

# ASSIGNATURES

## Representacions digitals aplicades al disseny de text i imatge

El domini de les eines informàtiques ha esdevingut essencial per a la pràctica del disseny i és necessari mantenir-se al dia dels principals softwares que s'utilitzen en aquesta professió. L'objectiu de l'assignatura és plantejar els punts de comunió i les arestes de distanciament entre els programes d'edició, il·lustració i retoc fotogràfic.

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

### OBJECTIUS FORMATIUS

- ✗ Potenciar l'assimilació de conceptes comuns a totes les plataformes informàtiques i l'enteniment de la tecnologia com una eina i no com un objectiu.
- ✗ Veure els recursos que ens proporciona cada programa per solucionar la problemàtica visual que ens presenti cada projecte.

Aquesta assignatura s'imparteix en: català, castellà

Les tutories es podran realitzar en: català, castellà

**Codi**

105734

**Crèdits**

6 ECTS

**Curs**

2

**Semestre**

1

**Matèria****Professorat**

[Salvador Huertas](#)

**Llengües**

Català

# Continguts de l'assignatura

## BLOC I: ADOBE INDESIGN. GESTIÓ TIPOGRAFICA - COMPOSICIÓ

### Tema 1. Gestió tipogràfica

- ✕ Control i ús de les variables tipogràfiques (track, kern, capitulars,...)
- ✕ Estils de Caràcter vs Paràgraf.
- ✕ Estils d'objecte.

### Tema 2. 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.

### Tema 3. Maquetació

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

### Tema 4. Preimpresió i originals

- ✕ Comprobacions preliminars. (Vincles, tipos,...).
- ✕ Opcions d'empaquetat.
- ✕ Creació d'arxius PDF (Portable Document File)

## BLOC II: ADOBE ILLUSTRATOR. GESTIÓ VECTORIAL - IL·LUSTRACIÓ

### Tema 1. Dibuix

- ✕ Primitives estàndar.
- ✕ Eina llapis vs ploma.
- ✕ Edició de traçats.
- ✕ Calc interactiu.
- ✕ Pintura interactiva.

## **Tema 2. Símbols**

- ✗ Creació de símbol.
- ✗ Edició d'estils gràfics.
- ✗ Malles i fusions.

## **Tema 3. Efectes especials**

- ✗ Atributs d'aparença.
- ✗ Treball amb filtre vs efecte.
- ✗ Efectes 3D. Opcions de mapejat de capes

## **Tema 4. Gestió del color**

- ✗ Tipus de mostra. Global vs local.
- ✗ Gestió del color actiu.
- ✗ Gestió i creació de biblioteques i grups de color.

## **BLOC III: ADOBE PHOTOSHOP. TREBALL AMB PÍXELS - IMATGE**

### **Tema 1. 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.

### **Tema 2. 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.

### **Tema 3. Automatització de tasques**

- ✗ Gestió del temps.
- ✗ Creació d'accions.
- ✗ Creació de grups d'accions.
- ✗ Resolució de problemes

## **Metodologia docent i activitats formatives**

### **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. Aquests exercicis incorporaran

coneixements i conceptes exposat a classe.

## **ACTIVITATS FORMATIVES**

### **Text**

Creació de documents originals per a la reproducció en impressió.

Creació de documents amb implementació digital i interacció.

### **Imatge**

Treball i gestió d'imatge vectorial

Treball i gestió d'imatge píxel

Aplicació de les imatges generades a projectes. Creació de documents originals per a impressió i publicació digital

### **Presentació Final**

Mostra i exposició final dels dos projectes del curs

## **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

Avaluació contínua. Les competències d'aquesta matèria seran avaluades mitjançant la Carpeta de l'estudiant. On es recopilaran el conjunt dels exercicis i treballs (Portfoli) [70%]; i l'assistència, el seguiment, l'aprofitament i la participació activa als tutorials de programa i les sessions de taller [30%].

### La nota final resultarà de la combinació de quatre avaluacions:

- ✗ Exercici pràctic (projecte final text): **4 punts**
- ✗ Exercici pràctic (projecte final imatge): **4 punts**
- ✗ Presentació oral (exposició d'aquests projectes): **2 punts**

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

## 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

### 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 enllaços web

- ✗ 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

## RECURSOS

### ESPAIS WEB

#### Tipografia

- ✕ <http://webtypography.net>
- ✕ <http://fontstruct.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>

#### Imatge i vídeo

- ✕ <http://www.glossyinc.com>

- ✕ <http://gallery.hd.org>
- ✕ <http://ace-clipart.com>
- ✕ <http://openphoto.net>
- ✕ <http://morguefile.com>
- ✕ <http://www.sxc.hu>

## **Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura**

### **COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES**

#### **Competència**

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

#### **Resultats d'aprenentatge**

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

#### **Competència**

- ✕ CE6 Demostrar conèixer i utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i els diferents famílies tipogràfiques dels alfabetos llatins.

#### **Resultats d'aprenentatge**

- ✕ 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 les aplicacions informàtiques relacionades amb la tipografia.

#### **Competència**

- ✕ E9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

#### **Resultats d'aprenentatge**

- ✕ 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.

#### **Competència**

- ✕ CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

#### **Resultats d'aprenentatge**

- ✕ CE10.1. Dominar recursos infogràfics bàsics per presentar sectors i marcs d'actuació en què s'inscriu el projecte.

## **Competència**

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

## **Resultats d'aprenentatge**

- ✗ CE17.1. Elaborar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment d'acord amb les convencions i les característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit.

## **COMPETÈNCIES TRANSVERSALS**

- ✗ CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
- ✗ CT3 Demostrar conèixer i utilitzar correctament les fonts documentals i la bibliografia necessària tant per a la projectació com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny.
- ✗ CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
- ✗ CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
- ✗ CT7 Capacitat per a coordinar, dirigir i liderar grups de treball al voltant d'un projecte de disseny, o bé on el disseny ocupi un lloc rellevant.
- ✗ 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.
- ✗ CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
- ✗ 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.
- ✗ 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**

**Pla d'estudis**

**Assignatures**

**Accés**

**Mobilitat**