

ASSIGNATURES

Projectes 3 - Creació visual (Grup 4)

L'assignatura proposa un punt de contacte amb el món de la il·lustració. Donant cabuda a projectes i exercicis que mostrin una part de l'ampli ventall on aquesta disciplina pot tenir presència:

- ✕ il·lustració de premsa
- ✕ literatura infantil
- ✕ il·lustració científica
- ✕ publicitat
- ✕ packaging
- ✕ il·lustrador de moda
- ✕ obra gràfica
- ✕ mural
- ✕ story-boards per cinema
- ✕ concept art (videojocs, animació, pel·lícules)
- ✕ autoedició / projectes personals

OBJECTIUS FORMATIUS

L'assignatura té diferents objectius, tots ells relacionats amb l'assoliment d'uns coneixements que permetin afrontar i dur a terme un projecte d'il·lustració d'una manera satisfactòria.

- ✕ Conèixer com es desenvolupa un projecte i quines són les parts del procés de treball.
- ✕ Adquirir autonomia alhora de dur a terme un projecte des d'un inici fins al final.
- ✕ Saber analitzar les característiques i necessitats de cada projecte i generar dinàmiques de diàleg i solució de problemes.
- ✕ Conèixer el valor comunicatiu de les imatges.
- ✕ Treballar la capacitat de traduir idees mitjançant la imatge (il·lustració)
- ✕ Conèixer diferents tècniques i recursos gràfics aplicables a la il·lustració.
- ✕ Treballar d'una forma àgil.
- ✕ Aproparse a les dinàmiques de funcionament i els terminis de la pràctica professional.
- ✕ Fomentar l'esperit crític.
- ✕ Lliurar correctament el material.
- ✕ Saber presentar i comunicar correctament la pròpia feina.
- ✕ Obtenir una visió global del món de la il·lustració, la seva història i el context actual.

Codi

106037

Crèdits

6 ECTS

Curs

2

Semestre

1

Matèria**Professorat**

Miguel Bustos

Llengües**Prerequisits**

És recomanable unes nocions bàsiques de dibuix i de software de disseny i edició d'imatge. Així com l'ús d'una llibreta d'apunts al llarg de tot el curs.

Continguts de l'assignatura

CLASSES TEÒRIQUES

1. Introducció al món de la il·lustració.

- ✗ Definició del terme il·lustració.
- ✗ Història i evolució de la il·lustració.
- ✗ Diferents àmbits d'aplicació de la il·lustració i estudi de les singularitats de cadascun d'ells.

2. Narrativa amb imatges.

- ✗ Semiòtica, signes i significats.
- ✗ Figures retòriques

3. Recursos visuals i gràfics aplicats a la il·lustració.

- ✗ Diferents tècniques plàstiques.
- ✗ Adequació de la tècnica al missatge.

4. Seqüència d'imatges.

- ✗ El còmic, vinyetes.
- ✗ El llibre il·lustrat: ritme i cadència al layout.

5. Metodologia de treball.

- ✕ Com organitzar el fluxe de treball d'un projecte.
- ✕ Planificació i gestió d'un projecte d'il·lustració.
- ✕ Fases del procés: encàrrec, recerca, esbossos, feedback, lliurament d'arts finals.

6. Entorn de la il·lustració en l'àmbit professional.

- ✕ Estudi dels diferents agents que hi intervenen: estudis de disseny, directors d'art, agències de publicitat...
- ✕ Així com els principals aspectes legals i econòmics: propietat intel·lectual, dret de reproducció de la imatge, contractes, pressupostos...
- Sortides professionals.

CLASSES PRÀCTIQUES

Taller d'estampació

Es realitzarà una sessió pràctica al taller d'estampació de Barra de Ferro. L'objectiu d'aquesta classe és ser un primer punt de contacte amb les tècniques bàsiques d'estampació, adaptar les il·lustracions als condicionants d'aquestes tècniques i obtenir altres registres visuals.

Taller digital

A partir del material realitzat al taller d'estampació, es treballarà de forma digital amb aquestes imatges. Fent ús del software d'edició d'imatges "Photoshop", es treballaran diferents aspectes tècnics, per dotar l'alumne d'uns coneixements bàsics alhora d'abordar els projectes.

EXERCICIS

Es proposaran una sèrie d'exercicis de ràpida execució. Aquests exercicis tenen com a objectiu:

- ✕ —Treballar l'agilitat de pensament, anàlisi i plasmació d'idees
- ✕ Coprendre i treballar conscientment el contingut comunicatiu de les imatges.
- ✕ Treballar l'aspecte formal de les imatges.

PROJECTES

Està previst realitzar diferents projectes durant tota l'assignatura, cadascun d'ells d'una tipologia i amb unes característiques i necessitats diferents. Així mateix, la complexitat dels projectes anirà augmentant progressivament fins al darrer, on es requereix d'un desplegament de la il·lustració aplicada en diferents formats i medis.

Projecte 1 — Segells

- ✕ Realització d'una sèrie d'il·lustracions de petit format, per a una sèrie de segells.

Projecte 2 — Article de premsa

- ✗ Il·lustració editorial.
- ✗ A partir d'un article de premsa, es treballarà en l'anàlisi del mateix, per tal d'obtenir vies interessants de treball amb la il·lustració.

Projecte 3 — Seqüència / còmic

- ✗ Interpretació d'un text en forma de còmic mut.
- ✗ Estudi i síntesi del text, diagramació de la informació essencial.
- ✗ Proposta de pàgina il·lustrada.

Projecte 4 — Packaging

- ✗ Il·lustració aplicada al packaging d'una sèrie de productes alimentaris.
- ✗ Generar una línia gràfica aplicable a més d'un producte.

Projecte 5 — Campanya

- ✗ Desenvolupament de la gràfica per a una campanya institucional.
- ✗ Conceptualització, creació de les il·lustracions principals i posterior adaptació a diferents formats.

Metodologia docent i activitats formatives

METODOLOGIA DOCENT

El gruix de l'assignatura es centra en el treball i desenvolupament dels diferents projectes, on s'aniran posant a prova els coneixements adquirits a les classes teòriques, donant lloc a un espai per la reflexió i l'experimentació, amb l'objectiu d'arribar a resultats gràfics satisfactoris. En la part final d'aquests projectes, s'inclou una presentació pública dels mateixos, per tal de generar un espai de debat, que enriqueixi l'experiència de l'alumnat, fomenti un esperit crític.

ACTIVITATS FORMATIVES

Les activitats formatives de què consta l'assignatura són:

- ✗ **Classes teòriques.** Tenen com a objectiu dotar a l'alumne de coneixements teòrics, donar una visió general del panorama de la il·lustració, comprendre i analitzar el perquè de cada projecte. Formen part del preàmbul per tal d'introduir l'encàrrec de diferents projectes.
- ✗ **Exercicis breus.** Agilitat en la plasmació del dibuix i alternatives al dibuix convencional.
- ✗ **Visita al taller de Barra de Ferro.** Per familiaritzar l'alumne amb altres tècniques aplicables a la il·lustració. Durant aquesta visita es realitzarà un workshop d'una sola sessió, centrat en el treball amb el linogravat.
- ✗ **Treball autònom amb la llibreta d'apunts** Es demana a l'alumnat que paral·lelament al treball realitzat a l'aula, mantingui una dinàmica de treball autònoma amb una llibreta

d'apunts.

Avaluació

SISTEMA D'AVALUACIÓ

Avaluació continuada

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, 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.

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.

CRITERIS D'AVALUACIÓ

Es valora la capacitat de l'alumne de dur a terme el projecte d'una forma autònoma. Capacitat de donar resposta als reptes i els problemes comunicatius i a una correcta realització d'aquests.

Es demana la implicació de l'estudiant, prenent part d'un procés actiu, presentant i debatent en públic.

Es tindrà en compte l'evolució durant l'assignatura. Així com la presa de decisions que comportin risc, amb la finalitat d'arribar a elaborar projectes gràfics de qualitat.

Així mateix, és molt important capacitat de presentar i comunicar la mateixa feina.

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al calendari lectiu.

Procés de reavaluació

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 en 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.

Normativa específica de l'assignatura

És un requisit indispensable, el treball amb la llibreta d'esbossos. D'una forma autònoma i en paral·lel al treball realitzat a l'aula.

Bibliografia i enllaços web

Gill, Bob. Bob Gill, so far. Laurence King Publishing Ltd. London, 2011.

McAlhone B. i Stuart D. A smile in the mind. Phaidon Press Ltd. New york, 1996.

Thompson P. i Davenport P. The dictionary of graphic images. St Martin's Press. New York, 1980.

Ballester, Arnal. No tinc paraules. Media Vaca. València, 1998.

Molotiu, André. Abstract comics. Fantagraphics books. Seattle, 2009.

Salisbury, Martin. Imágenes que cuentan. Nueva ilustración de libros infantiles. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2007.

Dees, Darrel. How to be an illustrator. Laurence King Publishing Ltd. London, 2014.

Stern, Simon. The illustrator's guide to law and business practice. AOI. London, 2009.

Brazell, Derek i Davies, Jo. Becoming a successfull illustrator (creative careers). Bloomsbury Visual Arts. New York, 2017.

Hall, Sean. Esto significa aquello. Semiótica: guía de los signos y su significado. Blume. Barcelona, 2007.

Queneau, Raymond. Exercicis d'estil. Quaderns crema. Barcelona, 1989.

RECURSOS

Revistes:

Varoom <https://theaoi.com/product-category/varoom/>

Online

<http://crean.es/revista/e-utiles/>

<https://magoz.blog/best/>

http://www.fadip.org/archivos/NuevoLibroBlancollustracion_web.pdf

<https://ufdc.ufl.edu/baldwin/all/thumbs/308>

<http://www.amandahall-illustration.com/faqs/getting-paid/>

Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

CB2 - Que els i les estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.

CB4 - Que els i les estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

CB5 - Que els i les estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Competències

CE1. Analitzar els objectes, comunicacions i espais habitables per a detectar-hi problemes de disseny, aportar solucions alternatives i avaluar la viabilitat social, tecnològica i econòmica.

Resultats d'aprenentatge

CE1.8. Observar i valorar críticament els problemes d'ús d'un element de l'entorn immediat per a realitzar una anàlisi previ al desenvolupament d'un projecte de disseny.

Competències

CE2. Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

CE2.2. Dissenyar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament de un projecte de disseny.

Competències

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

Resultats d'aprenentatge

CE5.2. Representar mitjançant el sistema més apropiat en funció de cada projecte les característiques d'aquest.

Competències

CE10. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

Resultats d'aprenentatge

CE10.5. Emprar intencionadament els recursos gràfics per a sintetitzar i millorar la comunicació.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

CT4. Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.

CT9. Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT10. Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, 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 ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

CT14. Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial a l'accessibilitat per a grups d'usuaris i receptors diferents.

CT15. Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.

CT16. Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.

CT19. Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

Inici

EINA

Grau de Disseny

Especialitats