Imatge i vídeo

<http://www.glossyinc.com>

<http://gallery.hd.org>

<http://shutterstock.com>

<http://ace-clipart.com>

<http://openphoto.net>

<http://morguefile.com>

<http://www.sxc.hu>

<http://www.glossyinc.com>

# Competències i Resultats d'Aprenentatge

G1. Desenvolupar un pensament i un raonament crític i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en les llengües pròpies com en una tercera llengua

G2. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom

—

CE3. Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

CE3.14. Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador als diferents fases del projecte: conceptualització, formalització i presentació.

CE4. Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per a representar i crear formes en dues o tres dimensions.

CE5. Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

CE6. Utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i les diferents famílies tipogràfiques dels alfabetos llatins.

CE6.1. Usar els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte.

CE6.2. Dominar l'arquitectura de la lletra i dissenyar alfabetos.

CE6.4. Gestionar els alfabetos digitals i

els aplicacions informàtiques relacionades amb la tipografia.

CE9. Demostrar que coneix l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les eines de creació i producció d'aquest.

CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla.

CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.

CE10. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal

CE10.1. Dominar recursos infogràfics bàsics per

presentar sectors i marcs d'actuació en què s'inscriu el projecte.

CE17. Exposar i raonar, de manera oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

CE17.1. Elaborar una memòria escrita del projecte i defensar-

la oralment d'acord amb els convencions i els característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit.

CE18. Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de dissenys tant propis com aliens.

CE20. Aplicar amb eficàcia els principis físics elementals i les eines matemàtiques bàsiques, per a la conceptualització i la formalització de projectes de disseny.

CE22. Dominar els llenguatges plàstics per a adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques

—

CT5- Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.

CT6 - Capacitat per a treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que puguin intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

CT7- Capacitat per a coordinar, dirigir i liderar grups de treball entorn d'un projecte de disseny, o bé on el disseny ocupi un lloc rellevant.

CT8 - Capacitat d'iniciativa i esperit emprenedor

CT9 - Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT10- Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumenta'ls, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT12 - Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.

CT13 - Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn mediambiental i amb criteris de sostenibilitat.

CT14 – Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial perquè sigui accessible a grups d'usuaris i receptors diferents.

CT16 - Demostrar que posseeix valors i principis deontològics propis de la professió.

CT17- Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.

CT18 - Capacitat d'autogestionar el desenvolupament d'un itinerari professional.

CT19 - Demostrar una disposició afectiva positiva cap als valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.