

Graduat Superior en Disseny
Curs acadèmic 2010-11

Programa

Assignatura
29204A **CREACIÓ DIGITAL**

6 crèdits	2n Cicle	Optativa	Semestral
-----------	----------	----------	-----------

Llengua o llengües de docència: català / castellà

Professorat: Julio Hardisson Guimerà
Claudio Gastón Molina

1.Descriptor

Estudi del món de l'edició digital i desenvolupament de projectes de disseny de web i marketing online.

2. Continguts i objectius

El curs és de caràcter eminentment pràctic i està orientat a la realització de projectes a Internet. Durant el curs es desenvoluparan tres aplicacions web de diversa naturalesa: motion, web i marketing viral. Les tres formaran part d'un projecte comú, una editorial online, de la qual s'haurà de realitzar prèviament la identitat gràfica.

L'assignatura persegueix quatre objectius fonamentals:

1. Conèixer les possibilitats i limitacions que ens ofereix Internet.
 2. Analitzar les diferents tipologies d'entorns gràfics interactius a Internet.
 3. Profunditzar en las fases del desenvolupament d'un projecte.
 4. Experimentar amb les eines que integren el gràfic i la programació d'una forma assequible
-



3. Competències que l'estudiant ha d'assolir

3.1. Competències específiques:

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.

3.2. Competències transversals:

CT5 Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.

CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.

4. Temari

Tema 1.

Història i característiques del medi digital

Tema 2.

Llenguatge: multimedia, l'usuari, narrativa, arquitectura de la informació, la interacció, la interface gràfica, la programació, usabilitat, experiència, ...
Tipologies d'entorns gràfics a Internet

Tema 3.

Desenvolupament Identitat corporativa d'una editorial online

Tema 4.

Projecte intermedia - viral

Tema 5.

Projecte Motion

Tema 6. Eines i formats

Projecte Web

5. Avaluació



El curs té un caràcter eminentment tècnic-pràctic i està orientat a la realització de projectes. El vessant teòric també és important, tot i que se li dediqui menys temps de classe. Es tindrà en compte la proposta conceptual i estratègica del projecte, així com el plantejament gràfic i la integració final per al web.

6. Bibliografia i recursos

Interacció i usuari

Landow, George (compilador). *Teoría del Hipertexto*, Barcelona: Paidós Ibérica, 1997.

Garrett, Jesse James. *The elements of user experience*. Berkeley: New Riders Press, 2002.

Cooper, Alan. *About face 3: The Essentials of Interaction Design*. 3Rev Ed, 2007.

Marketing de guerrilla

Dorrian, Michael. *Publicidad de guerrilla. Otras formas de comunicar*. Barcelona: Gustavo Gili.

Motion

Llibres d'animació Clàssica (no digital) en *Cartoons*:

The Animator's Survival Kit. Richard Williams.

Temes d'animació en general: Historia, tècniques, aplicacions, etc.

-The Animation Bible! Maureen Furnis

Enllaços motion:

Tutorials (en castellà)

<http://www.cristalab.com>

Tutorials (en anglès)

<http://www.flashperfection.com/>

Ajut oficial d'Adobe Flash (en castellà)

http://help.adobe.com/en_US/flash/cs/using/index.html



7. Metodologia

La especificitat de la matèria necessita que la classe tingui un format taller i es desenvolupi en les aules d'informàtica de l'escola. Les sessions es desenvoluparan com a pràctiques individuals i de grup, en les quals les professors guien i reforcen l'evolució de l'estudiant.

8. Activitats de l'estudiant

L'activitat de l'estudiant és pràctica, d'aplicació dels coneixements adquirits a la plataforma digital informàtica.

L'exercitació d'aquesta pràctica es desenvoluparà durant les 60 hores lectives, més unes 50 hores particulars de l'estudiant. Aquest treball fora de l'aula pot realitzar-lo en la mateixa escola, en les aules obertes d'informàtica.

