

Guia Docent del Grau en Disseny

5/6S_OP_II·lustració i narrativa gràfica

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: Taller d'aplicacions, tècniques i recursos

Tipus: Optativa

Crèdits: 3 ECTS

Curs: 3

Semestre: 5/6

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Prerequisits:

Hores totals: 75 h

Hores/setmana: 4,7 h

Hores presencials/setmana: 2 h

Hores treball autònom/setmana: 2,7 h

1. Presentació de l'assignatura

La il·lustració és un valor integrat en els procediments vinculats al disseny. Actualment, gaudeix d'un lloc destacat en el panorama actual a través d'un ampli ventall de tendències estilístiques i conceptuals. La il·lustració forma part de la solució a plantejaments molt diversos mitjançant les formes i metodologies que li són pròpies com a disciplina, com a experiència i com a eina de narració.

Les activitats despleguen metodologies creatives, tècniques i recursos. La pràctica conviu en una pluralitat unitària de procediments i tecnologies, i es posa atenció als processos i les seves variables. Es promou la plasmació de la il·lustració en suports i materials i, per extensió, la seva aplicació als dissenys, amb l'ànim d'oferir una visió transversal, de fusió i d'integració entre les especialitats de gràfic, interior, moda i producte. L'assignatura aporta una visió àmplia en la projecció de reptes i resultats a través de l'anàlisi de projectes, pertanyents als quatre dissenys, resolts amb la il·lustració com a resposta o com a extensió.

Les expectatives pel que fa a la profunditat i l'ús cultural de la il·lustració i la narrativa gràfica es completen amb un breu incís en la investigació "per a" i "en" la il·lustració, d'on es desprèn autoritat i amplitud d'habilitats intel·lectuals associades a la disciplina com a pràctiques basades en el coneixement, i una alta valoració de tots els contextos i aplicacions. S'observa quin lloc ocupen aquestes metodologies en els debats actuals sobre la producció del coneixement.

Guia Docent del Grau en Disseny

2. Continguts de l'assignatura

Observació i introducció als elements de la narrativa gràfica:

- Visionat d'estils i catalogació en l'entorn professional i comercial.
- El concepte i la ideació de personatge, sistematització i parametrització.
- Ideació i representació d'espais, síntesi i significació. Espai urbà i espai natural.
- Plataformes i moviments de creació narrativa. La imatge com a eina narrativa.

Recursos tècnic-creatius i metodologies d'exploració formal:

- Nous imaginaris del retrat i el paisatge, i ús en els dissenys.
- L'exploració formal en il·lustració des dels elements morfològics, l'expressió entre l'art i la il·lustració.
- Collage, consonàncies i significació.
- La fotografia, entre el procés i la participació en la il·lustració.
- Convivència entre estils visuals. Ordres de coexistències possibles.
- Exploració en suports i materials.

Els codis expressius de la narrativa gràfica:

- Unitats de la narrativa.
- Tractament de l'espai i el temps.
- Recursos de muntatge.

Aplicació a les especialitats del disseny:

- La il·lustració com a experiència integrada al projecte de disseny.
- L'objecte il·lustrat o la il·lustració objecte.
- La il·lustració com a intervenció a l'espai.
- La il·lustració a la moda i per la moda.
- La il·lustració en el disseny gràfic.
- La il·lustració com a extensió o comunicació en el projecte de disseny.
- La il·lustració com a forma legítima d'investigació

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-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza	X	X
CT-16	Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat cap al patrimoni cultural i mediambiental.	X	X

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.	X	X

Competències específiques de Disseny Gràfic		Matèria	Assignatura
GRA-02	Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.	X	X

Competències específiques de Disseny d'Interiors		Matèria	Assignatura
INT-07	Conèixer les característiques, propietats físiques i químiques i comportament dels materials emprats en el disseny d'interiors	X	X

Competències específiques de Disseny de Moda		Matèria	Assignatura
MOD-03	Conèixer les característiques, propietats i comportament dels materials emprats en els diferents àmbits del disseny de moda	X	X

Competències específiques de Disseny de Producte		Matèria	Assignatura
PRO-07	Conèixer les característiques, propietats físiques i químiques i comportament dels materials emprats en el disseny de productes, serveis i sistemes	X	X

4. Resultats d'aprenentatge de l'assignatura

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA-01	Coneix eines tradicionals i actuals, així com programari adient a la il·lustració.	CT-16, CG-02
RA-02	Coneix plataformes online i moviments de creació de narratives.	CT-16, CG-02
RA-03	Valora tècniques tradicionals i digitals, analitza la idoneïtat i els resultats comunicatius.	CT-01, CT-16, CG-02, GRA-02
RA-04	Crea nous imaginaris a partir d'estils tradicionals i en valora l'aplicació al disseny.	CT-16, CG-02, GRA-02, CT-03
RA-05		CT-16, CG-02, GRA-02, CT-03,

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 2026-06-30

5S-6S_OPT_TATR_Il·lustració i narrativa gràfica

3

Guia Docent del Grau en Disseny

	Crea il·lustracions i en preveu el suport o aplicació adient a productes de l'especialitat.	INT-07,MOD-03, PROD-07,
RA-06	Apricia, reconeix i valora la significació de la il·lustració a les especialitats del disseny.	CT-16
RA-07	Analitza i valora projectes de disseny i de comunicació resolts amb il·lustració.	CT-16, CG-02
RA-08	Explora processos individuals o grupals i és obert a les variables sorgides.	CT-01, CG-02
RA-09	Coneix els codis expressius de la narrativa gràfica i idea possibilitats comunicatives.	CG-02, GRA-02

5. Metodologies docents aplicades a 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
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.	X
MD3	Lectures i/o comentaris	Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.	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
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	X
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.	X
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	X
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
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.	X

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Ponderació
AF1	Recursos, tècniques i metodologies per a la il·lustració	8 setmanes	50%
AF2	Aplicació de tècniques i processos experimentals a les quatre especialitats del disseny	8 setmanes	50%

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

5S-6S_OPT_TATR_Il·lustració i narrativa gràfica

Imprès 2026-06-30

4

Guia Docent del Grau en Disseny

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.
- L'assistència a classe és imprescindible per tal de poder 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 caldrà 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.

Guia Docent del Grau en Disseny

- 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'idiom 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'origi 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 caldrà informar i publicar per escrit a l'inici de curs a tot l'alumnat matriculat la seva assignatura.

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

Experimentació gràfica, exercicis tipologia diversa 20-40%

- Correcta selecció i destresa en aplicar i usar recursos, eines i materials.
- Insistència en l'experimentació gràfica i capacitat d'assumir riscos.
- Aportació i disposició en les dinàmiques grupals, si s'escau.
- Rigor tècnic en l'ús de les tècniques i recursos.
- Capacitat i disposició de valorar les variables sorgides al llarg d'un procés.

Anàlisi crítica, narrativa gràfica 20-30%

- Ús de la terminologia adequada en l'anàlisi i observació de les narratives gràfiques.
- Raonament crític vers la selecció de tècniques i recursos expressius per arribar a un resultat específic.

Aplicació a les especialitats 20-30%

- Idoneïtat del raonament en l'aplicació de les tècniques i recursos a l'especialitat de disseny.

Resultats i presentació 20-30%

- Qualitat dels resultats finals.
- Qualitat de la presentació.

Instrumentes d'avaluació dins de l'avaluació contínua

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

Guia Docent del Grau en Disseny

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 per el professorat en la seva guia docent i la programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'estudiant podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Experimentació gràfica, exercicis tipologia diversa 20-40%

- Correcta selecció i destresa en aplicar i usar recursos, eines i materials.
- Insistència en l'experimentació gràfica i capacitat d'assumir riscos.
- Aportació i disposició en les dinàmiques grupals, si s'escau.
- Rigor tècnic en l'ús de les tècniques i recursos.
- Capacitat i disposició de valorar les variables sorgides al llarg d'un procés.

Anàlisi crítica, narrativa gràfica 20-30%

- Ús de la terminologia adequada en l'anàlisi i observació de les narratives gràfiques.
- Raonament crític vers la selecció de tècniques i recursos expressius per arribar a un resultat específic.

Aplicació a les especialitats 20-30%

- Idoneïtat del raonament en l'aplicació de les tècniques i recursos a l'especialitat de disseny.

Resultats i presentació 20-30%

- Qualitat dels resultats finals.
- Qualitat de la presentació.

Instruments de recuperació dins de l'avaluació contínua

Descriure com es recullen
evidències, com es dona
retroacció i qualificació.

Exemples:

Rúbriques.

Exercicis d'aplicació.

Feedback individual i/o grupal:
escrits o orals.

Observacions directes.

Registres d'observació.

Guia Docent del Grau en Disseny

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Experimentació gràfica, exercicis tipologia diversa 20-40%

- Correcta selecció i destresa en aplicar i usar recursos, eines i materials.
- Insistència en l'experimentació gràfica i capacitat d'assumir riscos.
- Aportació i disposició en les dinàmiques grupals, si s'escau.
- Rígor tècnic en l'ús de les tècniques i recursos.
- Capacitat i disposició de valorar les variables sorgides al llarg d'un procés.

Anàlisi crítica, narrativa gràfica 20-30%

- Ús de la terminologia adequada en l'anàlisi i observació de les narratives gràfiques.
- Raonament crític vers la selecció de tècniques i recursos expressius per arribar a un resultat específic.

Resultats i presentació 20-30%

- Qualitat dels resultats finals.
- Qualitat de la presentació

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

Rúbriques.

Qüestionaris.

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:

- 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.

Guia Docent del Grau en Disseny

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

Fernández Díez, F. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona. Paidós.

Boerboom, P. y Proetel, T. (2018). Dibujar el espacio. Barcelona: Gustavo Gili.

Champán, L. (2017). Dibujando gente en acción. Barcelona: Gustavo Gili.

Male, A. (2014). Illustration Meeting the brief. London: Bloomsbury.

Salisbury, M (2007). Imágenes que cuentan. Barcelona: Gustavo Gili.

Scheinberger, F. (2019). Manchas y trazos. El arte de fusionar pintura y dibujo. Barcelona: Gustavo Gili.

www.hayonstudio.com

www.graphicambient.com

www.boamistura.com

www.heystudio.com

Audiovisuals

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Fitxes d'activitats formatives

ACTIVITAT 1	Durada: 8 setmanes	Ponderació: 50 %
--------------------	--------------------	------------------

Descripció de l'activitat

L'activitat comprèn un desplegament de metodologies creatives i recursos tècnics que ens apropen a la il·lustració i els codis expressius de la narrativa gràfica. Des de l'ús simultani de components visuals i verbals és possible l'explicació, descripció i exposició d'històries, significats i coneixements. Les dinàmiques individuals i de grup ofereixen un ventall de processos. El visionat d'estils gràfics i projectes demostra l'aplicació als quatre dissenys. La majoria de les pràctiques es realitzen a l'aula, però es preveu la sortida a espais exteriors.

Continguts

Observació i introducció als elements de la narrativa gràfica

- Visionat d'estils i catalogació en l'entorn professional i comercial.
- El concepte i la ideació de personatge, sistematització i parametrització.
- Ideació i representació d'espais, síntesi i significació. Espai urbà i espai natural.

Recursos tècnic-creatius i metodologies d'exploració formal

- Espontaneïtat del traç, la taca i el gest.
- Ratllats en monotip.
- Síntesi gràfica en vectorial.
- Clarobscur.
- Processos de combinatòria.
- Convivència entre estils visuals. Ordres de coexistències possibles.
- Exploració en suports i materials.

Els codis expressius de la narrativa gràfica

- Unitats de la narrativa.
- Tractament de l'espai i el temps.
- Recursos de muntatge.

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
CT-16	Usar mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat cap al patrimoni cultural i mediambiental.
CG-02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
GRA-02	Dominar els recursos formals de l'expressió i 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.
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.
MD3	Lectures i/o comentaris	Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.
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.
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
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.
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.
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.
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.

Resultats d'aprenentatge

RA-01	Coneix eines tradicionals i actuals, així com programari adient a la il·lustració.	CT-16, CG-02
RA-02	Coneix plataformes online i moviments de creació de narratives.	CT-16, CG-02
RA-03	Valora tècniques tradicionals i digitals, analitza la idoneïtat i els resultats comunicatius.	CT-01, CT-16, CG-02, GRA-02
RA-04	Crea nous imaginaris a partir d'estils tradicionals i en valora l'aplicació al disseny.	CT-16, CG-02, GRA-02, CT-03
RA-05	Crea il·lustracions i en preveu el suport o aplicació adient a productes de l'especialitat.	CT-16, CG-02, GRA-02, CT-03, INT-07, MOD-03, PROD-07,
RA-06	Aprecia, reconeix i valora la significació de la il·lustració a les especialitats del disseny.	CT-16
RA-07	Analitza i valora projectes de disseny i de comunicació resolts amb il·lustració.	CT-16, CG-02
RA-08	Explora processos individuals o grupals i és obert a les variables sorgides.	CT-01, CG-02
RA-09	Coneix els codis expressius de la narrativa gràfica i idea possibilitats comunicatives.	CG-02, GRA-02

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 2026-06-30

5S-6S_OPT_TATR_Il·lustració i narrativa gràfica

12

Guia Docent del Grau en Disseny

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Experimentació gràfica, exercicis tipologia diversa 20-40%

- Correcta selecció i destresa en aplicar i usar recursos, eines i materials.
- Insistència en l'experimentació gràfica i capacitat d'assumir riscos.
- Aportació i disposició en les dinàmiques grupals, si s'escau.
- Rigor tècnic en l'ús de les tècniques i recursos.
- Capacitat i disposició de valorar les variables sorgides al llarg d'un procés.

Anàlisi crítica, narrativa gràfica 20-30%

- Ús de la terminologia adequada en l'anàlisi i observació de les narratives gràfiques.
- Raonament crític vers la selecció de tècniques i recursos expressius per arribar a un resultat específic.

Resultats i presentació 20-30%

- Qualitat dels resultats finals.
- Qualitat de la presentació.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

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

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Experimentació gràfica, exercicis tipologia diversa 20-40%

- Correcta selecció i destresa en aplicar i usar recursos, eines i materials.
- Insistència en l'experimentació gràfica i capacitat d'assumir riscos.
- Aportació i disposició en les dinàmiques grupals, si s'escau.
- Rigor tècnic en l'ús de les tècniques i recursos.
- Capacitat i disposició de valorar les variables sorgides al llarg d'un procés.

Anàlisi crítica, narrativa gràfica 20-30%

- Ús de la terminologia adequada en l'anàlisi i observació de les narratives gràfiques.
- Raonament crític vers la selecció de tècniques i recursos expressius per arribar a un resultat específic.

Guia Docent del Grau en Disseny

Resultats i presentació 20-30%

- Qualitat dels resultats finals.
- Qualitat de la presentació

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Experimentació gràfica, exercicis tipologia diversa 20-40%

- Correcta selecció i destresa en aplicar i usar recursos, eines i materials.
- Insistència en l'experimentació gràfica i capacitat d'assumir riscos.
- Aportació i disposició en les dinàmiques grupals, si s'escau.
- Rigor tècnic en l'ús de les tècniques i recursos.
- Capacitat i disposició de valorar les variables sorgides al llarg d'un procés.

Anàlisi crítica, narrativa gràfica 20-30%

- Ús de la terminologia adequada en l'anàlisi i observació de les narratives gràfiques.
- Raonament crític vers la selecció de tècniques i recursos expressius per arribar a un resultat específic.

Resultats i presentació 20-30%

- Qualitat dels resultats finals.
- Qualitat de la presentació

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Qüestionaris.

Exercicis complementaris / activitats d'ampliació

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 8 setmanes	Ponderació: 50 %
--------------------	--------------------	------------------

Descripció de l'activitat

L'activitat explora i valora la il·lustració i la narrativa en processos, productes i altres intervencions vinculades a les quatre especialitats del disseny, i anima a la fusió i transversalitat entre elles.

Continguts

- Coneixement i ús de tècniques, recursos, eines i materials per a la il·lustració.
- Recursos i codis per a la narrativa gràfica. Aplicació.
- Tendències actuals en il·lustració aplicades al disseny de les quatre especialitats.

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
CT-16	Usar mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat cap al patrimoni cultural i mediambiental.
CG-02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
GRA-02	Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.
INT-07	Conèixer les característiques, propietats físiques i químiques i comportament dels materials emprats en el disseny d'interiors
MOD-03	Conèixer les característiques, propietats i comportament dels materials emprats
PRO-07	Conèixer les característiques, propietats físiques i químiques i comportament dels materials emprats en el disseny de productes, serveis i sistemes

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.
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.
MD3	Lectures i/o comentaris	Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.
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.
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
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.
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.
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

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 2026-06-30

5S-6S_OPT_TATR_II-il·lustració i narrativa gràfica

15

Guia Docent del Grau en Disseny

		durant la pràctica.
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.

Resultats d'aprenentatge

RA-01	Coneix eines tradicionals i actuals, així com programari adient a la il·lustració.
RA-02	Coneix plataformes online i moviments de creació de narratives.
RA-03	Valora tècniques tradicionals i digitals, analitza la idoneïtat i els resultats comunicatius.
RA-04	Crea nous imaginaris a partir d'estils tradicionals i en valora l'aplicació al disseny.
RA-05	Crea il·lustracions i en preveu el suport o aplicació adient a productes de l'especialitat.
RA-06	Aprecia, reconeix i valora la significació de la il·lustració a les especialitats del disseny.
RA-07	Analitza i valora projectes de disseny i de comunicació resolts amb il·lustració.
RA-08	Explora processos individuals o grupals i és obert a les variables sorgides.
RA-09	Coneix els codis expressius de la narrativa gràfica i idea possibilitats comunicatives.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Experimentació gràfica, exercicis tipologia diversa 20-40%

- Correcta selecció i destresa en aplicar i usar recursos, eines i materials.
- Insistència en l'experimentació gràfica i capacitat d'assumir riscos.
- Aportació i disposició en les dinàmiques grupals, si s'escau.
- Rigor tècnic en l'ús de les tècniques i recursos.
- Capacitat i disposició de valorar les variables sorgides al llarg d'un procés.

Anàlisi crítica, narrativa gràfica 20-30%

- Ús de la terminologia adequada en l'anàlisi i observació de les narratives gràfiques.
- Raonament crític vers la selecció de tècniques i recursos expressius per arribar a un resultat específic.

Resultats i presentació 20-30%

- Qualitat dels resultats finals.
- Qualitat de la presentació.

Guia Docent del Grau en Disseny

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

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

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Experimentació gràfica, exercicis tipologia diversa 20-40%

- Correcta selecció i destresa en aplicar i usar recursos, eines i materials.
- Insistència en l'experimentació gràfica i capacitat d'assumir riscos.
- Aportació i disposició en les dinàmiques grupals, si s'escau.
- Rigor tècnic en l'ús de les tècniques i recursos.
- Capacitat i disposició de valorar les variables sorgides al llarg d'un procés.

Anàlisi crítica, narrativa gràfica 20-30%

- Ús de la terminologia adequada en l'anàlisi i observació de les narratives gràfiques.
- Raonament crític vers la selecció de tècniques i recursos expressius per arribar a un resultat específic.

Resultats i presentació 20-30%

- Qualitat dels resultats finals.
- Qualitat de la presentació

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Experimentació gràfica, exercicis tipologia diversa 20-40%

- Correcta selecció i destresa en aplicar i usar recursos, eines i materials.
- Insistència en l'experimentació gràfica i capacitat d'assumir riscos.
- Aportació i disposició en les dinàmiques grupals, si s'escau.
- Rigor tècnic en l'ús de les tècniques i recursos.
- Capacitat i disposició de valorar les variables sorgides al llarg d'un procés.

Guia Docent del Grau en Disseny

Anàlisi crítica, narrativa gràfica 20-30%

- Ús de la terminologia adequada en l'anàlisi i observació de les narratives gràfiques.
- Raonament crític vers la selecció de tècniques i recursos expressius per arribar a un resultat específic.

Resultats i presentació 20-30%

- Qualitat dels resultats finals.
- Qualitat de la presentació

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Qüestionaris.

Exercicis complementaris / activitats d'ampliació