



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT  
**DISSENY I CREACIÓ**  
**MULTIMÈDIA**

Coordinació: CALZADA RIBALTA, ALBERT

Any acadèmic 2022-23

## Informació general de l'assignatura

<b>Denominació</b>	DISSENY I CREACIÓ MULTIMÈDIA			
<b>Codi</b>	101983			
<b>Semestre d'impartició</b>	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
<b>Caràcter</b>	<b>Grau/Màster</b>	<b>Curs</b>	<b>Caràcter</b>	<b>Modalitat</b>
	Grau en Comunicació i Periodisme Audiovisuals	3	OPTATIVA	Presencial
<b>Nombre de crèdits assignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipus d'activitat, crèdits i grups</b>	<b>Tipus d'activitat</b>	<b>PRAULA</b>	<b>TEORIA</b>	
	<b>Nombre de crèdits</b>	3	3	
	<b>Nombre de grups</b>	1	1	
<b>Coordinació</b>	CALZADA RIBALTA, ALBERT			
<b>Departament/s</b>	FILOLOGIA CATALANA I COMUNICACIÓ			
<b>Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant</b>	Hores presencials (HP): 60 Treball autònom (sense acompanyament del professor): 90 Total: 150 hores			
<b>Informació important sobre tractament de dades</b>	Consulteu <a href="#">aquest enllaç</a> per a més informació.			
<b>Idioma/es d'impartició</b>	Català			
<b>Distribució de crèdits</b>	1 crèdit equival a 25 hores de treball de l'estudiant. Total: 150 hores (6 crèdits).			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
CALZADA RIBALTA, ALBERT	albert.calzada@udl.cat	3	
HOSTA ZAZO, XAVIER	xavier.hosta@udl.cat	3	

## Informació complementària de l'assignatura

"Disseny i creació multimèdia" introdueix a l'alumnat en la comprensió dels principis de la comunicació visual aplicada en l'àmbit del disseny gràfic i la seva formulació en entorns multimèdia.

A través de l'assoliment dels coneixements teòrics impartits, i mitjançant l'experimentació de metodologies creatives per a la resolució de projectes, l'assignatura fomenta l'adquisició d'hàbits procedimentals relacionats amb la conceptualització i producció.

Es planteja un curs basat en la resolució de problemes en el context multimèdia a partir del disseny com a disciplina de valor comunicatiu en què els continguts i les activitats d'aprenentatge s'orienten en cinc àmbits:

- Elements del llenguatge visual i principis de la composició gràfica
- Creació de marca i identitat visual en l'àmbit multimèdia
- Edició, disseny i producció de publicacions
- Conceptualització i disseny d'aplicacions publicitàries
- Introducció al disseny d'interfícies web

En la pràctica digital treballarem fonamentalment amb el programari d'edició d'imatges Adobe Illustrator, però també plantejarem l'ús d'altres eines i softwares. No és necessari tenir-ne un coneixement previ, perquè el curs proposa un aprenentatge autònom paral·lel supervisat i adaptat a les necessitats de l'estudiant.

## Objectius acadèmics de l'assignatura

- O1. Introduir a l'alumne els principis del disseny gràfic i del llenguatge visual
- O2. Introduir a l'alumne en la pràctica tipogràfica i les seves pautes compositives
- 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

### Bàsiques

CB2. Aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseir 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

### Generals

- CG2. Desenvolupar la capacitat d'organització i planificació.  
 CG3. Aplicar els coneixements teòrics en l'activitat pràctica.  
 CG4. Desenvolupar coneixements d'informàtica aplicada i de sistemes digitals.

CG6. Desenvolupar la creativitat, la innovació i la competitivitat

## Específiques

CE9. Concebre, planificar i executar projectes en l'àmbit dels mitjans de comunicació en tot tipus de suports.

CE11. Dissenyar els aspectes formals i estètics en els mitjans escrits, audiovisuals, multimèdia i interactius.

CE12. Dominar les tecnologies i els sistemes utilitzats per processar, elaborar i transmetre continguts en tot tipus de suports.

## Transversals

CT3. Adquirir capacitat en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i la comunicació.

CT4. Adquirir coneixements bàsics d'emprenedoria i dels entorns professionals.

## Continguts fonamentals de l'assignatura

### Mòdul introductori:

La dimensió comunicativa del disseny gràfic

### Mòdul 'Introducció al llenguatge visual':

Elements bàsics: el punt, la línia i el contorn

Elements de configuració: el color

Elements de configuració: la textura, l'escala i la proporció, la dimensió i el moviment

Elements de configuració: el format, l'equilibri, la jerarquia, el ritme i la unitat (Gestalt)

### Mòdul 'Introducció a la tipografia'

Nomenclatura, famílies, directoris i gestió

### Mòdul 'Sistemes d'impressió'

### Mòdul 'Disseny corporatiu'

Elements, aplicacions de marca i guies d'estil.

### Mòdul 'Composició: disseny publicitari'

Retòrica visual, principis estructurals i disseny reticular

### Mòdul 'Composició: disseny editorial'

Elements de treball reticular i composició tipogràfica

### Mòdul 'Disseny gràfic d'interfícies':

Planificació i disseny d'UI

Introducció a la gestió de webs amb CMS

### Mòdul 'Edició i composició digital':

Bits vs. vectors, formats i arxius

Pràctica amb Illustrator: traç, contorn i color

Pràctica amb Illustrator: efectes i galeries

Pràctica amb Illustrator: tipografia

Pràctica amb InDesign: principis bàsics

Pràctica amb InDesign: pàgines mestres i estils

Pràctica amb InDesign: exportació i preimpresió

## Eixos metodològics de l'assignatura

Metodològicament, l'assignatura es basa en:

- Classes magistrals: exposició dels continguts de l'assignatura de forma oral per part del professor
- Treball en grup: activitat d'aprenentatge que s'ha de fer mitjançant la col·laboració entre els membres d'un grup
- Aprenentatge basat en problemes

- Elaboració de projectes: metodologia d'ensenyament actiu que promou l'aprenentatge a partir de la realització d'un projecte: idea, disseny, planificació, desenvolupament i avaluació del projecte
- Estudi de casos: mètode utilitzat per estudiar un individu, una institució, un problema, etc. de manera contextual i detallada
- Simulació: activitat en què, davant un cas o un problema, cada estudiant o cada grup té assignat un rol o paper segons el qual ha d'intervenir en el desenvolupament de la situació
- Pràctiques: permeten aplicar i configurar, a escala pràctica, la teoria d'un àmbit de coneixement en un context concret

Activitat	Descripció	Objectius	HP	HNP
Classe Magistral (M)	Classes Magistrals	O1,O2	28	
Pràctiques (P)	Activitats realitzades a l'aula i treball autònom	O3, O4, O5	32	40
Treballs (T)	Projectes i treball autònom	O3, O4, O5		50
Avaluació (AV)	Examen i memòria de projecte	O1, O2, O3, O4,O5	2	

## Pla de desenvolupament de l'assignatura

Sessió	Continguts
1	<b>Presentació de l'assignatura</b>
	<b>Mòdul introductor:</b> La dimensió comunicativa del disseny gràfic
	<b>Mòdul 'Introducció al llenguatge visual' 1/3:</b> Elements bàsics: el punt, la línia i el contorn Elements de configuració: el color
	<b>Mòdul 'Edició i composició digital' 1/7:</b> Bits vs. vectors, formats i arxius
2	<b>Mòdul 'Introducció al llenguatge visual' 2/3:</b> Elements de configuració: la textura, l'escala i la proporció, la dimensió i el moviment
	<b>Mòdul 'Edició i composició digital' 2/7:</b> Pràctica amb Illustrator 1/3: traç, contorn i color
3	<b>Mòdul 'Introducció al llenguatge visual' 3/3:</b> Elements de configuració: el format, l'equilibri, la jerarquia, el ritme i la unitat (Gestalt)
	<b>Mòdul 'Edició i composició digital' 3/7:</b> Pràctica amb Illustrator 2/3: efectes i galeries
4	<b>Mòdul 'Introducció a la tipografia'</b> Nomenclatura, famílies, directoris i gestió
	<b>Mòdul 'Sistemes d'impressió'</b>
	<b>Mòdul 'Edició i composició digital' 4/7:</b> Pràctica amb Illustrator 3/3: tipografia

5	<b>Mòdul 'Disseny corporatiu'</b> Elements, aplicacions de marca i guies d'estil.
	<b>Sessió de treball guiada. Projecte</b>
6	<b>Mòdul 'Composició: disseny publicitari'</b> Retòrica visual, principis estructurals i disseny reticular
	<b>Mòdul 'Edició i composició digital' 5/7:</b> Pràctica amb InDesign 1/3: principis bàsics
7	<b>Mòdul 'Composició: disseny editorial'</b> Elements de treball reticular i composició tipogràfica
	<b>Mòdul 'Edició i composició digital' 6/7:</b> Pràctica amb InDesign 2/3: pàgines mestres i estils
8	<b>Conferència: 'Els motion-graphics com a recurs comunicatiu'</b>
	<b>Mòdul 'Edició i composició digital' 7/7:</b> Pràctica amb InDesign 3/3: exportació i preimpresió
	<b>Sessió de treball guiada. Projecte</b>
9	<b>Mòdul 'Disseny gràfic d'interfícies' 1/3:</b> Planificació i disseny d'UI
	<b>Sessió de treball guiada. Projecte</b>
10	<b>Mòdul 'Disseny gràfic d'interfícies' 2/3:</b> Introducció a la gestió de webs amb CMS 1/2
11	<b>Mòdul 'Disseny gràfic d'interfícies' 3/3:</b> Introducció a la gestió de webs amb CMS 2/2
12	<b>Sessió de treball guiada. Projecte</b>
13	<b>Presentació i defensa de projectes</b>
14	<b>Presentació i defensa de projectes</b>
15	<b>Entrega de memòria de projecte</b>

## Sistema d'avaluació

L'assignatura contempla dues modalitats de seguiment: presencial i avaluació alternativa. Llevat d'excepcions (de tipus personal o laboral), aquestes dues modalitats són excloents entre si, cal optar per una de les dues en iniciar el curs. Els estudiants que combinin els seus estudis amb una feina a temps complet tenen dret a demanar avaluació alternativa en un termini de 5 dies des del començament del semestre. Per més informació, envieu un

correu electrònic a [academic@lletres.udl.cat](mailto:academic@lletres.udl.cat) o adreceu-vos a la Secretaria de la Facultat de Lletres.

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

## **Seguiment presencial:**

Assistència a classe i participació activa (M) - O1, O2, O3, O4, O5 - 20%

Informe (In) / Treballs (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 65%\*

Avaluació (Presentació i prova escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15%

## **Avaluació alternativa:**

Informe (In) / Treballs (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 85%\*

Avaluació (Presentació i prova escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15%

O: Objectiu. %: percentatge en la nota final

\*Per a superar l'assignatura cal aprovar totes les activitats d'aprenentatge proposades als Treballs (T).

En cas de plagi, s'aplicarà el que estableix la 'Normativa de l'avaluació i la qualificació de la docència en els graus i màsters a la UdL'.

## **Bibliografia i recursos d'informació**

- Balius, Andreu. *Type at work; usos de la tipografia en el disseny editorial*. Bcn: Index book, 2003.
- Dondis, Donis. *La sintaxis de la imagen*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1997.
- Freeman, Heather *The Moving Image Workshop*. Fairchild Books, 2015.
- Gordon, Bob. *Manual de diseño gráfico digital*. Ed. GG. 2007.
- Lockwood, Tom. (editor) *Design thinking: integrating innovation, customer experience, and brand value*. New York, Allworth Press, 2009.
- Lupton, Ellen. (ed.) *Tipografía en pantalla*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014
- Lupton, Ellen *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.