

Pla Docent de l'assignatura

Introducció al llenguatge gràfic (22774)

Titulació/estudi: Grau en Publicitat i Relacions Públiques

Curs: 1r

Trimestre: 1r

Nombre de crèdits ECTS: 4 crèdits

Hores de dedicació de l'estudiant: 100 hores

Llengua o llengües de la docència: català

Professor: Jaume Blanc i Anna Pallerols

1. Presentació de l'assignatura

L'objectiu de l'assignatura «Introducció al llenguatge gràfic» és que l'alumne assoleixi un òptim coneixement en la generació i tractament d'imatges digitals. El resultat, però, no serà solament producte d'un correcte coneixement del programari utilitzat en l'assignatura sinó d'una òptima aplicació d'aquests coneixements a uns objectius de comunicació determinats, adreçats especialment a l'àmbit de la publicitat.

L'assignatura es desenvoluparà en dues parts, per una banda les classes magistrals i per l'altra les classes pràctiques. Hi haurà una avaluació continuada i final de l'assignatura a través de la realització d'un examen i del lliurament de dos projectes, que es desenvoluparan al llarg del trimestre.

2. Competències que s'ha d'assolir

1.1 Competències transversals

- 1.- Capacitat per aplicar el coneixement a la pràctica
- 2.- Capacitat d'adaptació a noves situacions
- 3.- Impuls a la creativitat individual i en equip
- 4.- Promoció del treball autònom i en equip
- 5.- Capacitat de crítica/autocrítica
- 6.- Competència comunicativa
- 7.- Capacitat d'organització del temps i el treball personal
- 8.- Puntualitat i respecte vers el treball dels altres (professor i alumnes)
- 9.- Atenció a la presentació realitzada per altres persones (professor i companys del grup)
- 10.- Adquisició de referents estètics

1.2 Competències específiques

- 1.- Coneixement i domini dels conceptes desenvolupats en les classes magistrals del curs.
- 2.- Coneixement del programari bàsic per al tractament de la imatge digital a partir de l'ús específic de *Adobe Photoshop*.

- 3.- Coneixement de les eines per al retoc digital de la imatge i la seva relació amb l'entorn analògic.
- 4.- Coneixement de recursos per a la creació i manipulació - fusió, composició, retoc - de la imatge digital.
- 5.- Capacitat per a generar i tractar imatges digitals per tal d'assolir objectius de comunicació especialment relacionats amb la publicitat.
- 6.- Capacitat per analitzar i interpretar la imatge realitzada digitalment.
- 7.- Coneixement dels principals formats de la imatge en els entorns digitals i dels àmbits d'aplicació de cadascun d'ells.
- 8.- Coneixement dels formats de compressió utilitzats per a la imatge digital.
- 9.- Capacitat per a la creació d'imatges i animacions per internet.
- 10.- Aplicació dels coneixements teòrics d'infografia i computació a la resolució de problemes pràctics.

3. Continguts

Els continguts de l'assignatura tenen una doble funció: d'una banda introduir a l'alumne en el coneixement del llenguatge gràfic i la imatge digital i, d'altra banda, aplicar els coneixements teòrics en l'ús de l'eina de retoc fotogràfic Adobe Photoshop.

1. Sessió teòrica: Definició, funció i àmbits del disseny gràfic.

Sessió pràctica: Introducció a Photoshop

2. Sessió teòrica: La imatge digital

Sessió pràctica: Mida, resolució i mode de color d'una imatge digital.

3. Sessió teòrica: El color

Sessió pràctica: Eines per esborrar, eines de selecció i creació de màscares.

4. Sessió teòrica: Elements bàsics del llenguatge gràfic I

Sessió pràctica: Eines de retoc fotogràfic

5. Sessió teòrica: Elements bàsics del llenguatge gràfic II

Sessió pràctica: Correcció de color: ajust i dominància de color

6. Sessió teòrica: Quadrícules i composicions

Sessió pràctica: Creació d'una fotocomposició.

7. Sessió teòrica: Elements gràfics a una pàgina

Sessió pràctica: Eines de pintura i dibuix.

8. Sessió teòrica: El signe gràfic

Sessió pràctica: Dibuix de formes vectorials

9. Sessió teòrica: Metodologia del disseny I

Sessió pràctica: Eines de text.

10. Sessió teòrica: Metodologia del disseny II

Sessió pràctica: Efectes de capa i treball amb filtres.

4. Avaluació

L'avaluació final es valorarà a partir de la realització d'un examen final, el lliurament de dos projectes i presentacions a l'aula.

També es tindrà en compte el treball i la participació de l'alumne a la classe, i molt especialment els exercicis puntuals que s'aniran desenvolupant al llarg del curs i que l'alumne haurà de presentar en públic.

4.1. Pes de cada mètode d'avaluació en la qualificació global

L'experimentació de la docència a partir del mètode Bolonya convida a relativitzar el pes de la nota obtinguda en l'examen i afavorir l'avaluació continuada dels avenços progressius en l'assoliment de competències i domini dels continguts de l'assignatura.

En conseqüència, l'assignatura s'avaluarà a partir d'un examen, dos treballs i presentacions realitzades en grups durant el trimestre. El pes que cada mètode d'avaluació té en la qualificació final de l'assignatura és el següent:

Prova escrita (examen teòric) *	20%
Presentacions a l'aula	10%
Realització treball 1	35%
Realització treball 2	35%

** Es necessari haver aprovat la prova escrita per tal de poder fer pro mig amb la resta dels percentatges obtinguts.*

4.2. Criteris de valoració

Els criteris de valoració dels treballs pràctics es basaran en el següent:

Treball 1: Adequació gràfica i creativitat, qualitat tècnica de les imatges, utilització de les eines de retoc i ajust, adequació del format d'arxiu amb l'ús de la imatge.

Treball 2: Composició, qualitat tècnica de les imatges, utilització de capes i màscares, integració dels elements, retocs, característiques tècniques del document, adequació a l'ús, originalitat i creativitat, pulcritud en l'entrega.

4.3. Recuperació

Prova escrita

En cas de no haver superat la prova escrita amb una nota de 5, es podrà recuperar aquesta part de l'assignatura fent una nova prova escrita.

Recuperació pràctiques

Per optar a la recuperació de la part pràctica de l'assignatura, cal haver assistit a les classes regularment (mínim del 75%) i repetir aquells treballs/projectes que no hagin superat l'aprobat.

Els criteris de valoració i els percentatges seran els mateixos que els exposats més amunt.

5. Bibliografia i recursos didàctics

5.1. Bibliografia bàsica

AICHER, O. / KRAMOEN, M. Sistemas de signos en la comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.

IMAGEN DIGITAL, CONCEPTOS BÁSICOS, Hugo Rodríguez, 2012 Colección Bit & Pixel.

DISEÑO GRÁFICO, NUEVOS FUNDAMENTOS, Ellen Lupton / Jennifer Cole Phillips. Editorial Gustavo Gili

METODOLOGIA DEL DISEÑO, Ambrose / Harris. Ed. Parramón, 2010

GARFIELD, Simon. Es mi tipo. Un libro sobre fuentes tipográficas. Madrid: Taurus, 2011.

5.2. Bibliografia complementària

KLEIN, Naomi. No Logo. Barcelona, Paidós, 2001.

5.3. Recursos didàctics

Els apunts d'aquesta assignatura estaran disponibles en el Campus Global. Hi ha un document de text per a cada una de les sessions del curs i en alguna ocasió un document de presentació (PDF) amb informació textual i gràfica addicional. Les classes magistrals es reforcen també amb diversos vídeos que il·lustren, entre d'altres, aspectes com el paper de la infografia en la comunicació audiovisual i en la publicitat.

També estarà al seu abast a Moodle tot el material necessari per a la realització dels exercicis de classe i la part comuna dels projectes finals. Això ha de permetre la seva utilització, re-utilització, modificació i adaptació, per part dels alumnes en el seu treball individual.

6. Metodologia

Al llarg del curs es combinaran diversos mètodes d'aprenentatge:

- Classes teòriques (magistrals)
- Classes pràctiques
- Exercicis a dins i fora de l'aula
- Treballs individuals i treballs en grup que es presentaran a l'aula públicament
- Lectures
- Sessions de tutoria, revisió i correcció dels projectes

La part teòrica de cadascun dels temes es donarà com a classe magistral. Les parts pràctiques es desenvoluparan, a la vegada que s'aniran realitzant els projectes demanats com a aplicació pràctica dels continguts teòrics.

7. Programació d'activitats

Setmana 1	Classe teòrica: Definició, funció i àmbits del disseny gràfic. Classe pràctica: Introducció a Photoshop
Setmana 2	Classe teòrica: La imatge digital - Imatge vectorial i mapes de bits - Formats - Compensió - Profunditat de color - Resolució Classe pràctica: Mida, resolució i mode de color d'una imatge digital.

Setmana 3	Classe teòrica: El color - HSL - La roda dels colors - Models de color - Colors primaris, secundaris i terciaris - Harmonies de color - Interacció dels colors Classe pràctica: Eines per esborrar, eines de selecció i creació de
Setmana 4	Classe teòrica: Elements bàsics del llenguatge gràfic I - El punt, la línia i el pla - El volum - Ritme i equilibri - Patrons Classe pràctica: Eines de retoc fotogràfic
Setmana 5	Classe teòrica: Elements bàsics del llenguatge gràfic II - Figura i fons - Pes visual - Proporcions i secció àuria - La regla dels terços Classe pràctica: Correcció de color: ajust i dominància de color
Setmana 6	Classe teòrica: Proporcions, quadrícules i composicions - L'escala - Mides absolutes i relatives - Quadrati - Quadrícules i composicions Classe pràctica: Creació d'una fotocomposició.
Setmana 7	Classe teòrica: Elements gràfics a una pàgina - L'espai en blanc - Equilibri - El pes dels objectes - Juxtaposició i contrast - Alineació - Jerarquia Classe pràctica: Eines de pintura i dibuix.
Setmana 8	Classe teòrica: El signe gràfic - Semiologia - Referent, significant i significat - Classificació de signes Classe pràctica: Dibuix de formes vectorials
Setmana 9	Classe teòrica: Metodologia del disseny I - Fase 1: El "briefing" - Fase 2: Investigació - Fase 3: Generació d'idees Classe pràctica: Eines de text.
Setmana 10	Classe teòrica: Metodologia del disseny II - Fase 4: Prototips / "Mock-up" - Fase 5: Selecció - Fase 6: Implementació - Fase 7: Aprenentatge Classe pràctica: Efectes de capa i treball amb filtres.