

3S_FO_GRA_Eines digitals per al disseny gràfic 1

Titulació: Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

Matèria: Eines per al disseny gràfic

Tipus: Formació Obligatoria de disseny gràfic

Crèdits: 4 ECTS

Hores totals: 100h

Curs: 2

Hores/setmana: 6,3h

Semestre: 3r

Hores presencials/setmana: 3h

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores treball autònom/setmana: 3,3h

Prerequisits: Tenir adquirits tots els coneixements de la matèria de Llenguatges i tècniques de representació i comunicació.

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura d'Eines digitals per al disseny gràfic 1 té com a objectiu dotar els estudiants de les competències relacionades amb l'ús d'eines i mitjans específics en l'especialitat de Disseny Gràfic per tal d'adquirir més recursos expressius, de representació i comunicació, i poder aplicar-los posteriorment als seus projectes.

Els recursos per a la representació i comunicació d'idees i projectes de disseny gràfic es treballen a partir de l'aprenentatge de programes de representació infogràfica de dibuix vectorial, maquetació i edició.

L'alumnat rebrà una base teòrica que l'ajudarà a contextualitzar l'aprenentatge i que es combinarà amb activitats pràctiques per tal d'exemplificar els continguts tractats en cada sessió. Les activitats que portarà a terme l'alumnat parteixen d'un aprenentatge instrumental d'eines i recursos, basat en la resolució de problemes amb solucions múltiples i criteris estètics i visuals.

Per tal d'experimentar amb els recursos seleccionats, l'alumnat haurà de realitzar diferents activitats formatives en diferents graus de dificultat.

2. Continguts de l'assignatura

Informàtica per al disseny gràfic.

Entorn de treball.

Programes de dibuix i il·lustració vectorial. Tipus Adobe Illustrator, ampliació.

Programes de maquetació i edició. Tipus Adobe Indesign.

Tancament i exportació en PDF, des de qualsevol dels programes anteriors i amb Adobe Acrobat.

Guia Docent del Grau en Disseny

3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

Competències transversals		Matèria	Assignatura
CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.	X	X
CT-04	Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació	X	X

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.	X	X
CG-18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.	X	X

Competències específiques de Disseny Gràfic		Matèria	Assignatura
GRA-02	Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.	X	X
GRA-08	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius de comunicació del projecte.	X	X
GRA-11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.	X	X
GRA-12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.	X	X

4. Resultats d'aprenentatge

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA1	Resoldre problemes d'expressió i comunicació amb els programes infogràfics de l'especialitat.	CG-02 GRA-11 GRA-12
RA2	Relacionar la utilitat de cada programa, tècnica o recurs, la seva complementarietat entre ells i l'adequació en les seves aplicacions dins el procés d'un projecte de disseny.	GRA-08 CG-18 GRA-11 GRA-12
RA3	Executar cada programa informàtic, tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts.	GRA-08 GRA-11 GRA-12

5. Metodologies docents de l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	X
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.	X
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	X

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S_FO_INT_Materials i acabats

Imprès 2026-4-7

2

Guia Docent del Grau en Disseny

MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.	X
MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.	X
MD14	Videotutorials	Videotutorials realitzats pels docents o de les xarxes.	X

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Percentatge
AF1	Eines bàsiques, buscatraçats i quadrícula. Dibuix vectorial amb corbes i línies poligonals. I gestió de traçats. Color, guies de color, pintura interactiva, mostres de color, fusions i degradats. Malles i fusions. Efecte 3D. Efectes en text.	3 setmanes	25%
AF2	Infografia o il·lustració complexa	4 setmanes	25%
AF3	Maquetació, autoedició i gestió tipogràfica amb programa tipus Adobe Indesign. Gestió del color i preimpresió.	6 setmanes	30%
AF4	Iniciació a la interactivitat amb programa tipus Adobe Indesign.	3 setmanes	20%

7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

7.1. Avaluació contínua

Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s'assolirà amb una nota de 5,0 (Aprovat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.

Guia Docent del Grau en Disseny

- L'assistència a classe és imprescindible per a garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineixi a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant podrà perdre el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".
- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant les entregues de les activitats avaluatives hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per tal de poder ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i podrà tornar-la a entregar com a recuperació.
- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.
 - Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma o de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de [sol·licitud genèrica](#), adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb segell del document acreditatiu de la causa major al·legada.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi o ús irregular de la intel·ligència artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que es recullen en aquesta guia docent.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats. (RA2)

Seguir les pautes indicades per la resolució de cada pràctica. (RA3)

Qualitat creativa i d'experimentació en la representació formal atenent els requisits establerts. (RA1)

Grau de seguiment a l'aula. (RA3)

Guia Docent del Grau en Disseny

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.
Proves escrites / pràctiques
Exercicis d'aplicació.
Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.
Observacions directes.
Registres d'observació.

7.2. Recuperació

Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà en els terminis definits pel professorat en la seva programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'alumnat podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats.
Seguir les pautes indicades per la resolució de cada pràctica.
Qualitat creativa i d'experimentació en la representació formal atenent els requisits establerts.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Entrega de totes les activitats del curs que formen part de l'avaluació contínua més una prova pràctica on demostra els coneixements de l'assignatura. Cal aprovar la prova pràctica per poder aprovar amb èxit l'assignatura. Per obtenir la nota final, es donarà un valor del 50% tant als treballs com a la prova.

Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

Proves/ pràctiques
Exercicis complementaris / activitats d'ampliació

8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

Guia Docent del Grau en Disseny

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Les MISU i DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

9. Còpia, plagi i honestat acadèmica

Des del punt de vista legal el plagi és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plagi en qualsevol activitat acadèmica.

10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

L'ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. L'ús de la IA en el context docent i avaluatiu es regeix pels principis, criteris i recomanacions establerts a la Guia d'ús ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial de l'ESDAPC, que constitueix el document institucional de referència en aquesta matèria.

En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanant-ne l'ús com a eina d'assistència durant el procés de recerca, d'anàlisi o d'exploració conceptual, però no com a substitució del treball propi ni del criteri professional.

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació, així com els criteris recollits a la Guia d'ús ètic i responsable de la IA. En aquest marc, l'alumnat haurà de citar de manera transparent les eines d'IA utilitzades i identificar explícitament els textos, imatges o altres continguts generats amb sistemes d'IA, que no es podran presentar com a producció pròpia.

Un mal ús de la Intel·ligència Artificial pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans del lliurament, l'alumnat consulti el professorat responsable de l'assignatura.

La concreció de l'ús de la Intel·ligència Artificial en cada assignatura —incloent-hi les eines autoritzades, les condicions d'ús i els criteris d'avaluació associats— es definirà a la programació d'aula, on el professorat contextualitzarà la Guia docent i la Guia d'ús ètic i responsable de la IA en funció dels objectius, competències i metodologies de l'assignatura.

En tots els casos, l'alumnat és responsable dels possibles errors, omissions o biaixos que pugui generar la Intel·ligència Artificial utilitzada en el procés de treball.

Guia Docent del Grau en Disseny

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

Bibliografia de consulta i altres recursos

AMBROS, H. Bases del diseño. Layout. Ed. Parramon.
APOLONIO, L. (2022). Illustrator 2022. Manuales imprescindibles. Ed. Anaya FUENMAYOR, Elena.
(2003) Ratón, ratón. Gustavo Gili, Barcelona.
GALER, Mark i HORVAT, Les. (2005) La imagen digital. Anaya Multimedia, Madrid. GOMEZ LAINEZ, F.J.
Indesign 2022. Manual imprescindible. Ed. Anaya.
POZO PUÉRTOLAS, Rafael. (2008) La imagen gráfica y su reproducción. CPG. Barcelona. ROYO, Javier.
(2004) Diseño digital. Paidós Diseño. Barcelona
SÁNCHEZ, Y. I TELLADO, F. Wordpress 4.0. La tela de la araña. Anaya Multimedia, Madrid. WILLIAMS, Robin.
(2008) Diseño gráfico. Fundamentos. Anaya Multimedia, Madrid.

Audiovisuals

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Blocs de continguts

ACTIVITAT 1	Durada: 3 setmanes	Ponderació: 25 %
--------------------	--------------------	------------------

Descripció de l'activitat

Pràctiques guiades d'aprenentatge del programa vectorial.

Continguts

- Comportament i gestió del traç vectorial. Nomenclatura.
- Eines per a la gestió i modulació del traç.
- Quadrícula i magnetització.
- Buscatraçats. Formes compostes. Traçat compost.
- Tipus i ús del text vectorial.
- Formes d'acoloriment.
- Procés i construcció de pintura interactiva versus objecte davant/darrere.
- Gradacions i malla de degradat.
- Emplenats múltiples.
- Creació, ús i gestió de mostres de motiu.
- Transparències.
- El procés de calc vectorial.
- Màscaraes.
- Malles i fusions.
- Efectes 3D.
- Observació i debat vers estètiques vectorials.
- Recursos per a la continuïtat de l'aprenentatge.

Competències

CODI	Descripció
CT - 01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT - 04	Utilitzar eficientment les tecnologies de l'informació i la comunicació.
CG - 18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
GRA - 8	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius comunicacionals del projecte.
GRA -11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.

Guia Docent del Grau en Disseny

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.
MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.
MD14	Videotutorials	Videotutorials realitzats pels docents o de les xarxes.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Resoldre problemes d'expressió i comunicació amb els programes infogràfics de l'especialitat.
RA2	Relacionar la utilitat de cada programa, tècnica o recurs, la seva complementarietat entre ells i l'adequació en les seves aplicacions dins el procés d'un projecte de disseny.
RA3	Executar cada programa informàtic, tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts.

Avaluació continua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats. 35%

Seguir les pautes indicades per la resolució de cada pràctica. 30%

Qualitat creativa i d'experimentació en la representació formal atenent els requisits establerts. 5%

Grau de seguiment a l'aula. 30%

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats.

Seguir les pautes indicades per la resolució de cada pràctica.

Qualitat creativa i d'experimentació en la representació formal atenent els requisits establerts.

Grau de seguiment a l'aula.

Guia Docent del Grau en Disseny

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats.

Seguir les pautes indicades per la resolució de cada pràctica.

Qualitat creativa i d'experimentació en la representació formal atenent els requisits establerts.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumne/a haurà de lliurar totes les activitats realitzades a l'assignatura i superar una prova pràctica on demostrï els seus coneixements de les eines digitals aplicats al disseny gràfic.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 4 setmanes	Ponderació: 25 %
--------------------	--------------------	------------------

Descripció de l'activitat

Disseny d'una infografia o il·lustració complexa.

Continguts

- Comportament i gestió del traç vectorial. Nomenclatura.
- Eines per a la gestió i modulació del traç.
- Quadrícula i magnetització.
- Buscatraçats. Formes compostes. Traçat compost.
- Tipus i ús del text vectorial.
- Formes d'acoloriment.
- Procés i construcció de pintura interactiva versus objecte davant/darrere.
- Gradacions i malla de degradat.
- Emplenats múltiples.
- Creació, ús i gestió de mostres de motiu.
- Transparències.
- El procés de calc vectorial.
- Màscare.
- Malles i fusions.
- Efectes 3D.
- Observació i debat vers estètiques vectorials.
- Recursos per a la continuïtat de l'aprenentatge.

Competències

CT - 01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT - 04	Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
CG-18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir el objectius previstos.
GRA -2	Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.
GRA -8	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius comunicacionals del projecte.
GRA -11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.
GRA-12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.
CG - 02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
-----	----------------------------------	--

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S_FO_INT_Materials i acabats

Imprès 2026-4-7

11

Guia Docent del Grau en Disseny

MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dóna feedback actiu durant la pràctica.
MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.
MD14	Videotutorials	Videotutorials realitzats pels docents o de les xarxes.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Resoldre problemes d'expressió i comunicació amb els programes infogràfics de l'especialitat.
RA2	Relacionar la utilitat de cada programa, tècnica o recurs, la seva complementarietat entre ells i l'adequació en les seves aplicacions dins el procés d'un projecte de disseny.
RA3	Executar cada programa informàtic, tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts.

Avaluació continua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats. 50%

Seguir les pautes indicades per la resolució de cada pràctica. 20%

Qualitat creativa i d'experimentació en la representació formal atenent els requisits establerts. 10%

Grau de seguiment a l'aula. 20%

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumne/a haurà de lliurar totes les activitats realitzades a l'assignatura i superar una prova pràctica on mostri els seus coneixements de les eines digitals aplicats al disseny gràfic.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3	Durada: 6 setmanes	Ponderació: 30%
--------------------	--------------------	-----------------

Descripció de l'activitat

Maquetació, autoedició i gestió tipogràfica amb programa tipus Adobe Indesign:

Pràctica guiada per l'aprenentatge del programa indesign. Es demana la còpia idèntica d'una selecció de pàgines d'un diari, dominical o revista especialitzada.

I posteriorment un exercici autònom de maquetació on l'alumne/a ha de realitzar una peça editorial complexa tipus catàleg o una secció d'una revista o diari.

Continguts

- L'estructura suïssa de l'espai gràfic i la pàgina.
- L'ordre en l'espai gràfic. Sistemes de retícules.
- La retícula basada en l'interlineat. Càlcul tipogràfic amb camps i intervals per encaix de retícula.
- Fulls d'estil. Paràgraf, caràcter, niats...
- Tractament de textos llargs.
- Tractament i exploració de textos curts.
- Alineacions i paràmetres de justificació.
- Adequació de separació de síl·labes
- Tractament d'imatge. Control de resolució, encaix continent/contingut.
- Vinculació/incrustació,
- Convivència tècnica entre text i imatge.
- Gestió d'arxius entre programari vectorial i de maquetació.
- Introducció als consells útils d'ortotipografia.
- Gestió del color i preimpressió.

Competències

CT - 01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT - 04	Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
CG-18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir el objectius previstos.
GRA -2	Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.
GRA -8	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius comunicacionals del projecte.
GRA -11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.
CG - 02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes,
-----	----------------------------------	---

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S_FO_INT_Materials i acabats

Imprès 2026-4-7

13

Guia Docent del Grau en Disseny

		l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dóna feedback actiu durant la pràctica.
MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.
MD14	Videotutorials	Videotutorials realitzats pels docents o de les xarxes.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Resoldre problemes d'expressió i comunicació amb els programes infogràfics de l'especialitat.
RA2	Relacionar la utilitat de cada programa, tècnica o recurs, la seva complementarietat entre ells i l'adequació en les seves aplicacions dins el procés d'un projecte de disseny.
RA3	Executar cada programa informàtic, tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts.

Avaluació continua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats. 50%

Seguir les pautes indicades per la resolució de cada pràctica. 20%

Qualitat creativa i d'experimentació en la representació formal atenent els requisits establerts. 10%

Grau de seguiment a l'aula. 20%

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumne/a haurà de lliurar totes les activitats realitzades a l'assignatura i superar una prova pràctica on demostrï els seus coneixements de les eines digitals aplicats al disseny gràfic.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 4

Durada: 3 setmanes

Ponderació: 20%

Descripció de l'activitat

Iniciació a la interactivitat amb programa tipus Adobe Indesign.

Continguts

- Interacció Indesign.
- Enllaços amb hipervincles.
- Enllaços amb botons.
- Botons Pop-Up,
- Estats d'objecte.
- Videos i so.
- Marcadors.
- TDC.
- Animacions.
- Galeria d'imatges
- Transicions
- Formularis.
- Formats d'exportació / pdf interactiu i epub.

Competències

CT - 01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT - 04	Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
CG-18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir el objectius previstos.
GRA -8	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius comunicacionals del projecte.
GRA -11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.
GRA -12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.
CG - 02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dóna feedback actiu durant la pràctica.

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2026-4-7

3S_FO_INT_Materials i acabats

15

Guia Docent del Grau en Disseny

MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.
MD14	Videotutorials	Videotutorials realitzats pels docents o de les xarxes.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Resoldre problemes d'expressió i comunicació amb els programes infogràfics de l'especialitat.
RA2	Relacionar la utilitat de cada programa, tècnica o recurs, la seva complementarietat entre ells i l'adequació en les seves aplicacions dins el procés d'un projecte de disseny.
RA3	Executar cada programa informàtic, tècnica o recurs per aconseguir una resolució formal d'acord amb els criteris establerts.

Avaluació continua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats. 50%

Seguir les pautes indicades per la resolució de cada pràctica. 20 %

Qualitat creativa i d'experimentació en la representació formal atenent els requisits establerts. 10%

Grau de seguiment a l'aula. 20%

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumne/a haurà de lliurar totes les activitats realitzades a l'assignatura i superar una prova pràctica on mostri els seus coneixements de les eines digitals aplicats al disseny gràfic.