Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Representacions Digitals II

Nora Balcells Repullo, Jordi Esteve Pastor, Salvador Huertas Vidal

Professor Responsable: Salvador Huertas Vidal

Contingut: 1,2,3,4,5
Codi: 108087
Crèdits: 6 ECTS
Curs: 2
Semestre: 1
Tipologia: Formacio Basica
Matèria:
Horaris:

Contingut	Horaris	Professor
1	Dimecres 08:30 - 10:00	Nora Balcells Repullo
		Salvador Huertas Vidal
	Divendres 08:30 - 10:30	Nora Balcells Repullo
		Salvador Huertas Vidal
2	Dimecres 10:30 - 12:00	Salvador Huertas Vidal
		Jordi Esteve Pastor
	Divendres 12:30 - 14:30	Salvador Huertas Vidal
		Jordi Esteve Pastor
3	Divendres 10:45 - 12:15	Salvador Huertas Vidal
	Divendres 08:30 - 10:30	Salvador Huertas Vidal
4	Dimecres 12:15 - 14:15	Salvador Huertas Vidal
	Dimecres 08:30 - 10:00	Salvador Huertas Vidal
5	Dimecres 12:15 - 14:15	Salvador Huertas Vidal
		Nora Balcells Repullo
	Divendres 10:45 - 12:15	Salvador Huertas Vidal
		Nora Balcells Repullo

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Presentació de l'assignatura

L'assignatura aprofundeix en els conceptes i recursos de la informàtica aplicada al disseny, posant èmfasi en aspectes com la usabilitat, la compatibilitat de formats, la resolució i la interacció. L'estudiantat aprendrà a gestionar arxius en múltiples formats, explorarà tècniques d'edició i visualització digital en entorns tridimensionals i coneixerà les funcionalitats específiques de programaris professionals de disseny. Es fomenta un ús crític i eficient de les eines digitals per al desenvolupament de projectes avançats.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Resultats d'aprenentatge de la titulació

Coneixements

Referenciar coneixements essencials de les ciències i disciplines auxiliars del disseny, com l'antropometria, l'ergonomia, la comunicació visual, els mètodes d'avaluació, el màrqueting, la prospecció, etc.

Habilitats

Aplicar les habilitats d'expressió plàstica i els coneixements de materials i tecnologies productives concorde al plantejament d'un projecte de disseny.

Representar gràficament espais, volums, plans i superfícies, utilitzant les tècniques característiques del disseny.

Utilitzar mitjans informàtics i tecnologies digitals concordes amb els processos de creació i projectació en l'àmbit del disseny

Competències

Gestionar tasques relacionades amb el disseny de manera autònoma, planificant i organitzant els temps i els processos en el marc d'un encàrrec professional i/o acadèmic.

Aplicar el coneixement adquirit a la resolució de projectes de disseny i art amb una execució professional que tingui en consideració a la diversitat d'usuaris i/o receptors.

Resultats d'aprenentatge de la matéria

Coneixements

Associar els usos dels entorns digitals en la creació de recursos audiovisuals , disseny web, modelatge 3D, i la representació d' espais , identificant les característiques , funcions i criteris d' adequació segons diferents contextos de disseny . (KT05)

Habilitats

Aplicar recursos informàtics especialitzats en les diferents fases d'un projecte de disseny elaborant representacions digitals de textos, imatges, volums i espais, amb coherència tècnica i expressiva. (ST06)

Operar amb els diferents tipus de programes informàtics necessaris per al desenvolupament de projectes de disseny, incloent-hi programari de modelatge 3D, edició gràfica, disseny web i representació d'espais. (ST06)

Competències

Generar modelats digitals d'objectes en tres dimensions, ajustant els paràmetres i produint plànols acotats quan calgui (CT04)

Crear representacions digitals d’espais en dues, tres o més dimensions mitjançant l’ús de programes informàtics, aportant criteris tècnics i estètics segons el tipus de projecte (CT04).

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Contingut: 1

Breu descripció:

L'eina informàtica ha esdevingut una eina tècnica essencial per al dissenyador, i el mercat li exigeix un ús àgil i fiable en diferents programes i sistemes operatius, en la representació de l'espai.

Objectius Formatius:

● La capacitat d'assolir el treball i les operacions principals del programes, AutoCad, 3DStudio Max, Vray, Photoshop i Illustrator.

● Assolir els coneixements necessaris per realitzar originals a partir del treball informàtic, ja sigui la realització de planells, maquetes tridimensionals, prototips funcionals, etc.

● Dominar els recursos gràfics propis dels programes per la representació de planells amb intencionalitat comunicativa.

● Controlar les extensions dels arxius dels programes treballats i les relacions d'exportació i importació per el treball creuat entre els mateixos i d'altres programes.

● Assolir capacitat de treball a escala amb l'aplicació de les unitats de mesura correctes per cada cas concret.

● La capacitat de realitzar imatges "fotorealistes", de qualitat mitjançant l'aplicació de materials, càmeres, esquemes d'il·luminació, etc...

● La motivació per la qualitat del treball, l'ordre en la organització d'arxius i presentació de treballs de disseny.

● Entendre la importància de treballar amb programes informàtics els projectes de disseny.

● Aprendre a maquetar els propis projectes en diferents formats de DIN A1,A3, A4... tant en la documentació gràfica, com l'escrita i la fotogràfica.

Recomanacions

Haver cursat l'assignatura de Representacions digitals. Estar iniciat en l'ús de programes CAD.
Haver cursat l'assignatura de Dibuix tècnic. Saber aplicar els coneixements assolits en programes CAD.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

1. AUTOCAD 2D
● 1.1 Dibuix 2D. Autocad
● 1.2 Presentació en Espai paper
● 1.3 Menú de Capes
● 1.4 Plot : Ctb, pdf
● 1.5 Utilitats, Menús
● 1.6 Referències Externes i d'imatge
2. 3D STUDIO MAX
● 2.1 Generació
2.1.1 Generació i Edició de volumetries Bàsiques
2.1.2 Generació i Edició de Volumetries Complexes
● 2.2 Render: Il·luminació
2.2.1 Il·luminació indirecta
2.2.2 Il·luminació exterior
2.2.3 Il·luminació interior
● 2.3 Render: Mapejat
2.3.1 Materials
2.3.2 Biblioteques de materials
2.3.3 Mapes
● 2.4 Blocs
2.4.1 Inserció de models: persones, vegetació....etc.
2.4.2 Pàgines web de descàrregues de models, biblioteques i mapes

3. POSPRODUCCIÓ
3.1 3d Studio
3.2 Adobe Photoshop

4. MAQUETACIÓ
4.1 Autocad
4.2 Adobe Illustrator

Metodologia docent:

La integració de coneixements teòrics i pràctics es realitzarà amb una explicació a l'inici de cada sessió on es presentaran els continguts i les tècniques amb les que assolir els objectius de cada sessió.
Seguidament s'aplicaran els coneixements en una activitat formativa de durada variable. Cada

activitat vindrà acompanyada de les explicacions pertinents. Les activitats podran ser desenvolupades durant el transcurs de la classe (activitats dirigides) o bé requerir treball autònom de l'alumne fora de l'aula (activitats supervisades i autònomes).
Hi haurà un treball final de caràcter propi i individual que es realitzarà com a activitat supervisada i autònoma, i que s'entregarà a final de curs.
Les activitats formatives estarán fonamentades en l'aplicació i síntesi dels procediments informàtics adquirits a les classes teòriques i els seminaris

Activitats formatives:

● Classes Teòriques
ECTS: 20%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Classes magistrals: conceptes clau i procediments generals de la informàtica aplicada.
● Taller
ECTS: 30%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Exercicis a l'aula amb assistència i resolució de les dificultats en l'aplicació dels diferents recursos utilitzats
● Realització d'exercicis
ECTS: 50%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Treball autònom: realització d'exercicis d'aplicació i síntesi de processos informàtics

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Avaluació

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.

La mencció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

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.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.
El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

Els criteris d'avaluació que es presenten a continuació són de caire genèric. Cadascuna de les activitats i exercicis que es realitzin durant el transcurs de l'assignatura, anirà acompanyada d'uns objectius i uns criteris d'avaluació concrets.

1. Continguts
Es valoraran partint de l'assoliment dels objectius generals, mitjançant:
- Treball Autocad 35%
- Treball 3ds Max 35%
- Projecte autònom 20%
- Exàmens 10%
- Intervenció a la classe

2. Procediments

Es valoraran a partir dels objectius generals de l'assignatura amb els següents paràmetres:

- Procediment seguit per l'alumne
- Com treballa i com aplica els coneixements
- La comprensió i assimilació dels continguts
- Presentació física dels treballs

Procés de revisió

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

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Bibliografia i Recursos

Recursos Espai

www.autodesk.es

Webs d'espais:

www.3dsky.com (models 3D)

www.evermotion.com (models 3D)

www.archiproducts.com (models 3D)

www.kvadrat.es (textures tèxtils)

www.egger.com (textures fustes)

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Contingut: 2

Breu descripció:

L'eina informàtica s'ha convertit en una eina tècnica essencial per al dissenyador, i el mercat exigeix un ús àgil i fiable en diferents programes i sistemes operatius.

Objectius Formatius:

- La capacitat per dominar les principals operacions dels programes, SolidWorks i Keyshot.
- Adquirir els coneixements necessaris per crear originals a partir de treballs informàtics, ja sigui la creació de plànols, models tridimensionals, prototips funcionals, etc.
- Dominar els recursos gràfics específics dels programes per a la representació de plànols amb intenció comunicativa.
- Controlar les extensions de fitxer dels programes treballats i les relacions d'exportació i importació per al treball creuat entre aquests i altres programes.
- Assolir capacitat de treball a escala amb l'aplicació de les unitats de mesura correctes per a cada cas específic.
- La capacitat de fer imatges fotorealistes i de qualitat mitjançant l'aplicació de materials, càmeres, esquemes d'il·luminació, etc...
- La motivació per la qualitat del treball, l'ordre en l'organització dels fitxers i la presentació del treball de disseny.
- Comprendre la importància de treballar amb programes informàtics per a projectes de disseny.

Recomanacions

Haver completat l'assignatura de Representacions Digitals I.
Estar iniciat en l'ús de programes de CAD.
Haver completat l'assignatura de Dibuix Tècnic.
Saber aplicar els coneixements adquirits als programes de CAD.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

Metodologia docent:

La integració de coneixements teòrics i pràctics es durà a terme amb una explicació a l'inici de cada sessió on es presentaran els continguts i les tècniques per assolir els objectius de cada sessió. Els coneixements s'aplicaran posteriorment en una activitat formativa de durada variable. Cada activitat anirà acompanyada de les explicacions pertinents. Les activitats es podran desenvolupar durant el transcurs de la classe (activitats dirigides) o requerir treball independent per part de l'estudiant fora de l'aula (activitats supervisades i autònomes). Hi haurà un projecte final personal i individual que es durà a terme com a activitat supervisada i autònoma, i que es lliurarà al final del curs. Les activitats formatives es basaran en l'aplicació i síntesi dels procediments informàtics adquirits a les classes teòriques i seminaris.

Activitats formatives:

● Classes teòriques ECTS: 10% Metodologia d'ensenyament/aprenentatge:
Classes magistrals: conceptes clau i procediments generals de computació aplicada.
● Vídeotutorials del programa ECTS: 10% Metodologia d'ensenyament/aprenentatge: Introducció a les característiques específiques de cada programa informàtic i pautes per a l'autoaprenentatge
● Taller ECTS: 30% Metodologia d'ensenyament/aprenentatge: Exercicis a l'aula amb assistència i resolució de dificultats en l'aplicació dels diferents recursos utilitzats
● Realització d'exercicis ECTS: 50% Metodologia d'ensenyament/aprenentatge: Treball autònom: exercicis d'implementació i síntesi de processos informàtics

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Avaluació

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.

La menció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

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.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.
El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

Pràctica 1 - 15%
Examen - 35%
Pràctica 2 - 15%
Projecte final - 35%

Procés de revisió

Pots tornar a avaluar:
Pràctica 1 - 15%
Examen - 35%

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Bibliografia i Recursos

https://www.3dcontentcentral.es/

http://www.solidworkstutorials.com/

http://www.traceparts.com/

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Contingut: 3

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 requerix de l'ús de diverses plataformes de treball. Quines aplicaions són necessàries per a resoldre'l i quin és l'ordre per a executar-lo.

Optimitzar el temps de producción i la capacitat de construcció de documents que permetin incorporar correccions amb un mínim de temps i una alt estard de qüalitat.

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

Recomanacions

Haver cursat l’assignatura de Representacions digitals. Estar iniciat en l’ús de programes Adobe.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

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.
Preimpressió i originals. Comprobacions preliminars. (Vincles, tipos,...). Opcions d'empaquetat.
Creació d'arxius PDF (Portable Document File)
Interactividad. Creación de botones. Hipervínculos internos y externos. Anclas de objeto.
Insertar video y audio.

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'estiuls 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 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.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Avaluació

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.

La mencció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

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.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.
El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

Entrega Projecte 1: 30% Text 1
Entrega Projecte 2: 20% Text 2
Entrega Projecte 3: : 50% Imatge

Per aprovar l'assignatura cal assolir un 5 de mitja en cada apartat del curs.
Text mitjana de 5 punts
Imatge mitjana de 5 punts

Procés de revisió

Es revisarà amb l'alumne que ho requereixi les activitats puntuables de l'avaluació continua.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

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 tipografía. 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

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Contingut: 4

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 requerix de l'ús de diverses plataformes de treball. Quines aplicaions són necessàries per a resoldre'l i quin és l'ordre per a executar-lo.

Optimitzar el temps de producción i la capacitat de construcció de documents que permetin incorporar correccions amb un mínim de temps i una alt estard de qüalitat.

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

Recomanacions

Haver cursat l’assignatura de Representacions digitals.

Estar iniciat en l’ús de programes Adobe.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

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.
Preimpressió i originals. Comprobacions preliminars. (Vincles, tipos,...). Opcions d'empaquetat.
Creació d'arxius PDF (Portable Document File)
Interactividad. Creación de botones. Hipervínculos internos y externos. Anclas de objeto.
Insertar video y audio.

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'estiuls 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 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.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Avaluació

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.

La mencció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

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.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.
El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

Entrega Projecte 1: 30% Text 1
Entrega Projecte 2: 20% Text 2
Entrega Projecte 3: : 50% Imatge

Per aprovar l'assignatura cal assolir un 5 de mitja en cada apartat del curs.
Text mitjana de 5 punts
Imatge mitjana de 5 punts

Procés de revisió

Es revisarà amb l'alumne que ho requereixi les activitats puntuables de l'avaluació continua.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

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 tipografía. 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

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Contingut: 5

Breu descripció:

L'eina informàtica ha esdevingut una eina tècnica essencial per al dissenyador, i el mercat li exigeix un ús àgil i fiable en diferents programes i sistemes operatius, en la representació de l'espai.

Objectius Formatius:

● La capacitat d'assolir el treball i les operacions principals del programes, AutoCad, 3DStudio Max, Vray, Photoshop i Illustrator.

● Assolir els coneixements necessaris per realitzar originals a partir del treball informàtic, ja sigui la realització de planells, maquetes tridimensionals, prototips funcionals, etc.

● Dominar els recursos gràfics propis dels programes per la representació de planells amb intencionalitat comunicativa.

● Controlar les extensions dels arxius dels programes treballats i les relacions d'exportació i importació per el treball creuat entre els mateixos i d'altres programes.

● Assolir capacitat de treball a escala amb l'aplicació de les unitats de mesura correctes per cada cas concret.

● La capacitat de realitzar imatges "fotorealistes", de qualitat mitjançant l'aplicació de materials, càmeres, esquemes d'il·luminació, etc...

● La motivació per la qualitat del treball, l'ordre en la organització d'arxius i presentació de treballs de disseny.

● Entendre la importància de treballar amb programes informàtics els projectes de disseny.

● Aprendre a maquetar els propis projectes en diferents formats de DIN A1,A3, A4... tant en la documentació gràfica, com l'escrita i la fotogràfica.

Recomanacions

Haver cursat l'assignatura de Representacions digitals. Estar iniciat en l'ús de programes CAD.
Haver cursat l'assignatura de Dibuix tècnic. Saber aplicar els coneixements assolits en programes CAD.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

1. AUTOCAD 2D
● 1.1 Dibuix 2D. Autocad
● 1.2 Presentació en Espai paper
● 1.3 Menú de Capes
● 1.4 Plot : Ctb, pdf
● 1.5 Utilitats, Menús
● 1.6 Referències Externes i d'imatge
2. 3D STUDIO MAX
● 2.1 Generació
2.1.1 Generació i Edició de volumetries Bàsiques
2.1.2 Generació i Edició de Volumetries Complexes
● 2.2 Render: Il·luminació
2.2.1 Il·luminació indirecta
2.2.2 Il·luminació exterior
2.2.3 Il·luminació interior
● 2.3 Render: Mapejat
2.3.1 Materials
2.3.2 Biblioteques de materials
2.3.3 Mapes
● 2.4 Blocs
2.4.1 Inserció de models: persones, vegetació....etc.
2.4.2 Pàgines web de descàrregues de models, biblioteques i mapes

3. POSPRODUCCIÓ
3.1 3d Studio
3.2 Adobe Photoshop

4. MAQUETACIÓ
4.1 Autocad
4.2 Adobe Illustrator

Metodologia docent:

La integració de coneixements teòrics i pràctics es realitzarà amb una explicació a l'inici de cada sessió on es presentaran els continguts i les tècniques amb les que assolir els objectius de cada sessió.
Seguidament s'aplicaran els coneixements en una activitat formativa de durada variable. Cada

activitat vindrà acompanyada de les explicacions pertinents. Les activitats podran ser desenvolupades durant el transcurs de la classe (activitats dirigides) o bé requerir treball autònom de l'alumne fora de l'aula (activitats supervisades i autònomes).
Hi haurà un treball final de caràcter propi i individual que es realitzarà com a activitat supervisada i autònoma, i que s'entregarà a final de curs.
Les activitats formatives estarán fonamentades en l'aplicació i síntesi dels procediments informàtics adquirits a les classes teòriques i els seminaris

Activitats formatives:

● Classes Teòriques
ECTS: 20%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Classes magistrals: conceptes clau i procediments generals de la informàtica aplicada.
● Taller
ECTS: 30%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Exercicis a l'aula amb assistència i resolució de les dificultats en l'aplicació dels diferents recursos utilitzats
● Realització d'exercicis
ECTS: 50%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Treball autònom: realització d'exercicis d'aplicació i síntesi de processos informàtics

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Avaluació

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.

La mencció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

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.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.
El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

Els criteris d'avaluació que es presenten a continuació són de caire genèric. Cadascuna de les activitats i exercicis que es realitzin durant el transcurs de l'assignatura, anirà acompanyada d'uns objectius i uns criteris d'avaluació concrets.

1. Continguts
Es valoraran partint de l'assoliment dels objectius generals, mitjançant:
- Treball Autocad 35%
- Treball 3ds Max 35%
- Projecte autònom 20%
- Exàmens 10%
- Intervenció a la classe

2. Procediments

Es valoraran a partir dels objectius generals de l'assignatura amb els següents paràmetres:

- Procediment seguit per l'alumne
- Com treballa i com aplica els coneixements
- La comprensió i assimilació dels continguts
- Presentació física dels treballs

Procés de revisió

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

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Bibliografia i Recursos

Recursos Espai

www.autodesk.es

Webs d'espais:

www.3dsky.com (models 3D)

www.evermotion.com (models 3D)

www.archiproducts.com (models 3D)

www.kvadrat.es (textures tèxtils)

www.egger.com (textures fustes)