

## Continguts

	2
Dades generals	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge	3
Continguts	4
Descripció	4
Índex	4
Metodologia docent	11
Activitats formatives	11
Avaluació i qualificació	12
Avaluació Continuada	12
Reavaluació	14
Avaluació única	15
Reavaluació	17
Criteris específics de la nota No Presentat	17
Bibliografia	18
Assignatures recomanades	18
Altres	19

# TEORIA DE LA IMATGE

## Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 365599
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** Matèria d'expressió artística d'introducció a l'anàlisi de la naturalesa de les imatges i a la creació visual i de gràfics aplicats als videojocs.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Castellà
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Primer
- **Semestre:** 1S
- **Professorat:** Ruth S. Contreras (ruth.contreras@enti.cat), Jose Luis Eguía ([joseluisegua@enti.cat](mailto:joseluisegua@enti.cat))

## Competències

### Bàsiques i generals

#### Competències bàsiques:

[CB2] Que els estudiants sàpiguen aplicar el seu coneixement a la seva feina o vocació d'una forma professional, i posseïxin les competències que solen demostrar-se mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

[CB3] Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.

#### Competències generals:

[CG2] Treballar autònomament, de forma organitzada i amb resistència a les situacions frustrants i amb tensió.

### Específiques

[CE5] Apreciar els valors formals, semàntics, funcionals i ergonòmics del disseny.

[CE10] Sintetitzar projectes plasmant idees gràficament i per escrit, de forma estructurada, ordenada i comprensible.

[CE12] Utilitzar els conceptes i aplicar les eines i tècniques que permetin introduir efectes visuals en un projecte audiovisual.

[CE16] Expressar idees i conceptes mitjançant el coneixement i l'aplicació dels fonaments estètics de la imatge quant a estructura, forma, color i espai en els entorns digitals.

[CE24] Identificar el context socio-cultural que fa possible discursos artístics determinats.

[CE26] Desenvolupar estratègies de producció aplicades a l'exercici sistemàtic de la pràctica artística.

## Resultats d'aprenentatge

[RA1] Comprendre els valors discursius i comunicatius dels elements morfològics de la imatge.

[RA2] Comprendre el funcionament i la importància de l'estètica i el paper social del cinema en la cultura visual i audiovisual actuals.

[RA3] Distingir entre les diferents perspectives teòriques de la comunicació artística.

# Continguts

## Descripció

L'assignatura es divideix en dues parts, una de teòrica i una de pràctica, que s'imparteixen en paral·lel. La part teòrica té per objectiu fer una introducció en aquells elements bàsics de la composició d'un grafisme, des del pur signe o mínima expressió visual, fins a la complexitat d'una imatge 2D i 3D, fixe o animada, tenint en compte les seves formes, creativitat, colors i tipografies. La part pràctica té per objectiu aprofundir en els coneixements teòrics explicats a classe i en la bibliografia a partir d'una sèrie d'activitats que permeten que els estudiants es familiaritzin amb els conceptes. Activitats digitals que els introduirà en l'ús digital de diferent programari especialitzat.

## Índex

Setmana 1: Introducció	
<b>Desglossament dels continguts</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Definicions i Objectius del disseny</li><li>2. Funció del disseny</li><li>3. Disseny i art</li><li>4. Metodologia de disseny</li></ol> <p><b>Software de tractament d'imatge rasteritzada</b></p> <p>Introducció al software</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Imatge vectorial en front imatge rasteritzada (Bitmap)</li><li>● Presentació de l'interface de treball<ol style="list-style-type: none"><li>a. Configurar un nou document.</li><li>b. Definir opcions de color RGB i CMYK</li><li>c. Establir les preferències.</li><li>d. Formats de exportació.</li></ol></li><li>● Les eines de Pintura i Edició</li><li>● L'eina pinzell i eina Llapis</li><li>● Combinacions de teclat</li><li>● Crear formes de Pinzell</li><li>● Crear Motius Personalitzats</li><li>● Degradats personalitzats</li><li>● La finestra Historia</li></ul>
Setmana 2: Semiòtica: la seva aplicació en el disseny	
<b>Desglossament dels continguts</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Fonaments i elements constitutius</li><li>● El procés de disseny com a sistema semiòtic de significació y de comunicació.</li><li>● Polisèmia: Poètica i retòrica del disseny.</li></ul> <p><b>Software de tractament d'imatge rasteritzada</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Treballant amb seleccions. Tallar, copiar i pegar.</li><li>● Les eines de Selecció de marc</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les eines de Selecció de llaç</li> <li>• L'eina Vareta màgica</li> <li>• L'eina de Selecció ràpida</li> <li>• Perfeccionar vores</li> <li>• Les seleccions personalitzades</li> <li>• Màscara de selecció</li> <li>• Deixar selecció</li> <li>• Us de la paleta capes.</li> </ul>
<b>Setmana 3: Alfabet visual</b>	
<b>Desglossament dels continguts</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La semiòtica en la pràctica:       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exemple: Cartells i simbolisme</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Software de tractament d'imatge rasteritzada</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Canvi de las opcions de capa.</li> <li>• Crear noves capes</li> <li>• Superposició de capes</li> <li>• Selecció de capes</li> <li>• Grups de capes</li> <li>• Filtres de Capes</li> <li>• Els Canals</li> </ul>
<b>Setmana 4: La forma</b>	
<b>Desglossament dels continguts</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Equilibri i tensió.</li> <li>2. El ritme.</li> <li>3. El contrast.</li> <li>4. El format, la mida, l'escala i la proporció</li> </ol> <p><b>Software de tractament d'imatge rasteritzada</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mascara de capes</li> <li>• Rotar, desplaçar i escalar</li> <li>• Il·luminació 3D</li> <li>• La finestra Accions</li> <li>• Crear les teves pròpies accions</li> </ul>
<b>Setmana 5: Estructura del espai gràfic i jerarquies compositives</b>	
<b>Desglossament dels continguts</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Composició visual: El pes i la direcció</li> <li>2. Jerarquia</li> <li>3. La retícula</li> <li>4. Influència de moviments artístics formals en el disseny       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bauhaus: del modernisme formal al modernisme decoratiu</li> <li>b. Constructivisme</li> <li>c. De Stijl</li> </ol> </li> </ol>

	<p><b>Software de tractament d'imatge rasteritzada</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Creació d'imatges sintètiques</li> </ul>
<p><b>Setmana 6: Tipografia com a element formal</b></p>	
<p><b>Desglossament dels continguts</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El caràcter.</li> <li>2. Anatomia de la tipografia.</li> <li>3. Estil i famílies.</li> <li>4. Trets diferenciadors.</li> </ol> <p><b>Software vectorial de il·lustració</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introducció al software vectorial de il·lustració</li> <li>● Imatge vectorial en front imatge rasteritzada</li> <li>● Presentació de l'interface de treball</li> <li>● Configurar un nou document.</li> <li>● Definir opcions de color.</li> <li>● Establir les preferències.</li> <li>● Definir mida de pàgina.</li> <li>● Definir mides personalitzades de pàgina.</li> <li>● Control de las eines de selecció.</li> <li>● Seleccionar mitjançant menú</li> <li>● Dibuixar formes bàsiques: cercle, quadrat, objectes poligonals, Líneas.</li> <li>● Barra de opcions.</li> <li>● Combinar objectes.</li> </ul>
<p><b>Setmana 7: Evolució històrica de la tipografia.</b></p>	
<p><b>Desglossament dels continguts</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Característiques principals de las famílies tipogràfiques</li> <li>2. Trets diferenciadors mes significatius dels tipus.</li> <li>3. La lletra i el text com a recurs plàstics</li> </ol> <p><b>Software vectorial de il·lustració</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Agrupar i desagrupar formes.</li> <li>● Selecció de objectes dintre de un grup.</li> <li>● Canvi de mida, gir i forma d'un element amb barra principal.</li> <li>● Canvi de mida i forma d'un element amb eina d'escala.</li> </ul>
<p><b>Setmana 8, 9: El color y percepció del color</b></p>	
<p><b>Desglossament dels continguts</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El llenguatge del color</li> <li>2. Aspectes tècnics del color</li> <li>3. Evolució històrica de la percepció del color</li> <li>4. El color com a símbol abstracte</li> </ol> <p><b>Software vectorial de il·lustració</b></p>

	<p>Format del text</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Formació i alineació de paràgraf.</li> <li>● Utilització de tabuladors.</li> <li>● Creació de estils, paràgraf i caràcter.</li> <li>● Creació de text en contorn.</li> </ul>
<b>Setmana 10 11: Composició.</b>	
<b>Desglossament dels continguts</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adequar la tipografia a les especificacions del projecte. gràfic.</li> <li>2. Regles bàsiques de llegibilitat.</li> <li>3. Regles bàsiques de composició.</li> </ol> <p>Estudi de casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Art Decó.</i></li> <li>● Disseny Suís ó estil tipogràfica Internacional.</li> <li>● <i>Design Plus.</i></li> <li>● <i>Designers Republic.</i></li> </ul> <p><b>Software vectorial de il·lustració</b></p> <p>Moviment del text</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Moviment entre caps de text.</li> <li>● Distribució de columnes dintre de una caixa de text.</li> <li>● Donar forma al text.</li> <li>● Alinear el text a un traçat.</li> </ul>
<b>Setmana 12: Posicionament i <i>Branding</i></b>	
<b>Desglossament dels continguts</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reflectir la funció per la qual serveix un producte.</li> <li>2. Personalitat d'un producte</li> <li>3. El concepte de seducció i elements que influeixen en la seducció</li> </ol> <p><b>Software vectorial de il·lustració</b></p> <p>Treballar amb les opcions de paleta de color.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Afegir i modificar colors.</li> <li>● Modificar paletes de color.</li> <li>● Utilitzar degradats preestablerts.</li> <li>● Crear un degradat de 2 colors.</li> <li>● Guardar degradats com a mostres.</li> </ul>
<b>Setmana 13: Identitat Visual</b>	
<b>Desglossament dels continguts</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Programes d'Identitat Visual</li> <li>2. Identitat i Imatge</li> <li>3. Signe, Icona i marca</li> <li>4. Logotip, símbol i color</li> <li>5. Subjectes i estratègies</li> <li>6. Principis i efectes</li> </ol>

	<p>7. Construcció bàsica de la identitat gràfica</p> <p><b>Software vectorial de il·lustració</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Us de pinzells de motius.</li> <li>2. Creació de traços de pinzell cal·ligràfic.</li> <li>3. Pinzells de dispersió.</li> <li>4. Pinzells artístics.</li> <li>5. Compartir pinzells personalitzats.</li> <li>6. Fer us de guies intel·ligents.</li> <li>7. Agrupar objectes.</li> <li>8. Alinear objectes.</li> <li>9. Alinear amb regles i guies.</li> <li>10. Ajustar punts.</li> <li>11. Us de la paleta alinear.</li> <li>12. Posició dels objectes en el plànol de treball.</li> </ol>
<p><b>Setmana 14: Disseny i societat</b></p>	
<p><b>Desglossament dels continguts</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Responsabilitats socials i mediambientals.</li> <li>2. La traducció del disseny global en local.</li> <li>3. Com mesurà l'èxit del disseny.</li> <li>4. Manifestacions més significatives del disseny polític.</li> <li>5. La innovació basada en el disseny</li> </ol> <p><b>Software vectorial de il·lustració</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Importar o vincular il·lustracions incrustades.</li> <li>● Comprensió de les imatges de mapa de bits.</li> <li>● Treballar amb formats de mapes de bits.</li> <li>● Preparació de mapes de bits.</li> <li>● Aplicació de efectes als mapes de bits.</li> <li>● Edició de una màscara de tall.</li> <li>● Fer us de text amb a màscara.</li> <li>● Retallar un mapa de bits amb màscara.</li> </ul>
<p><b>Setmana 15: Tendències</b></p>	
<p><b>Desglossament dels continguts</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tendències, autors i aportacions significatives del disseny gràfic contemporani.</li> <li>2. Tendències en la comunicació persuasiva.</li> <li>3. Tendències en la comunicació informativa.</li> <li>4. Tendències en la comunicació identificativa.</li> </ol> <p><b>Software vectorial de il·lustració</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Assignació de vincles amb <i>illustrator</i>.</li> <li>● Creació de mapes de imatges.</li> <li>● Creació de colors segurs.</li> </ul>



**Planificació de activitats**

<b>Pràctica P01</b>		<b>Introducció</b>
<b>Descripció general</b>	Investigació i anàlisi.	
<b>Objectius del exercici</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar i analitzar la professió del dissenyador gràfic des de el treball professional.</li> <li>• Conèixer diferents enfocaments del disseny gràfic en els videojocs.</li> </ul>	
<b>Material</b>	Guió de practiques <b>P01.doc</b>	
<b>Practica P02</b>		<b>Semiòtica: la seva aplicació en el disseny</b>
<b>Descripció general</b>	Construcció de una icona de aplicació per un videojoc	
<b>Objectius del exercici</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilitzar el llenguatge simbòlic per comunicar missatges e idees.</li> </ul>	
<b>Material</b>	Guió de practiques <b>P02.doc</b>	
<b>Practica P3</b>		<b>Alfabet visual</b>
<b>Descripció general</b>	Creació d'un fons seguint l'estil <i>pixel art</i> mitjançant formes icòniques a partir d'elements de la realitat.	
<b>Objectius del exercici</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolupar la capacitat de abstracció.</li> </ul>	
<b>Material</b>	Guió de practiques <b>P03.doc</b>	
<b>Practica P4</b>		<b>Estructura del espai gràfic i jerarquies compositives</b>
<b>Descripció general</b>	Anàlisi dels principis relacionats amb la forma aplicats a la creació de un tauler de jocs d'estratègia	
<b>Objectius del exercici</b>	Treballar la capacitat comunicativa de las figures geomètrics i les composicions.	
<b>Material</b>	Guió de practiques <b>P04.doc</b>	
<b>Practica P5</b>		<b>Tipografia</b>
<b>Descripció general</b>	Aplicació del coneixements adquirits en tipografia al tauler de jocs d'estratègia creat en la pràctica p04	
<b>Objectius del exercici</b>	Aplicar l'estil tipogràfic més adient segons la temàtica.	

<b>Material</b>	Guió de practiques <b>P5.doc</b>
<b>Practica P6</b>	<b>Color</b>
<b>Descripció general</b>	Aplicació del color en la generació de la gràfica d'un set cartes assegurant una comunicació correcta de tots el elements que hi participen: consum d'energia, atac, defensa, acció, llegenda.
<b>Objectius del exercici</b>	Anàlisis dels principis relacionats amb el color.
<b>Material</b>	Guió de practiques <b>P6.doc</b>
<b>Practica P7</b>	<b>Identitat visual</b>
<b>Descripció general</b>	Compondre un manual d'identitat visual prenent com a referent un estudi de videojocs.
<b>Objectius del exercici</b>	Aplicació pràctica dels principis gràfics en un estudi de cas. Treballar la llegibilitat i l'adaptació de la tipografia a les especificacions del projecte.
<b>Material</b>	Guió de practiques <b>P7.doc</b>

## Metodologia docent

Els conceptes de caire teòric es treballaran a l'aula en format de classes magistrals, així com els conceptes de caire més pràctic, que amb les sessions programades per a tal, es donaran les eines necessàries per a poder resoldre les diferents activitats de seguiment i microcàpsules avaluables, tot i que s'espera que l'estudiant les treballi més enllà de les hores de classe, en el temps necessari d'aprenentatge autònom.

Sempre que es consideri escaient es posarà a disposició del estudiants activitats de caire totalment opcional que l'ajudin a preparar-se per a les de caire obligatori.

## Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals	Presencial	28	0	28
Classes pràctiques	Presencial	28	0	28
Presentació de treballs a classe	Presencial	2	0	2
Activitats d'Avaluació (Pràctiques)	Treball dirigit	0	40	40
Estudi	Aprenentatge autònom	0	50	50
Activitats d'Avaluació	Presencial	2	0	2
		<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>

# Avaluació i qualificació

## Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set 1	Pràctica P01	Investigació i anàlisi
AA2	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set 3	Pràctica P02	Construcció de una icona de aplicació per un videojoc
AA3	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set 5	Pràctica P3	Creació d'un fons seguint l'estil <i>pixel art</i> mitjançant formes icòniques a partir d'elements de la realitat
AA4	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set 7	Pràctica P4	Anàlisi dels principis relacionats amb la forma aplicats a la creació de un tauler de jocs d'estratègia
AA5	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set 9	Pràctica P5	Aplicació del coneixements adquirits en tipografia en la generació de la gràfica d'un set cartes assegurant una comunicació correcta de tots el elements
AA6	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set 11	Pràctica P6	Aplicació del color en la generació de la gràfica d'un set de cartes assegurant una comunicació correcta de tots el elements que hi participen: consum d'energia, atac, defensa, acció, llegenda
AA7	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set 14	Pràctica P7	Compondre un manual d'identitat visual prenent com a referent un estudi de videojocs
AA9	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE16], [CE24]	Avaluació	Examen	

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota Final [Avaluació]} = (0.70 * ((AA1 + AA2 + AA3 + AA4 + AA5 + AA6 + AA7) / 7)) + (0.30 * AA9)$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0

- Si  $(AA1 + AA2 + AA3 + AA4 + AA5 + AA6 + AA7) / 7 < 3,5$  o  $AA9 < 3,5$ , la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4.

## Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica P01	AR1	Revaluació	Pràctica P01	Nova data de lliurament
AA2	Pràctica P02	AR2	Revaluació	Pràctica P02	Nova data de lliurament
AA3	Pràctica P3	AR3	Revaluació	Pràctica P3	Nova data de lliurament
AA4	Pràctica P4	AR4	Revaluació	Pràctica P4	Nova data de lliurament
AA5	Pràctica P5	AR5	Revaluació	Pràctica P5	Nova data de lliurament
AA6	Pràctica P6	AR6	Revaluació	Pràctica P6	Nova data de lliurament
AA7	Pràctica P7	AR7	Revaluació	Pràctica P7	Nova data de lliurament
AA9	Examen	AR9	Revaluació	Examen	Nova data de lliurament

### Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = (0.70 * ((AR1 + AR2 + AR3 + AR4 + AR5 + AR6 + AR7) / 7)) + (0.30 * AR9)$$

### Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es prendrà la nota d'avaluació corresponent.
- Si  $(AR1 + AR2 + AR3 + AR4 + AR5 + AR6 + AR7) / 7 < 3,5$  o  $AA9 < 3,5$ , la Nota final [revaluació] serà com a màxim un 4.

## Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set. 7	Pràctica P01	Investigació i anàlisi
AA2	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set. 7	Pràctica P02	Construcció de una icona de aplicació per un videojoc
AA3	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set. 7	Pràctica P3	Creació d'un fons seguint l'estil <i>pixel art</i> mitjançant formes icòniques a partir d'elements de la realitat
AA4	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set. 7	Pràctica P4	Anàlisi dels principis relacionats amb la forma aplicats a la creació de un tauler de jocs d'estratègia
AA5	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set 15	Pràctica P5	Aplicació del coneixements adquirits en tipografia en la generació de la gràfica d'un set cartes assegurant una comunicació correcta de tots el elements
AA6	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set 15	Pràctica P6	Aplicació del color en la generació de la gràfica d'un set de cartes assegurant una comunicació correcta de tots el elements que hi participen: consum d'energia, atac, defensa, acció, llegenda
AA7	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE10], [CE12], [CE16], [CE26]	Set 15	Pràctica P7	Compondre un manual d'identitat visual prenent com a referent un estudi de videojocs
AA9	[CB2], [CB3], [CG2], [CE5], [CE16], [CE24]	Avaluació	Examen	

Càlcul de la nota final:

**Nota final [avaluació única] = (0.70\*((AA1 + AA2 + AA3 + AA4 + AA5+ AA6 + AA7 )/7))+ (0.30 \*AR9)**

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si  $(AA1 + AA2 + AA3 + AA4 + AA5+ AA6 + AA7) / 7 < 3,5$  o  $AA9 < 3,5$ , la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4.



## Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica P01	AR1	Revaluació	Pràctica P01	Nova data de lliurament
AA2	Pràctica P02	AR2	Revaluació	Pràctica P02	Nova data de lliurament
AA3	Pràctica P3	AR3	Revaluació	Pràctica P3	Nova data de lliurament
AA4	Pràctica P4	AR4	Revaluació	Pràctica P4	Nova data de lliurament
AA5	Pràctica P5	AR5	Revaluació	Pràctica P5	Nova data de lliurament
AA6	Pràctica P6	AR6	Revaluació	Pràctica P6	Nova data de lliurament
AA7	Pràctica P7	AR7	Revaluació	Pràctica P7	Nova data de lliurament
AA9	Examen	AR9	Revaluació	EXAMEN	Nova data de lliurament

### Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació única]} = (0.70 * ((AR1 + AR2 + AR3 + AR4 + AR5 + AR6 + AR7) / 7)) + (0.30 * AR9)$$

### Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es prendrà la nota corresponent d'avaluació
- Si  $(AR1 + AR2 + AR3 + AR4 + AR5 + AR6 + AR7) / 7 < 3,5$  o  $AA9 < 3,5$ , la Nota final [revaluació] serà com a màxim un 4.

### **Criteris específics de la nota No Presentat**

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació.

## Bibliografia

### Bàsica:

- N. Chaves, *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012
- D. Dondis, *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual* (ed. original 1973). Gustavo Gili, Barcelona, 1998
- A Frutiger, *Signos, Símbolos, marcas, señales*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012
- E. Heller, *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012

### Complementària:

- O. Aicher, *Analógico y digital*. Gustavo Gili, Barcelona, 2001
- P. Baines i A.Haslam, *Tipografía. Función, Forma y Diseño*. Gustavo Gili, Barcelona, 2002
- B. Bergström, *Tengo algo en el ojo. Técnicas esenciales de Comunicación Visual*. Promopress, Barcelona, 2009
- I. Clazie *Cómo crear un portfolio digital. Guía práctica para mostrar tu trabajo on line*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012
- J.M. Delgadoi F.Paz, *Illustrator CS4*. Anaya Multimedia, Madrid, 2009
- J.M. Delgado, *Photoshop CS5*. Anaya Multimedia, Madrid, 2010
- A Frutiger, *El libro de la Tipografía*. Gustavo Gili, Barcelona, 2007
- E. Lupton, *Intuición, acción, creación. Graphic Desing Thinking*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012
- B. Munari, *Diseño y Comunicación Visual*. Gustavo Gili, Barcelona, 1987
- F.X. Ruiz collantes, *Retórica creativa*. Bellaterra, UAB, 2000
- M. Sausmarez, *de Diseño básico. Dinámica de la forma visual en las artes plásticas*. Gustavo Gili, Barcelona, 1973/1998
- A. Swann, *Bases del diseño gráfico*. Gustavo Gili, Barcelona, 1990
- W. Wong, *Principios del diseño en color*. Gustavo Gili, Barcelona, 2008
- L.C. Zeegen, *Principios de la nueva ilustración. Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*. Gustavo Gili. Barcelona, 2009

### Altres recursos:

- Per a cada contingut, s'ampliarà la bibliografia (bàsica i complementària), referències web (pàgines, bancs d'imatges, de tipografia...), així com, es proveirà a l'estudiant d'articles i informacions/guies de revistes especialitzades a consultar amb regularitat.

Material audiovisual:

- [www.adobe.com/education](http://www.adobe.com/education)
- <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel/>

## Assignatures recomanades

No n'hi ha.

## Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre.
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient.