

**Graduat Superior en Disseny**  
Curs acadèmic 2009-10

**Programa**

Assignatura  
13106G **INFORMÀTICA II DG**

12 crèdits	2n curs	Obligatòria d'itinerari	Anual
------------	---------	-------------------------	-------

**Llengua o llengües de docència:** Català

**Professorat:** Salvador Huertas  
Anna Fuster

---

**1.Descriptor**

Aprenentatge de programes informàtics i aplicació als processos de disseny gràfic i de tractament d'imatges.

**2. Continguts i objectius**

L'objectiu de l'assignatura és plantejar els punts de comunió i les arestes de distanciament entre els programes d'edició, il·lustració i retoc fotogràfic.

S'impartiran aquells coneixements necessaris perquè l'alumne pugui formalitzar un concepte, triant el procés de treball i les aplicacions informàtiques tant en paper com en suport digital. Es potenciarà l'assimilació de conceptes comuns a totes les plataformes informàtiques i l'enteniment de la tecnologia com una eina i no com un objectiu. Veurem els recursos que ens proporciona cada programa per solucionar la problemàtica visual que ens presenti cada projecte.

1) Per una banda es tractaran els següents continguts:

- InDesignCS2 / 40 hores (10 classes)
- IllustratorCS2 / 15 hores (6 classes)

Es presentaran les opcions tècniques de cada programa i la relació simbiòtica que existeix entre ells, emfatitzant les compatibilitats y la convivència entre els programes de forma teòrica i pràctica.

2) D'altra banda, l'assignatura es centrarà en el disseny per a mitjans digitals, bàsicament en l'àmbit de la web. Per a fer-ho, s'ha organitzat en dos blocs: En el primer es proposen qüestions relacionades amb el disseny per a pantalla, en oposició al disseny per a paper, i orientades al plantejament gràfic d'una interfície web. El segon bloc es centra en les tecnologies associades a la web i els condicionants per al disseny que impliquen cadascuna. Així doncs, es treballaran conceptes de maquetació en HTML, creació de fulls d'estil en CSS i d'animació i interactivitat en

---



---

Flash. Aquest bloc s'orienta més a l'obtenció de nocions bàsiques sobre les tecnologies mencionades amb l'objectiu d'adequar el disseny a aquests mitjans, més que no pas a la realització d'un projecte acabat i plenament funcional, si bé en base a les pautes inicials l'alumne podrà continuar l'aprofundiment pel seu compte.

---

### 3. Competències que l'estudiant ha d'assolir

#### 3.1. Competències específiques:

CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

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.

CE4 Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per a representar i crear formes en dues o tres dimensions.

CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

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

#### 3.2. Competències transversals:

CT5 Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.

CT10 Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

---

### 4. Temari

#### **Bloc de contingut 1: Disseny de la interfície web** (12 sessions)

**Tema 1.** El disseny per a pantalla.

**Tema 2.** La interfície web: plantejament, elements, usabilitat, interacció.

**Tema 3.** Exportació d'imatges per a web. Optimització.

Programes emprats: *Fireworks*

#### **Bloc de contingut 2: La web estàndard: HTML i CSS** (15 sessions)

**Tema 4.** Plantejament del lloc web.

**Tema 5.** HTML

**Tema 6.** CSS

- InDesignCS2 / 40 hores (10 classes)
- IllustratorCS2 / 15 hores (6 classes)

Programa emprat: Dreamweaver

---



### **Bloc de contingut 3: Animació per a web. (8 sessions)**

**Tema 7.** Disseny per a pantalla

**Tema 8.** Tecnologies associades a la web

**Tema 9.** Maquetació en HTML, creació de fulls d'estil en CSS i d'animació i interactivitat en Flash

---

### **5. Avaluació**

L'avaluació es realitzarà de manera continuada i es valorarà l'evolució de l'alumne en base als exercicis entregats al llarg del curs. Es plantejarà un projecte de més entitat a entregar al final del semestre.

La nota final resultarà de la combinació de quatre avaluacions:

1. Prova pràctica (projecte final) 3punts
2. Presentació oral (exposició d'aquest projecte) 3 punts
3. Prova teòrica escrita. 3punts
4. La presentació dels exercicis durant el curs 1punt.

L'assistència a classe i la puntualitat són importats per al bon funcionament de la dinàmica lectiva i seran presents en consideració a l'hora de l'avaluació final.

---

### **7. Metodologia**

Es combinarà l'explicació de procediments tècnics amb la realització d'exercicis pràctics que solidifiquin l'essència de cada plataforma de treball. El curs s'estructura en base a exercicis curts pràctics. Aquests exercicis incorporaran coneixements i conceptes exposat a classe.

### **8. Activitats de l'estudiant**

A classe, practicarem les tècniques i els programes proposats en el temari. Farem servir l'aula informàtica de l'escola.

A part d'aquesta pràctica, l'estudiant haurà de treballar força fora de classe per assolir el nivell exigint per l'assignatura. Aquest treball autònom pot realitzar-lo en les aules obertes d'informàtica de l'escola fora de l'horari lectiu. Els professors recomanem que inverteixin 100 hores com a mínim.

