

EXPRESSIÓ GRÀFICA I D'INTERACCIÓ I (G3G18)

Tipus: Optativa

Crèdits: 3

Curs: Tercer

Àrea: Expressió i representació

Trimestre: 1r

Descripció

Oferir a l'alumne el sistema de vincular l'eina informàtica en el procés de disseny des d'un vessant metodològic i amb domini instrumental. No es vol ensenyar i demostrar el funcionament dels programes per si mateixos, sinó el desenvolupament d'un projecte de disseny utilitzant els sistemes informàtics.

L'assignatura també prepararà l'alumne perquè pugui fer viables les seves propostes de disseny editorial i deixi la feina preparada per a l'impressor al millor nivell de resolució.

Objectius

- Mirar d'apropar l'alumne al màxim a la realitat de producció editorial.
- Instruir l'estudiant en el coneixement del programa IN-Design, que serà l'eina per poder optimitzar el procés de creació i producció amb solucions professionals per dissenyar i maquetar.
- Capacitar l'alumne perquè pugui resoldre problemes relacionats amb el procés de preproducció gràfica.
- Utilitzar el llenguatge informàtic per comunicar-se mitjançant el seu ús.
- Conèixer el vocabulari d'aquest llenguatge.
- Desenvolupar els esquemes de representació gràfica a partir de l'ús de l'ordinador.
- Demostrar el domini dels diversos estris i eines que el programa ofereix.
- Utilitzar la tecnologia com a mitjà per comunicar conceptes, idees i propostes.
- Interrelacionar uns programes amb d'altres per resoldre un problema de comunicació gràfica.

Continguts

1. Maquetació.
2. Presentació de la interfície del programa.
3. Diagramació.
4. Arquitectura gràfica (plantejament de l'estructura reticular).
5. Aplicació de les pautes de compaginació (es presenten eines i menús).
6. Distribució de les dades en les pàgines amb dades reals.
7. Possibilitats de treball vectorial al programa.
8. Combinació de textos i imatges (migració de dades entre programes).
9. Preimpresió comercial.

Activitats docents i d'aprenentatge

Model docent:

- explicacions teoricopràctiques
- demostracions, per part del professor, de les eines particulars del programa, amb projeccions
- correccions en grups reduïts
- atenció a consultes individuals.

Activitats d'aprenentatge:

- exercicis pràctics a classe
- treballs a realitzar a casa (*homework*)
- discussions en grup
- anàlisi i valoració d'exemples realitzats pels alumnes
- comentaris col·lectius i individuals del treball i de les proves impreses
- Impressió, maqueta i art final.

Característiques específiques:

Còpia i realització d'exercicis per assolir nous conceptes. Aplicació dels coneixements en el desenvolupament dels exercicis realitzats a l'assignatura de projectes.

Avaluació

En tants per cent:

- Assistència mínima al 80% de les classes per ser avaluat (inclou lliuraments puntuals dels exercicis realitzats).
- 33 % exercicis acabats
- 33 % procés de treball
- 33 % document final.

Criteris:

- L'alumne ha de demostrar la seva autonomia en l'ús de l'eina informàtica, que observarem durant les hores de classe, en la seva participació i en el seu interès.
- Agilitat i seguretat en la planificació i l'execució de les tasques, i també la presentació, que avaluarem a partir d'exercicis de comprensió que es realitzaran a l'aula.
- Valoració efectiva de l'assistència a classe i del ritme de treball a nivell comparatiu amb el conjunt del grup.
- Valoració efectiva de la realització del major nombre d'exercicis possibles.
- Valoració important del grau d'aplicació per part de l'alumne en els exercicis d'aquells aspectes i detalls explicats i tractats directament a classe.
- Valoració global de cada alumne respecte del grau d'acompliment de propòsits i objectius del curs.

Bibliografia

Adobe. *In-Design CS. Guia del Usuario*. EUA: Macromedia Inc, Adobe systems, 2003.