



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT
DISSENY I CREACIÓ
MULTIMÈDIA

Coordinació: HOSTA ZAZO, XAVIER

Any acadèmic 2017-18

Informació general de l'assignatura

Denominació	DISSENY I CREACIÓ MULTIMÈDIA			
Codi	101983			
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Comunicació i Periodisme Audiovisuals	3	OPTATIVA	Presencial
Nombre de crèdits ECTS	6			
Grups	1GG			
Crèdits teòrics	0			
Crèdits pràctics	0			
Coordinació	HOSTA ZAZO, XAVIER			
Departament/s	FILOLOGIA CATALANA I COMUNICACIÓ			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Català			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
HOSTA ZAZO, XAVIER		6	

Informació complementària de l'assignatura

Disseny i creació multimèdia introdueix els fonaments del disseny gràfic i de la comunicació visual i s'orienta a la creació de projectes i aplicacions multimèdia.

L'objectiu és que l'alumne assoleixi els coneixements teòrics i criteris bàsics per a la pràctica del disseny, ajudant-lo a desenvolupar estratègies creatives en l'àmbit de la comunicació gràfica en un context multimèdia: produir i dissenyar continguts que es distribueixen en vídeo, interfícies digitals o publicacions impreses.

Plantegem un curs basat en la resolució de problemes de disseny a partir de l'aprenentatge de coneixements teòrics i l'aplicació d'aquests coneixements a la realització de projectes específics, fent èmfasi en la metodologia de disseny, el procés creatiu i els valors comunicatius.

Les activitats d'aprenentatge es dirigeixen a quatre àmbits diferenciats:

- Creació de marca gràfica i identitat visual en l'àmbit de les xarxes socials.
- Edició, disseny i producció de publicacions.
- Disseny d'interfícies web aplicant criteris d'usabilitat i de disseny centrat en l'usuari.
- Aplicació del disseny a la gràfica audiovisual i el vídeo.

La inclusió del disseny de marca gràfica i identitat visual no respon a un àmbit mediàtic específic, sinó a la concepció de la identitat gràfica com el fonament visual i conceptual necessari per donar unitat i coherència als projectes i una identitat reconeixible i comprensible per part dels receptors.

En la pràctica digital treballarem fonamentalment amb el programari d'edició d'imatges *Adobe Photoshop*, però també plantejarem l'ús d'altres eines i *softwares*.

Objectius acadèmics de l'assignatura

- O1 Introduir els principis del disseny gràfic i del llenguatge visual
- O2 Introduir a l'alumne a la tipografia i les normes de composició tipogràfica
- O3 Aplicar la metodologia del disseny a projectes creatius.
- O4 Conceptualitzar i dissenyar projectes multimèdia.
- O5 Desenvolupar la capacitat d'anàlisi estètica i conceptual d'un projecte gràfic.

Competències

- Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
- Desenvolupar la capacitat d'organització i planificació.
- Aplicar els coneixements teòrics en l'activitat pràctica.
- Dissenyar els aspectes formals i estètics als mitjans escrits, audiovisuals, multimèdia i interactius.
- Dominar les tecnologies i els sistemes utilitzats per processar, elaborar i transmetre continguts en tot tipus de suports.
- Dominar les tècniques d'expressió gràfica i visual
- Utilitzar la creativitat en els projectes de disseny gràfic, resoldre problemes de manera innovadora i original.
- Elaborar missatges tenint en compte el públic al qual van dirigits i les particularitats de l'encàrrec, aplicant

un pensament estratègic i tenint en compte les teories de la comunicació.

Continguts fonamentals de l'assignatura

Mòdul 1. Disseny gràfic i procés de comunicació creativa

- La comunicació, funció social del disseny gràfic
- El disseny gràfic com a fet cultural: disseny, art i tecnologia
- Base històrica del disseny gràfic i la seva relació amb l'art
- Relació de la tecnologia i el disseny en els models de representació dominants
- El fet de dissenyar: metodologia orientada a la solució de problemes

Mòdul 2. Conceptes fonamentals de disseny gràfic

- Llenguatge visual i sintaxi de la imatge.
- Elements i principis del disseny gràfic.
- Tipografia: anatomia, classificació, estils i tipometria.
- Composició tipogràfica: disposició dels elements en la pàgina.

Mòdul 3. La imatge corporativa i la creació de marca

- Identitat visual i disseny de marca
- El valor expressiu de la marca i altres signes visuals d'identitat
- Metodologia i procés de creació d'un programa d'identitat gràfica
- Aplicació del programa d'identitat visual en un context multimèdia

Mòdul 4. Disseny de publicacions

- Disseny editorial: evolució i perspectives.
- Característiques del disseny de publicacions impreses i digitals (*ebook* i *ezine*)
- Elements del disseny editorial: format, columnes, disposició de pàgina, retícula, seqüencialitat i jerarquia.
- Procés de disseny, maquetació i producció d'una publicació

Mòdul 5. Disseny d'interfícies interactives

- Característiques del disseny web i de les interfícies interactives.
- La integració entre el disseny gràfic, els llenguatges de programació i el programari.
- Arquitectura de la informació: organització de la informació i disseny de sistemes de navegació i accés a la informació.
- Conceptes: usabilitat, ergonomia, interfície d'usuari (UI), experiència d'usuari (UX) i accessibilitat.
- Eines i tecnologies orientades al disseny d'interfícies interactives.
- Disseny de projectes web: del *wireframe* al *mockup*.

Mòdul 6. Gràfica audiovisual

- El disseny gràfic en l'àmbit audiovisual
- *Motion graphics*: relacions entre el disseny gràfic, el vídeo, l'animació i els efectes visuals.
- Elements fonamentals de la gràfica audiovisual: moviment, so, seqüencialitat, ritme, pes, inèrcia, deformació, acció principal i acció secundària, lectura i recorregut visual, etc.
- Tipologies gràfiques: seqüència de crèdits, cortineta, logo, titular, anunci, presentació animada, infogràfic, etc.
- Eines i tecnologies orientades a la creació de projectes de gràfica audiovisual
- Procés de disseny d'un projecte de gràfica audiovisual

Eixos metodològics de l'assignatura

Les activitats d'aprenentatge es basen en tres estratègies:

- Ús de material didàctic específic per a l'assignatura, amb els principals continguts teòrics, els quals seran complementats amb lectures optatives i lectura de textos especialitzats.
- Aprenentatge autònom del programari a partir de tutorials, videotutorials i suport individualitzat.
- Activitat a l'aula: Explicació teòrica, presentació de casos, i aplicació pràctica dels aprenentatges a través d'exercicis realitzats individualment i en grup.
- Treball personal: Realització de projectes específics i seguiment individualitzat de l'alumne

Activitat	Codificació / Descripció / Tipologia TPD	O	G	HP	HN
Classe Magistral (M)	Classes Magistral	O1, O2			
Seminaris (S)					
Pràctiques (P)	Activitats realitzades a l'aula	O1, O2	1		
Treballs (T)	Projectes	O3, O4, O5			
Tutories (Tut)	Projectes	O3, O4, O5			
Altres (AA)					
Avaluació (AV)	Projectes i activitats	O1, O2, O3, O4, O5			
Total		O1, O2, O3, O4, O5			

O: Objectiu. G: nombre de grups implicats en l'activitat. HP: hores presencials de l'alumne. HNP: hores no presencials de l'alumne.

Sistema d'avaluació

Mecanismes d'avaluació	Codificació / Descripció / Tipologia TPD	O	%
Assistència i participació (As)	Assistència a classe i participació activa	O1, O2, O3, O4, O5	10%
Informe (In) / Treballs (T)	Exercicis escrits de síntesi, de seguiment de l'aprenentatge o d'aplicació pràctica d'aspectes teòrics que treballem a l'aula. <i>Observacions:</i> individuals i en grup <i>Activitat:</i> Exercicis escrits i pràctics	O1, O2	10%
Altres (A)	Realització de projectes personals en els quals l'alumne té un paper important en la definició dels continguts, el seu abast, el disseny i la gestió del seu desenvolupament. <i>Observacions:</i> individuals i en grup <i>Activitat:</i> projectes	O3, O4, O5	70%
Taller d'Avaluació (Exàmen)		O1, O2, O3, O4, O5	10%
Total		O1, O2, O3, O4, O5	100%

O: Objectiu. %: percentatge en la nota final

La nota final de l'assignatura serà el resultat de mitjana ponderada dels blocs d'activitats següents:

- Assistència a classe i participació activa: 10%
- Exercicis escrits i pràctics: 10%
- Projectes: 70%
- Exàmen final: 10%

*Per a superar l'assignatura cal aprovar totes les activitats d'aprenentatge.

Bibliografia i recursos d'informació

- Balius, Andreu. *Type at work; usos de la tipografia en el disseny editorial*. Bcn: Index book, 2003.
- Dondis, D. A. *La sintaxis de la imagen*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1997.
- Freeman, Heather D. *The Moving Image Workshop*. Fairchild Books, 2015.
- Gordon, B. Gordon, M. *Manual de diseño gráfico digital*. Ed. GG. 2007.
- Lockwood, T. (editor) *Design thinking: integrating innovation, customer experience, and brand value*. New York, Allworth Press, 2009.
- Lupton, E. (ed.) (2014). *Tipografía en pantalla*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lupton, E. i Phillips, J. *Graphic design the new basics*. Princeton Architectural Press, 2008.
- Martí i Font, Josep M. *Introducció a la Metodologia del disseny*. Barcelona, Edicions de la Universitat de Barcelona, 1999.
- Martín, José Luis i Mas, Montse. *Manual de tipografía. Del plomo a la era digital*. València, Campgràfic Editors, 2003.
- McKay, Everett. *UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication*. Ed. Morgan Kaufmann
- Mullet, Kevin. *Designing Visual Interfaces: Communication Oriented Techniques*. SunSoft Press, 1995.
- Reiss, Eric. *Usable Usability: Simple Steps for Making Stuff Better*. Ed. Wiley, 2012.
- Rom, Josep. *Els fonaments del Disseny Gràfic*. Barcelona, Trípod, 2002.
- Scott, Bill i Neil, Theresa. *Designing Web Interfaces: Principles and Patterns for Rich Interactions*. O'Reilly Media, Inc., 2009.
- Shaw, Austin. *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Focal Press, 2015.
- VVAA. *Desarrollo de un proyecto gráfico*. Barcelona, Index Books, 2010.
- Wigam, Mark. *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2007.