



## 1. Dades de l'assignatura

ESPECIALITAT	CURS	SEMESTRE	TIPUS	ECTS
Totes	Primer	Anual	Formació bàsica	8

Departament: Mitjans informàtics

Idioma d'impartició: Català/castellà

Webs de l'assignatura: [Gràfic](#), [Moda](#), [Interiors i Producte](#)

**1.1. Requisits per cursar l'assignatura:** (Requisits previs, mínims o necessaris per cursar l'assignatura i/o recomanacions)

-----

### 1.2. Professor/a

Disseny Gràfic: Blanca Castaldo; Disseny de Moda: David Sánchez; Disseny d'Interiors i Producte: Fàtima Arjona  
Correu electrònic: [bcastaldo@escoladisseny.com](mailto:bcastaldo@escoladisseny.com) [dsanchez@escoladisseny.com](mailto:dsanchez@escoladisseny.com) [farjona@escoladisseny.com](mailto:farjona@escoladisseny.com)

### 1.3. Cap de departament

Fàtima Arjona  
Correu electrònic: [farjona@escoladisseny.com](mailto:farjona@escoladisseny.com)

### 1.4. Normativa de referència

*Decret 43/2013, de 6 de setembre, pel qual s'estableix a les Illes Balears el pla d'estudis dels ensenyaments artístics superiors conduents al títol superior de disseny de les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte i se'n regula l'avaluació. (BOIB Núm. 125, de 10 de setembre de 2013)*

## 2. Contextualització de l'assignatura dins el pla d'estudis

**2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura** (Matèria a la qual pertany l'assignatura i conjunt d'assignatures vinculades entre si, i paper de l'assignatura dins el pla d'estudis)

Llenguatges i Tècniques de Representació i Comunicació

**2.2. Perfil professional** (interès de la matèria per la professió, amb exemples)

L'assignatura respon a la necessitat de coneixement i ús dels mitjans informàtics i les Tecnologies de la Informació i Comunicació aplicades al Disseny.

## 3. Competències de l'assignatura

**3.1. Competències transversals (CT)** (Tria i marca les corresponents a l'assignatura)

- CT01 Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.
- CT02 Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.
- CT03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
- CT04 Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
- CT05 Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional.
- CT06 Realitzar autocrítica cap al propi desenvolupament professional i interpersonal.
- CT07 Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
- CT08 Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
- CT09 Integrar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos.
- CT10 Liderar i gestionar grups de treball.

- CT11 Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i la sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
- CT12 Adaptar-se, en condicions de competitivitat, als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els canals adequats de formació continuada.
- CT13 Cercar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.
- CT14 Dominar la metodologia de recerca en la generació de projectes, idees i solucions viables.
- CT15 Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional.
- CT16 Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat envers el patrimoni cultural i mediambiental.
- CT17 Contribuir amb la seva activitat professional a la sensibilització social de la importància del patrimoni cultural, la seva incidència en els diferents àmbits i la seva capacitat de generar valors significatius.

### 3.2. Competències generals del títol (CG) *(Tria i marca les corresponents a l'assignatura)*

- CG01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG02 Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
- CG03 Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.
- CG04 Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
- CG05 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç.
- CG06 Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.
- CG07 Organitzar, dirigir i / o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
- CG08 Plantejar estratègies de recerca i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
- CG09 Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.
- CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
- CG11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- CG12 Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.
- CG13 Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny.
- CG14 Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.
- CG15 Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.
- CG16 Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.
- CG17 Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució objectius personals i professionals.
- CG18 Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
- CG19 Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies de recerca.
- CG20 Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.
- CG21 Dominar la metodologia d'investigació.
- CG22 Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

### 3.2. Competències específiques de l'especialitat (CE)

- Coneixements (Saber)
  - Conèixer les TIC aplicades al disseny.
  - Conèixer el programari de gràfics vectorials i raster 2D i programari de modelat 3D.
- Habilitats (Saber fer)
  - Utilitzar les TIC aplicades al disseny.
  - Emprar de forma bàsica les eines pròpies del programari de gràfics vectorials i raster 2D i programari de modelat 3D.
  - Intercanviar correctament fitxers d'un programari a un altre.
  - Aplicar els recursos de cada programari en l'àmbit adequat.
- Actituds i valors (Saber Ésser)
  - Comprendre el paper del dissenyador en la Societat.
  - Afrontar els canvis tecnològics positivament.

#### 4. Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

Descripció del que un estudiant ha d'haver après en finalitzar l'assignatura. Aquests objectius d'aprenentatge generals de l'assignatura han de ser coherents amb les competències que el pla d'estudis ha definit i que l'estudiant ha de desenvolupar i assolir.

- Introduir i aprendre a utilitzar correctament els equips informàtics, programari i eines bàsiques per als dissenyadors.
- Utilitzar l'ordinador com a tècnica d'aplicació en el procés creatiu i productiu i com a instrument de comunicació i gestió.
- Introduir i profunditzar en el programari d'aplicació al procés creatiu.
- Resoldre el problemes artístics i tècnics que es plantegen durant el procés de realització.
- Relacionar el programari entre sí important i exportant arxius.
- Reconèixer la repercussió dels avantços tècnics en l'estètica i l'estil gràfic.
- Desenvolupar capacitats d'autoaprenentatge i transferència de coneixements.

#### 5. Continguts temàtics de l'assignatura (distribuïts en unitats d'aprenentatge)

##### BLOC TEMÀTIC I: LA SOCIETAT DE LA INFORMACIÓ. LES TIC APLICADES AL DISSENY.

- La societat de la informació.
- Les TIC aplicades al disseny: Presentació, maquetació i difusió de continguts digitals.

##### BLOC TEMÀTIC II: INTRODUCCIÓ AL PROGRAMARI 2D (VECTORIAL).

- Interfície.
- Creació i edició de formes.
- Línies i farçits.
- Eines de precisió i referències a objectes.
- Acotació i escales.
- Organització del treball
- Inserció de text i imatges.
- Vectorització d'imatges.
- Impressió i sortida.
- Intercanvi de fitxers.

##### BLOC TEMÀTIC III: INTRODUCCIÓ AL PROGRAMARI DE DIBUIX PÍXELAT. PHOTOSHOP.

- Interface Photoshop
- Digitalització. Scanner.
- Tipus d'original, formats de fitxer, resolució/mida, eina de dibuix. Píxel (proporció/sortida)
- Menú: Imagen/ modo / Canals. Arxius .Color
- Mides: resolució de pantalla, resolució de impressió. Eines de dibuix, coloretjar, degradat.
- Menú: Imagen/ Ajustes. Canals.
- Capes i canals: Duplicar, aplicar i calcular. Normal, dissoldre, opacitat...
- Canals: Dos tintes (bitò o tintes planes) / separació de color.
- Imprimir separació. Mapa de bit/ trames, motivo.

##### BLOC TEMÀTIC IV. INTRODUCCIÓ AL PROGRAMARI PROGRAMARI DE MODELAT 3D.

- 3D Studio. Interfície. Espai tridimensional. Formes 2D i geometries 3D
- Objectes de composició: boléans
- Solevats: Translació i rotació.
- Modificadors: editar splines, editar Malla, curvar, afilar, torcer, torn,
- Materials. Render
- Càmeres i llums. Animacions.
- Intercanvi de fitxers.

#### 6. Bibliografia i altres recursos

##### Bibliografia bàsica:

Wood, Brian: Illustrator CC 2014, ANAYA Multimedia. Madrid, 2015  
Faulker, Andrew y Gyncild, Brie: Photoshop CC 2014. ANAYA Multimedia. Madrid, 2015  
Marcelo, Daniel y Venditti, Sergio. 3DS Max 2014. ANAYA Multimedia. Madrid, 2013  
Castells, Manuel. La era de la informació (Volumen I. La sociedad red), Alianza Editorial, 2000

##### Bibliografia complementària:

Kelly Kordes Anton, John Cruise: Indesign CC 2014. ANAYA Multimedia. Madrid, 2015  
Murdock, Kelly L.: 3DS Max 2012. ANAYA Multimedia. Madrid, 2012.  
Manuel Castells, La era de la informació (Vol.1): Economía, Sociedad y Cultura. La Sociedad Red. Alianza Editorial, 2005

##### Altres recursos:

Blogs: Wordpress <https://es.wordpress.com/>

El llistat d'enllaços web es troba sempre actualitzat en el site de l'assignatura.

## 7. Metodologia docent

### 7.1. Estratègies generals metodològiques

La metodologia serà activa i pràctica, amb una dinàmica participativa i oberta, individualitzada i adaptada al tipus d'alumnat, al seu desenvolupament i a les activitats acadèmiques programades.

Malgrat la normativa que regula els estudis superiors de Disseny/Arts Aplicades no preveu les necessitats educatives específiques ni les adaptacions curriculars, en tot moment intentarem donar a tot l'alumnat un tracte individualitzat i personalitzat, raó per la qualensem que no és necessari adoptar mesures especials per atendre l'alumnat amb necessitats educatives específiques.

### 7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

Les activitats d'aprenentatge presencials es desenvoluparan en:

- Classes expositives. Desenvolupament dels continguts de l'assignatura usant el projector.
- Classes pràctiques. Aplicacions pràctiques dels conceptes desenvolupats. Es realitzaran les pràctiques de treballs plantejats en les classes expositives. Els estudiants plantejaran els seus dubtes i exposaran les seves idees sobre els diferents temes desenvolupats. També, permeten analitzar el grau d'assimilació dels conceptes ja explicats. La labor del professor ha de ser la de resoldre els dubtes concrets que sorgeixen al llarg de l'estudi dels temes i orientar en les dificultats que van sorgint en el procés d'aprenentatge dels alumnes.

### 7.3 Instal·lacions del centre i material

Aula d'informàtica amb ordenadors individuals.

- Aula virtual de la assignatura.
- Projector.
- Scanner.
- Impressora.
- Pissarra.
- Hosting.
- Biblioteca del centre.

### 7.4 Activitats interdisciplinàries

Es preveu la possibilitat de realització de treballs conjunt amb altres assignatures com:

- "Fonaments del disseny" (en les diferents especialitats).
- "Sistemes de representació"  
"Dibuix".

### 7.5 Activitats complementàries

Activitats no presencials:

- Treballs teòrics i pràctics.
- Estudi teòric i pràctic (hores de dedicació a la assignatura per part de l'alumne per a adquirir les destreses de la matèria).
- Visites a exposicions, empreses, fires, etc.
- Assistències a Congressos, jornades, conferències, talleres, etc.

## 8. Criteris, procediments i instruments d'avaluació i qualificació

*(L'avaluació del procés d'aprenentatge de l'estudiant es basarà en el grau i nivell d'adquisició i consolidació de les competències establertes d'acord amb el perfil professional definit per a l'especialitat corresponent)*

### 8.1. Criteris d'avaluació generals del departament (\*):

(\*): Criteris d'avaluació generals aprovats pel Departament de Mitjans Informàtics en la reunió de data 16 de Setembre de 2016 per al curs acadèmic 2016-2017

#### Períodes d'avaluació:

Avaluació continua i/o complementària. Per aprovar l'assignatura durant l'avaluació contínua l'alumne ha de:

- Assistir al 70% de les activitats lectives i a la resta d'activitats programades.
- Lliurar totes les activitats proposades en la data de lliurament indicada i obtenir una nota mínima de 4 (en cada una de les activitats).
- Obtindre una nota mitjana de 5.

Avaluació o final. Aquells alumnes que no han superat la avaluació contínua i/o que no han assistit al 70% de les activitats lectives hauran de:

- Lliurar tots els exercicis no superats i obtenir una nota mínima de 5 a cada un d'ells.
- Fer una prova final i obtindre un mínim de 5.

Avaluació extraordinària. Aquells alumnes que no han superat la avaluació complementària hauran de:

- Lliurar tots els exercicis no superats i obtenir una nota mínima de 5 a cada un d'ells.
- Fer una prova final i obtindre un mínim de 5.

### Blocs de continguts.

En el cas que l'alumne només tingui un bloc de continguts suspès, el professor podrà determinar que només realitzi la recuperació de la part suspesa en l'avaluació final i/o extraordinària.

### Treballs en grup:

En el cas de treballs realitzats en grup, els alumnes integrants hauran de tindre una assistència a les classes del 70% durant la realització d'aquest treball. Per als alumnes que no hi assisteixin hauran d'entregar el treball complet realitzat per ells o un treball complementari (a determinar pel professor).

### Formats d'entrega:

- En tots els períodes d'avaluació: No es considera lliurat un treball si no està al suport demanat. Si el suport és electrònic ha d'incloure tots els formats d'arxius demanats a l'enunciat del exercici (tant natiu-amb la versió indicada- com d'exportació). L'alumne tindrà sempre una còpia de seguretat de tots els treballs que entregui durant el curs i que el profesor podrà demanar en qualsevol període d'avaluació.
- En cas de treballs plagiats es posarà un 0.
- Pels treballs en els quals s'utilitzen imatges, aquestes hauran d'ésser lliures de drets o comptar amb l'autorització pertinent de l'autor. Per als casos que no sigui possible, s'haurà de detallar l'autor i el lloc on es va obtenir el material.

### 8.2. Criteris d'avaluació de l'assignatura:

- Assisteix regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- Participa regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- Participa a l'aula de manera discursiva i argumenta el propi punt de vista raonadament
- Demostra interès per la matèria
- Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- Demostra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
- Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
- Demostra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
- Planifica correctament el temps i les activitats programades
- Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
- Demostra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
- Compleix amb la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
- Presenta correctament les activitats programades
- Resol correctament les activitats programades
- Demostra sensibilitat artística, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades
- Desenvolupa un estil propi en les activitats programades

Dins cada curs acadèmic es diferencien tres períodes d'avaluació:

- a) El període d'avaluació contínua, que es du a terme durant el període lectiu de cada semestre, i que ha de suposar, al menys, el 50 % de la qualificació final.  
b) El període d'avaluació complementària i final, que es du a terme a la finalització de cada semestre i en el qual es poden programar tant les recuperacions de les activitats d'avaluació contínua no superades o no realitzades com els exàmens o proves de l'avaluació final.  
c) El període d'avaluació extraordinària, que es du a terme a la finalització de cada any acadèmic i en el qual es fa la recuperació de l'avaluació final i, si escau, també es pot programar la recuperació de les activitats d'avaluació contínua.

### 8.3. Procediments i instruments d'avaluació i qualificació

		AVALUACIÓ CURS						
		Núm.	contínua	complementària	Núm.	Avaluació final febrer/juny	Núm.	Avaluació extraordinària setembre
<input checked="" type="checkbox"/>	Tècniques d'observació: registres, llistes de control, aptitud, assistència...	1	5 %					
<input checked="" type="checkbox"/>	Treballs orals individuals i/o en grup: debats, presentacions...	1	5 %		0	■ %	0	■ %
<input checked="" type="checkbox"/>	Treballs escrits individuals i/o en grup: assajos, memòries, informes...	1	5 %		0	■ %	0	■ %
<input checked="" type="checkbox"/>	Exercicis pràctics	5	85 %		5	70 %	5	70 %
<input checked="" type="checkbox"/>	Prova objectiva final			0 %	1	30 %	1	30 %
			■ %	■ %		100 %		100 %
		100 %						