

Presentació dels mòduls

CFGS Gràfica Interactiva

Primer curs

FALTES D'ASSISTÈNCIA

Els estudis impartits a l'escola d'art són presencials; això vol dir que és necessària l'assistència per tal d'avaluar conceptes com ara el procés d'aprenentatge, els recursos procedimentals o l'aprofitament i la gestió del temps per part de l'alumnat. La programació i els criteris d'avaluació dels diferents mòduls, matèries i assignatures impartits al centre es desenvolupen tenint en compte aquest principi.

Justificants

- Les absències per malaltia hauran de ser comunicades a primera hora del matí (preferiblement) o al llarg de la mateixa. La justificació per malaltia en un dia qualsevol val per a totes les matèries impartides aquell dia.
- Les absències previstes degudes a convocatòries oficials, visites mèdiques... caldrà comunicar-les amb antelació. En qualsevol cas, caldrà lliurar un justificant oficial emès pel centre visitat amb especificació de les hores d'estada.
- En el cas d'exàmens i de lliurament de treballs, les absències per malaltia hauran de comunicar-se abans de l'hora d'inici de la prova o d'entrega i l'alumne haurà de dur, un cop reincorporat, un justificant de la visita mèdica emès pel facultatiu que l'hagi assistit. No serà suficient cap justificant emès per cap familiar ni pel propi alumne en cas de ser major d'edat.

CRITERIS DE PRESENTACIÓ

Els treballs s'han de lliurar sempre en la data establerta, degudament presentats i sense faltes gramaticals o ortogràfiques. Si un treball no compleix aquests requisits mínims es considerarà no presentat i haurà de ser recuperat seguint els criteris específics del mòdul corresponent.

FONAMENTS DE LA REPRESENTACIÓ I L'EXPRESSIÓ VISUAL

Aquest mòdul pretén dotar l'alumne de les eines i recursos necessaris per tal de crear un missatge plàstic i visual, adequat a una determinada proposta.

Amb aquesta finalitat es treballaran els elements propis del llenguatge plàstic i visual, i, les seves propietats i característiques; la teoria del color i les relacions que s'estableixen entre els diferents colors, així com les seves propietats i simbolisme; i la composició, que ens ajuda a organitzar l'espai seguint una intenció determinada.

El mòdul és teoricopràctic, per això es compaginarà la base teòrica amb una part important de treball pràctic. Per ajudar a establir els conceptes, que ha de servir com a fonament de qualsevol projecte.

Resultats d'aprenentatge

- Raona el plantejament, fa recerca i analitza adequadament els referents visuals bi i tridimensionals pel què fa a la morfologia i el dinamisme dels elements de la representació.
- Comprèn els fonaments de la composició, les funcions dels elements plàstics i visuals, els seus comportaments i interrelacions. Estructura, raona, argumenta i usa adequadament els aspectes formals, estètics i simbòlics de la representació visual.
- Explora el comportament dels elements plàstics i visuals, la morfologia i el dinamisme de la composició, exercita la capacitat d'ideació, i desenvolupa la sensibilitat estètica en el procés de creació per a la representació gràfica de missatges.
- Desenvolupa el procés metodològic i usa adequadament els elements, materials, tècniques i instruments propis del llenguatge plàstic i visual, en la representació gràfica d'imatges.
- Raona el plantejament, fa la recerca pertinent de referents visuals bi i tridimensionals i analitza adequadament les relacions lluminoses i cromàtiques que s'hi estableixen.
- Comprèn els fonaments de la teoria de la llum i del color.
- Analitza, argumenta, estructura i usa adequadament la il·luminació i el cromatisme, així com les interrelacions que s'estableixen entre els tons, els valors i les intensitats cromàtiques existents en la representació gràfica, tot això d'acord als objectius de comunicació del missatge.
- Explora aspectes d'il·luminació i cromatisme en els processos de creació artística, visual i plàstica i en fa ús de forma creativa en la representació gràfica de missatges i emocions.
- Exercita la capacitat d'ideació i desenvolupa la sensibilitat estètica i creativa.
- Raona el plantejament, fa la recerca i l'anàlisi pertinent de referents visuals bi i tridimensionals en referència a la interpretació de l'espai i a aspectes de representació de la forma i/o de les seves relacions contextuais.
- Comprèn la configuració de l'espai i la profunditat, analitza la forma i usa adequadament les relacions proporcionals

que s'estableixen entre els elements que configuren la representació de l'espai en un suport bidimensional.

- Explora les relacions entre els elements formals i l'espai contextual en els processos de creació artística, visual i plàstica, així com les relacions proporcionals, i en fa ús de forma creativa, exercitant la capacitat d'ideació i desenvolupant la sensibilitat estètica.

Continguts

Unitat Formativa 1. **Elements plàstics i visuals. Morfologia i dinamisme de la composició.**

Unitat Formativa 2. **Llum i color. Relacions. Valors simbòlics.**

Unitat Formativa 3. **Forma i espai. Anàlisi, representació i interpretació creativa.**

Avaluació i recuperació

Per a l'avaluació del mòdul s'hauran de lliurar tots els treballs de cada una de les unitats formatives, en la data acordada.

Es lliuren dos tipus de treballs: uns sobre paper com a suport, on es valora l'adequació del resultat a la proposta feta, el domini adequat de la tècnica utilitzada, i la creativitat i inventiva del resultat obtingut; i altres treballs es lliuren en suport informàtic, on s'avalua la creativitat de la presentació i l'adequació a l'exercici proposat.

Si algun treball no es lliura en les dates acordades, sense un motiu justificat, o no arriba a assolir els mínims demanats, es pot lliurar en una altra data establerta per a la recuperació.

Material necessari

Llibreta d'esbossos, material bàsic de dibuix.

RECURSOS GRÀFICS I TIPOGRÀFICS

Aquest mòdul té una durada de 198 hores lectives. Està dividit en dos blocs principals de 99 hores cada un: Recursos gràfics i Tipografia. Cada bloc està impartit per un professor diferent.

TIPOGRAFIA

L'objectiu bàsic d'aquesta part del mòdul és que els alumnes valorin la tipografia com un element important dins de la comunicació visual i imprescindible en la formació del dissenyador gràfic. Es començarà pels seus orígens i quina ha estat la seva evolució històrica fins als nostres dies, després es tractaran els aspectes més formals (la forma dels caràcters, els estils i les famílies, la composició, el color...) i finalment es treballarà en l'aplicació tipogràfica. Es faran exercicis tant teòrics com pràctics, els primers serviran perquè l'alumnat aprengui a ser crític i reflexiu davant el fet de la comunicació visual i els segons perquè partint d'aquesta formació ho apliquin amb racionalitat i criteri.

Resultats d'aprenentatge

- Coneix l'evolució històrica de la tipografia.
- Valora la dimensió comunicativa de la tipografia com a imatge de la paraula i la transmissió d'idees.
- Estudia els elements formals del signe tipogràfic.
- Analitza els condicionants formals d'un alfabet. El signe i l'abecedari.
- Elabora, amb tècniques tant analògiques com digitals, representacions gràfiques utilitzant material tipogràfic.
- Identifica i compren la disposició dels caràcters tipogràfics. La paraula i el text.
- Valora la dimensió estètica, tècnica, semàntica i funcional de la tipografia i la composició.
- Explora, amb tècniques tant analògiques com digitals, les possibilitats creatives dels elements tipogràfics, caràcters, paraules, textos i composició per realitzar propostes comunicatives eficients.

Continguts

Unitat Formativa 1. **Evolució històrica de la tipografia.** *Tipografia*

- Recorregut històric de la tipografia fins als nostres dies.
- L'evolució gràfica de la comunicació.
- El valor comunicatiu i expressiu del missatge tipogràfic i les possibilitats informatives, identificatives i persuasives dels signes visuals.

Unitat Formativa 2. **El signe tipogràfic.** *Tipografia*

- La forma de cada caràcter.
- Anatomia dels signes tipogràfics. Estructura.
- La unitat i el tot. El caràcter i l'abecedari tipogràfic. Les famílies de caràcters tipogràfics.
- Tipometria tipogràfica i el seu entorn tecnològic.
- Aspectes tècnics, estètics, semàntics i funcionals de la tipografia.
- Conceptes de composició tipogràfica.

Unitat Formativa 3. **Aplicació tipogràfica.** *Tipografia*

- La tipografia en els diferents àmbits del disseny gràfic.
- Condicions de llegibilitat i ergonomia.

- Disposició i estètica tipogràfica.
- Maquetació.
- Aspectes tècnics, estètics, semàntics i funcionals de la tipografia.

Avaluació i recuperació

Aquest mòdul és estrictament pràctic i l'alumnat ha d'adquirir els coneixements necessaris per a poder emprar la tipografia correctament. Així s'hauran de realitzar un seguit d'activitats pràctiques per avaluar els resultats d'aprenentatge. Aquestes activitats s'hauran de lliurar tal com s'especifica a l'enunciat i respectant el termini de lliurament. S'acceptarà el lliurament amb retard, amb la corresponent penalització d'un 20%, fins a una setmana més tard de la data de lliurament. Els lliuraments posteriors a aquesta data no s'acceptaran fins el període de recuperacions a final de curs. Quan en una unitat formativa s'obtingui una qualificació final de menys de 5 s'haurà de procedir a realitzar una activitat de recuperació que es durà a terme l'última setmana de curs segons marca la Coordinació Pedagògica del centre. L'activitat de recuperació en general constarà d'una activitat competencial amb una part escrita i una part d'exposició oral de cada unitat formativa. Si l'alumne assoleix uns resultats d'aprenentatge satisfactoris mínims, obtindrà una qualificació de 5.

Material necessari

- Del centre: pissarra, ordinador i projector
- De l'alumnat: ordinador portàtil, papers cal·ligràfics, retoladors de bisell i de pinzell, ploma, tinta cal·ligràfica, llapis, goma i regle.

RECURSOS GRÀFICS

El llenguatge dels signes alfabètics i el de les imatges comparteixen funcions i es relacionen harmònicament, entre d'altres, en l'ús de la lletra com a recurs expressiu i de comunicació, però alhora estan sotmesos a estructures socials, culturals i de cooperació comunicativa que exigeixen diferents interpretacions dels signes visuals. Aquesta necessitat de diferenciar els llenguatges i alhora compartir competències ens ha dut a estructurar dos mòduls separats que, al llarg del curs, posaran en comú diversos projectes transversals i hauran de procurar una correcta interrelació de criteris per tal d'obtenir una visió crítica i funcional de les formes gràfiques en general.

Recursos gràfics vol procurar un recorregut pel llenguatge gràfic contemporani, interpretant i intervenint especialment en la voluntat de ser creadors de continguts a més de competents gestors d'imatges.

Les imatges, la seva creació i realització, els criteris d'ús, la valoració formal, semiòtica o estètica tenen com a objectiu la comunicació i l'expressió visuals, molt més enllà del simple embelliment anecdòtic de qualsevol suport verbal, això significa per tant, comprendre la capacitat evocativa i la voluntat de reconèixer en la imatge, un dels principals motors/agitadors de la nostra cultura.

Aquest mòdul vol donar eines a l'estudiant de disseny per a comprendre l'enorme complexitat de l'univers gràfic i saber crear i gestionar-ne el seu ús en la diversitat de plataformes que conformen actualment l'espai de comunicació més global.

Resultats d'aprenentatge

- Comprendre la singularitat dels llenguatges gràfics i la capacitat de transformació i mestissatge dels recursos visuals emprats.
- Reconèixer els trets característics dels diferents àmbits d'expressió gràfica per tal d'adequar-se a les necessitats conceptuals, tècniques o estètiques de cada cas.
- Explorar i investigar les formes, materials i processos creatius que permetin evolucionar en un entorn canviant i de transformació permanent.
- Emetre un judici crític argumentat respecte al propi treball i els resultats obtinguts.
- Analitzar amb criteri i coneixement els aspectes estètics, socials i culturals de la imatge gràfica.
- Reconèixer i respectar el patrimoni gràfic, comprenent la funció social, conceptual i artística que ha significat i representat en un context i en el temps.
- Transferir al llenguatge gràfic un missatge emès en un altre llenguatge.
- Mostrar sensibilitat davant el contingut estètic i simbòlic d'una determinada informació visual.
- Reconèixer la importància de la vinculació existent entre una imatge i el seu context.

Continguts

Unitat de programació 1. **Introducció als indicadors d'expressió gràfica**

Unitat de programació 2. **El llenguatge icònic, nivells de figuració i capacitat comunicativa**

Unitat de programació 3. **Tècniques i aplicacions creatives del llenguatge gràfic.**

Avaluació i recuperació

L'avaluació d'aquest mòdul està basada en la valoració de les diferents tasques dutes a terme al llarg del procés projectual: capacitats analítiques i de recerca, sentit crític en la correcta utilització de les tècniques gràfiques manuals i informàtiques, sensibilitat estètica davant les hipòtesis formals i el desenvolupament i assoliment dels continguts. De cada projecte es qualificaran separadament diferents paràmetres: **tècnica, procés de treball, creativitat i presentació.**

Els projectes transversals que es duguin a terme amb el mòdul de **Recursos Tipogràfics**, es valorarà tenint en compte l'adequació a una determinada família visual i a l'harmonització dels diferents llenguatges.

Cal lliurar totes les activitats realitzades durant el curs per poder ser avaluat. S'utilitzaran els criteris específics establerts per a cada activitat. L'avaluació de Recursos Gràfics es és progressiva, si un alumne, però, no adquireix el nivell o té lliuraments pendents i no pot ser avaluat, podrà presentar de nou els exercicis en la data que s'hagi establert per a la recuperació acceptant la pèrdua de nota que pugui significar la penalització del segon lliurament.

Ortografia. Es penalitzarà un nombre de faltes d'ortografia que el professor consideri excessiva amb la pèrdua d'un a dos punts de la nota el projecte. De la mateixa manera el projecte s'haurà de tornar a realitzar i lliurar corregit correctament.

LLENGUATGE DE PROGRAMACIÓ

El mòdul de Llenguatge de Programació s'imparteix entre el primer i el segon curs del CFGS Gràfica Interactiva. Durant tot el primer curs s'imparteixen les dues primeres unitats formatives amb una distribució horària de 3h setmanals.

El temari del mòdul compren una sèrie de llenguatges i aplicacions que permeten que l'alumne conegui els llenguatges web estàndards de la indústria multimèdia. D'aquesta forma serà capaç de realitzar interfícies gràfiques interactives d'una forma eficient i aprofitant les darreres tendències tecnològiques, alhora que prendrà un primer contacte amb el món del disseny, programació i publicació d'aplicacions multimèdia interactives.

A la primera part del mòdul es fa una introducció a les tecnologies web interactives: història i conceptes teòrics de quins elements formen una comunicació mitjançant internet. Després es passa a veure el llenguatge HTML, que ens permetrà definir a nivell sintàctic les nostres aplicacions i començar a donar interactivitat. El segon llenguatge que es veu, complementari del HTML, és el CSS. Aquest permet definir com es visualitzen les nostres interfícies HTML i compren gran part del primer curs. Després de veure CSS s'aprofundeix en les tecnologies multimèdia i s'explica com afegir àudio i vídeo a les nostres aplicacions multimèdia. El primer curs finalitza amb una sèrie de conceptes d'usabilitat i navegació per fer més òptimes les aplicacions.

Resultats d'aprenentatge

Capacitat per dissenyar, programar i publicar interfícies multimèdia interactives a partir d'uns requeriments donats.

Poder triar a nivell sintàctic quins elements ha d'incorporar la interfície i tenir la capacitat per donar-els-hi format.

Saber com integrar elements d'àudio i vídeo a les aplicacions multimèdia interactives.

Adquirir els coneixements d'usabilitat i navegació adequats per generar productes que siguin de fàcil ús i consum als usuaris.

Continguts

Unitat Formativa 1. **Conceptes Bàsics de Programació**

Unitat Formativa 2. **Llenguatge de Programació**

Avaluació i recuperació

Per poder aprovar el mòdul s'han d'aprovar totes les unitats formatives amb una nota mínima de 5. La nota final del mòdul s'obtindrà a partir de fer la mitja de la nota de les unitats formatives, ponderada segons el número de ECTS de cadascuna.

La primera unitat formativa s'avalua mitjançant la realització d'una primera activitat pràctica i d'una prova de coneixements, on s'haurà de demostrar que s'entenen els conceptes bàsics de HTML.

La segona unitat formativa s'avalua mitjançant la realització de sis activitats pràctiques a i d'una prova de coneixements, on de forma gradual s'aniran ampliant els coneixements de HTML i CSS.

En el cas que no s'aprovi una unitat formativa durant la convocatòria ordinària es disposarà d'una convocatòria extraordinària al juny, on s'hauran de recuperar les proves no aprovades o presentar les activitats suspeses.

Material necessari

Hardware: ordinador portàtil amb capacitat de fer funcionar bé software multimèdia.

Software: Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop, Adobe Video Encoder.

MITJANS INFORMÀTICS

Per la creació de gràfics digitals cal conèixer el context i evolució de les eines informàtiques que tenim a l'abast, així com el programari adequat per a generar aquests gràfics, ja siguin de mapa de bits o vectorials. Tenir un coneixement exhaustiu de les particularitats d'aquestes dues tipologies és essencial en qualsevol projecte d'imatge digital. El programari d'Adobe és el més usat en l'àmbit professional i el dissenyador l'ha de dominar com a eina pel desenvolupament dels seus projectes.

Aquest mòdul té una durada de 99 hores lectives. Està dividit en tres blocs principals: Photoshop i Imatge digital (de 25 hores cadascun) i Illustrator (de 49 hores). Cada bloc està impartit per un professor diferent.

ILLUSTRATOR

El format vectorial és el format complementari al mapa de bits. Es basa en l'ús de primitius geomètrics com punts, línies, corbes i altres formes geomètriques que es generen a través d'equacions matemàtiques. Adobe Illustrator és el programari vectorial més usat en l'àmbit professional i el dissenyador l'ha de dominar com a eina pel desenvolupament dels seus projectes. Es començarà per les eines bàsiques de dibuix vectorial i l'espai de treball. Després es tractaran aspectes més avançats com l'organització d'objectes, la tipografia digital i els arxius de sortida.

Resultats d'aprenentatge

- Comprèn i aplica els conceptes fonamentals de la imatge vectorial.
- Identifica i utilitza les aplicacions dels programes informàtics específics de disseny.
- Utilitza els mitjans informàtics com a instruments d'ideació, gestió i comunicació del treball propi.

Continguts

Unitat Formativa 3. **Tractament de la imatge vectorial. Illustrator**

- La imatge vectorial
- Programari de creació. L'àrea de treball. Eines de dibuix.
- Organització d'objectes: capes, agrupaments, màscares, estils.
- Tipografia digital.
- Preparació de fitxers per a distribució i sortida. Tipus d'arxius per a la distribució i sortida. Organització de la informació.

Avaluació i recuperació

Aquest mòdul és estrictament pràctic i l'alumnat ha d'adquirir els coneixements necessaris per a poder emprar els gràfics vectorials correctament. Així s'hauran de realitzar un seguit d'activitats pràctiques per avaluar els resultats d'aprenentatge. Aquestes activitats s'hauran de lliurar tal com s'especifica a l'enunciat i respectant el termini de lliurament. S'acceptarà el lliurament amb retard, amb la corresponent penalització d'un 20%, fins a una setmana més tard de la data de lliurament. Els lliuraments posteriors a aquesta data no s'acceptaran fins el període de recuperacions a final de curs. Quan en una unitat formativa s'obtingui una qualificació final de menys de 5 s'haurà de procedir a realitzar una activitat de recuperació que es durà a terme l'última setmana de curs segons marca la Coordinació Pedagògica del centre. L'activitat de recuperació en general

constarà d'una activitat competencial amb una part escrita i una part d'exposició oral de cada unitat formativa. Si l'alumne assolix uns resultats d'aprenentatge satisfactoris mínims, obtindrà una qualificació de 5.

Material necessari

- Del centre: pissarra, ordinador i projector
- De l'alumnat: ordinador portàtil amb ratoí o tauleta

PHOTOSHOP

L'objectiu bàsic d'aquesta part del mòdul és que els alumnes adquireixin el domini del photoshop com un element important dins de la comunicació visual i imprescindible en la formació del dissenyador gràfic. Es començarà per les eines bàsiques i les seleccions i treball en capes després es tractaran els aspectes més conceptuals (efectes, capa d'ajustaments, la composició, el color...) i finalment es treballarà en l'aplicació. Es faran exercicis pràctics.

Resultats d'aprenentatge

- Preparar els originals per a impressió adequat a les especificacions tècniques i del projecte. amb disseny de programes d'habilitat i d'edició així com aplicacions relacionades amb text, dibuixos i imatges.
- Saber organitzar, distribuir i emmagatzemar la informació subministrada i generat en el desenvolupament d'un projecte gràfic.
- Interpretar la informació del projecte que es subministra, ja sigui gràfica, oral o escrita, relativa als processos de realització d'un projecte gràfic amb rigor i sensibilitat.
- Manejar els diferents tipus de formats tipogràfics i d'imatge digital, i fer originals de tot tipus d'elements gràfics. Detectar problemes, col·laborar en les tasques de control de qualitat i fer ajustaments corresponents en les diferents fases del procés de producció gràfica.
- Produir arxius digitals per a la reproducció. Obtenir, corregir, transcriure i realitzar processament digital de textos i imatges per productes gràfics impresos.
- Modificar el text i les imatges bitmap segons les indicacions dels projectes i estilístics i preparar els originals corresponents.

Continguts

Unitat Formativa 2. Unitat de programació 1. Les eines del Photoshop

- Que és un format bitmap, píxel, els formats més emprats, compressió
- Formats fotogràfics, psd, raws, dng, jpg, pdf, gif.
- Conceptes bàsics de la imatge digital.
- Resolució i tamany físic de la imatge
- Interfície. Eines i funcions bàsiques
- Treball amb seleccions, capes i traçats
- Retoc d'imatges. Filtres i efectes especials, nivells, desenfoc gaussià.
- Formats d'arxiu. Característiques i compatibilitats
- Demostració pràctica de la interfície, de les eines i funcions bàsiques, menús i finestres de què disposa el programa

- Terminologia del programari específic.
- Eines del photoshop, retoc de fotografia, contextualització d'elements externs en un fons. Degradats , transparències, mapes de degradat.
- programa de tractament de la imatge bitmap per: aprendre a fer seleccions d'imatges, controlar el treball de capes, capes de text i els "modos de fusión", treballar amb traçats, treballar el color, degradats i tipus de pinzells..

Unitat Formativa 2. Unitat de programació 2 **Creació d'imatges a partir d'objectes, capes, màscares, text**

- El color i la seva aplicació. Diferenciar els colors CMYK i RGB.
- Retoc d'imatges. Filtres i efectes especials
- Jugar amb canals i màscara ràpida
- Mascara de capa
- Treball amb textos i efectes
- Els cartells, portades de revistes, combinar text i imatges en varies capes
- Creació de pinzells i modificació, alterar textures
- Efectes de capa

Avaluació i recuperació

Aquest mòdul és estrictament pràctic i l'alumnat ha d'adquirir els coneixements necessaris per a poder emprar a la pràctica correctament. Així s'hauran de realitzar un seguit d'activitats pràctiques per avaluar els resultats d'aprenentatge. Aquestes activitats s'hauran de lliurar tal com s'especifica a l'enunciat i respectant el termini de lliurament. S'acceptarà el lliurament amb retard, amb la corresponent penalització d'un 20%, fins a una setmana més tard de la data de lliurament. Els lliuraments posteriors a aquesta data no s'acceptaran fins el període de recuperacions a final de curs. Quan en una unitat formativa s'obtingui una qualificació final de menys de 5 s'haurà de procedir a realitzar una activitat de recuperació que es durà a terme l'última setmana de curs segons marca la Coordinació Pedagògica del centre. L'activitat de recuperació en general constarà d'una activitat. Si l'alumne assoleix uns resultats d'aprenentatge satisfactoris mínims, obtindrà una qualificació de 5.

Material necessari

- Del centre: escàner, pissarra, ordinador i projector
- De l'alumnat: ordinador portàtil, programari adobe photoshop.

IMATGE DIGITAL

L'assignatura d'Imatge Digital I es dirigeix a dotar als estudiants de les competències relacionades amb l'ús de les imatges digitals, així com també els programes informàtics, i dispositius per el tractament, d'aquestes.

L'alumnat rebrà una base teòrica que ajudarà a contextualitzar l'aprenentatge i que es combinaran amb activitats pràctiques per tal d'exemplificar la temàtica tractada en cada sessió.

Aquesta base teòrica juntament amb la pràctica dotarà l'alumne d'unes eines i mitjans específics en l'especialitat de disseny gràfic per tal d'aconseguir la màxima qualitat i la idoneïtat corresponent en el tractament de les imatges, ja sigui per les imatges impreses o digitals.

Les activitats, que portarà a terme l'alumnat parteixen d'un aprenentatge instrumental d'eines i recursos, enfocat a un aprenentatge basat en la resolució de problemes amb solucions múltiples i criteris estètics i visuals.

Per tal d'experimentar amb els recursos seleccionats, l'alumnat haurà de realitzar diferents activitats en diferent grau de dificultat.

Resultats d'aprenentatge

- Comprèn i aplica els conceptes fonamentals de la imatge bitmap.
- Identifica i utilitza les aplicacions dels programes informàtics específics de disseny.
- Utilitza els mitjans informàtics com a instruments d'ideació, gestió i comunicació del treball propi.

Continguts

Unitat Formativa 1. **Tractament de la imatge digital**

Avaluació i recuperació

Es faran 3 tipus d'activitats d'avaluació: exercicis per reforçar els continguts treballats, un dossier que reculli tota la feina feta durant el curs i una prova final. Es valoraran de la següent manera.

1. Exercicis 1 a 3. De les notes del exercicis realitzats es farà la mitjana. La qualificació obtinguda serà el 15% de la nota final.
2. Exercicis 4 a 6. De les notes del exercicis realitzats es farà la mitjana. La qualificació obtinguda serà el 45% de la nota final.
3. Dossier final. El dossier final comptarà el 40% de la nota final, sempre i quan estigui aprovat.
4. Prova final. La prova no influirà en la qualificació final, però haurà de ser superada per aprovar l'assignatura.

La nota de la part d'imatge digital farà mitjana al 50% amb la nota de la part de fotografia, sempre i quan estiguin totes dues aprovades. Si una de les dues parts queda suspesa, l'assignatura queda suspesa.

Valoració de l'expressió oral i escrita i la presentació.

Si un treball conté una mitjana de cinc faltes gramaticals per pàgina o més, serà retornat i l'alumne l'haurà de corregir i tornar a lliurar. Es descomptarà entre un i dos punts de la nota final del treball. En cas que el nombre d'errors no superi la mitjana de cinc per pàgina, es descomptarà 0'1 punts per cada falta fins a un màxim de 2 punts. El mateix procediment per a les faltes gramaticals se seguirà en les qüestions de redacció i presentació formal del treball.

Material necessari

Un ordinador personal amb el software Photoshop instal·lat

Per poder fer tots els exercicis correctament l'alumne haurà de tenir un escàner personal a casa. En cas de no disposar de escàner, a l'escola disposa d'escàners a les aules d'informàtica i al passadís.

FOTOGRAFIA

En el CFGS de Gràfica Interactiva aquest mòdul té una dedicació de 99 hores i està qualificat com a mòdul pràctic. Aquest mòdul està estructurat en 3 unitats formatives impartides en el primer curs del cicle.

En la primera unitat formativa es donarà una visió general i ample de la fotografia com a mitjà, amb totes les seves implicacions tecnològiques i culturals i el seu potencial en diferents usos i àmbits. Els usos que el seu desenvolupament tècnic permet en el decurs de la seva història i l'evolució del seu llenguatge.

La segona unitat formativa és de caràcter tècnic. S'estudiaran els fenòmens que fan possible la fotografia així com els conceptes tècnics bàsics propis del mitjà. La tècnica fotogràfica s'impartirà des del nivell més bàsic fins a l'adquisició d'uns coneixements i domini del procés fotogràfic que, aprofitant els coneixements empírics que tothom té avui, ens ajudin en la consecució i aplicació de resultats en entorns professionals.

Es treballarà el coneixement i ús de les càmeres fotogràfiques i els processos de captació i edició d'imatges.

En la tercera unitat formativa es desenvoluparan treballs i projectes fotogràfics en diferents àmbits i especialment vinculats a projectes de gràfica interactiva.

Les activitats de caràcter pràctic es duran a terme tant en exteriors -treballs de camp- com en l'estudi -plató de l'escola-.

En la presentació del curs es lliurarà a l'alumne un temari amb tots els conceptes específics a desenvolupar durant el curs.

Resultats d'aprenentatge

- Comprendre el llenguatge fotogràfic, les seves dimensions i les seves particularitats.
- Identificar els aspectes funcionals, estètics i simbòlics del llenguatge fotogràfic.
- Entendre i mostrar interès envers els fenòmens fotogràfics contemporanis.
- Dominar la tècnica i la tecnologia fotogràfica.
- Utilitzar adequadament els aparells i formats fotogràfics.
- Aplicar creativament la fotografia al disseny d'interfícies visuals.
- Aplicar i desenvolupar una adient metodologia en el tractament de la imatge fotogràfica.
- Utilitzar la fotografia amb solvència en projectes propis en el context de l'especialitat.
- Gestionar imatges fotogràfiques adequades als projectes de l'especialitat.

Continguts

Unitat Formativa 1. **Llenguatge fotogràfic.**

Unitat Formativa 2. **Tècnica fotogràfica i tractament de la imatge.**

Unitat Formativa 3. **Fotografia aplicada a projectes de l'especialitat.**

Avaluació i recuperació

En tractar-se d'un mòdul pràctic i de base tecnològica, es consideraran el lliurament de treballs i l'assistència continuada i puntual com a conceptes imprescindibles per a ser avaluat.

La recerca, la creativitat, l'assumpció de coneixements i experiències i la presentació i lliurament seran conceptes comuns en l'avaluació de qualsevol treball, a més d'altres conceptes més tècnics o específics que s'indicaran en el lliurament de cada activitat.

En concloure cada exercici o projecte, se'n farà una projecció i anàlisi en comú al més aviat possible i s'informarà puntualment a l'alumne de l'avaluació i les notes obtingudes.

Quan en un exercici, després de la seva avaluació, s'assenyalin correccions a fer, l'alumne tindrà una setmana per lliurar-lo de nou amb les correccions fetes. En aquest cas es confirmarà o es modificarà la nota de l'activitat, si s'escau.

El percentatge de la nota de cada activitat sobre la nota de la unitat formativa serà proporcional a la seva dedicació i complexitat i es considerarà, també, l'assistència i el seguiment de l'alumne.

En la nota final, les notes de les 3 unitats de programació tindran un valor proporcional a la seva dedicació horària (UF1-16%, UF2-42%, UF3-42%).

Es realitzarà un examen sobre els continguts de la UF2 per garantir el coneixement dels conceptes més elementals, imprescindibles per progressar en l'aprenentatge de la matèria i poder desenvolupar els objectius marcats. En el cas dels alumnes que hagin assistit regularment a les sessions i hagin lliurat puntualment els exercicis no es computarà l'examen en la nota final si no és per pujar-la. Dels exàmens suspesos caldrà fer-ne recuperació.

Un altre aspecte a considerar en l'avaluació és el correcte ús i el manteniment de les eines, equipaments i espais.

Material necessari

L'escola disposa de càmeres fotogràfiques DSLR -que és el tipus de càmera amb què es treballarà en aquest mòdul- en servei de préstec. Si l'alumne disposa d'una càmera d'aquest tipus, és recomanable que utilitzi la seva pròpia càmera.

També s'utilitzaran escàners i mòduls de transparències que l'escola també té a disposició.

A l'inici de curs s'indicarà a l'alumne el software necessari.

INTERFÍCIES GRÀFIQUES DE L'USUARI

El mòdul té una durada de 165 hores lectives i es realitza durant el primer i el segon curs de CFGS de Gràfica Interactiva. Aquest mòdul en el primer curs es subdivideix en 4 unitats formatives fent èmfasi a l'evolució, tipologia i característiques de les interfícies, la interacció entre ordinador i persones, l'estudi semiòtic i formal dels elements que componen cada interfície i la presa de decisions per la creació de diferents prototips. Es plasmarà la importància de la bona visualització dels elements, tenint cura de la usabilitat i accessibilitat a la informació, així com la capacitat d'anàlisi i creació d'interfícies de disseny propi o aliè.

Resultats d'aprenentatge

- Comprèn i valora l'evolució de les interfícies i la seva importància en els processos productius i comercials.
- Aplica els procediments d'implementació d'interfícies d'usuari així com els tipus i tècniques de realització de prototips.
- Especifica les característiques i condicionants fonamentals d'una interfície gràfica d'usuari.
- Dissenyar i implementar una interfície gràfica d'usuari, en el context de l'especialitat.
- Identifica els dispositius d'entrada i sortida.
- Determina la possible solució de les anomalies detectades en el funcionament de l'equip.
- Comprèn les variables que intervenen en els processos d'interacció de les persones amb els ordinadors, els permisos i restriccions d'una interfície d'usuari.
- Analitza les particularitats tècniques que intervenen en els processos d'interacció de les persones amb els ordinadors, les necessitats dels usuaris i les possibilitats que ofereix la tecnologia per adaptar la interfície a aquestes necessitats.
- Valora el disseny d'interfícies gràfiques d'usuari utilitzant criteris tècnics i artístics.

Continguts

Unitat Formativa 1. Introducció a l'entorn gràfic

- *Evolució de les interfícies d'usuari, les aplicacions, els sistemes operatius i internet.*
- *Característiques d'una interfície. Només estadístiques, socials, culturals, geogràfiques i acadèmiques per al desenvolupaments d'interfícies.*

Unitat Formativa 2. Interfície gràfica d'usuari

- *El disseny d'una interfície gràfica d'usuari. Metodologies.*
- *Principis de disseny que intervenen en la realització d'una interfícies gràfica d'usuari, prototips i estàndards.*

Unitat Formativa 3. Sistemes perifèrics d'informació

- *Dispositius d'entrada i sortida.*

Unitat Formativa 4. Percepció i tècniques d'usabilitat

- *Mecanismes de percepció, aprenentatge, memòria i models adaptats a l'usuari.*
- *Usabilitat, flexibilitat i consistència.*
- *Tècniques d'avaluació de la usabilitat.*

Avaluació i recuperació

L'avaluació de l'assignatura serà:

50% activitats classe

40% examen teòric-pràctic

10% comportament

Si suspenen alguna de les activitats tindran dos setmanes per recuperar l'exercici (puntuable màxim fins un 5).

Si suspenen l'examen i/o suspenen per segona vegada les activitats, tindran una recuperació al final del semestre (puntuable màxim fins un 5).

Material necessari

Ordinador

TEORIA DE LA IMATGE

El mòdul Teoria de la imatge pretén servir d'introducció a una visió crítica i curiosa al fet comú que tenim els éssers humans de tots els racons del món i al llarg de tota la història de l'espècie de fabricar i utilitzar imatges (bidimensionals) que utilitzem en diferents àmbits, tenint objectius dispars i dins contextos diversos.

El desenvolupament del mòdul s'articula a partir de tres preguntes bàsiques (Què és la percepció?, Què és la representació? Què és la comunicació?) que aglutinen bona part dels conceptes i principis fonamentals amb què diferents disciplines del coneixement científic, la Història, la Semiòtica, l'Antropologia, etc., s'han aproximat a la naturalesa de la creació i l'ús d'imatges.

Aquest itinerari, però, lluny de constituir un conjunt de discursos positius sobre el fet de la imatge, té la voluntat de constituir-se com a grup de preguntes sense respostes concises, com a principi de relativitat vers la nostra concepció sobre el naixement, la vida i la mort de les imatges i com a generador d'idees i de reflexions que ens permetin mirar i conèixer des d'un altre punt de vista.

Resultats d'aprenentatge

- Identifica, valora i interpreta imatges aplicant diferents models d'anàlisi.
- Descriu els principis teòrics de la percepció visual i les seves principals teories.
- Defineix els principis de la morfologia i la sintaxi visual. Interpreta els codis significatius de la imatge.
- Identifica i valora les funcions comunicatives de les imatges en el seu context.
- Identifica els diferents àmbits i entorns de producció de la imatge audiovisual.
- Identifica i analitza les estratègies de comunicació que fan servir.

Continguts

Unitat Formativa 1. Teoria de la imatge

PART 1: Què és la percepció?

- 1.1 La imatge: icones del llenguatge
- 1.2 "Qui és aquest home?", un passatge de Nigel Barley
- 1.3 Cartografies: la imatge del mapa
- 1.4 El segle dels rellotges i els forats
- 1.5 La imatge entre el continu i el discontinu, el grup U
- 1.6 La mirada excedida: Descartes i l'ull del bou
- 1.7 Experiments de la psicologia transcultural i la diversitat perceptiva: una interpretació de Benjamin L. Whorf
- 1.8 La mirada al·lucinada: Galileu, Robert Hooke
- 1.9 Les imatges fan real la realitat, una intuïció d'Oscar Wilde

PART 2: Què és la representació?

- 2.1 De Roman Jakobson a Umberto Eco: els models de la lingüística
- 2.2 Ferdinand de Saussure: significant, significat (i sentit)
- 2.3 Charles S. Peirce: la tríada signífica
- 2.4 Louis Hjelmslev: el sentit o la matèria
- 2.5 El retrat, les ombres i les màquines
- 2.6 El poder de les imatges en David Freedberg
- 2.7 Iconoclàsties i iconofílies: l'ambivalència cognitiva en Jack Goody
- 2.8 El segle XVI com a desplegament d'un plec
- 2.9 La projecció, el silenci de la pell

PART 3: Què és la comunicació?

- 3.1 Al principi fou el peu: el llenguatge com a ficció compartida
- 3.2 La història de Quesalid: eficàcia simbòlica en Claude Lévi-Strauss
- 3.3 El quadre de la invenció de Victor Stoichita
- 3.4 Què té a veure l'art amb la comunicació?, una conferència de Gilles Deleuze
- 3.5 L'ús de les imatges i Ernst Gombrich
- 3.6 La màgia de les imatges o les imatges de la màgia, un apunt des de l'antropologia religiosa
- 3.7 Allò separat i allò junt: l'emoció és epidèrmica
- 3.8 Aristòtil i la poètica, Nietzsche i la tragèdia
- 3.9 Abans del principi, era la festa: Jacob Burckhardt, Mihail Bajtin i Aby Warburg

Avaluació i recuperació

L'avaluació consta d'un examen i la ressenya d'una lectura per cadascuna de les parts de la programació. Les ressenyes de les lectures es lliuraran abans del dia de l'examen en format pdf.

La nota de cada unitat s'obté a partir de la mitjana aritmètica de les qualificacions de l'examen i les ressenyes. La nota final del mòdul resultarà de la mitjana aritmètica de les tres parts de la programació.



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament
Escola d'Art i Superior
de Disseny de Vic

Rambla de Sant Domènec, 24
08500 Vic

La recuperació de les parts suspeses de la unitat formativa es durà a terme del 3 al 7 de juny de 2019 i constarà de l'entrega de les ressenyes de les lectures corresponents de les parts de la programació, més un examen de la part suspesa. La nota de recuperació sortirà de la mitjana aritmètica entre la ressenya i l'examen.

Material necessari

El propi per treballar a l'aula.

PROJECTES DE GRÀFICA INTERACTIVA

Dins del camp professional del disseny gràfic i de la gràfica interactiva, conviuen una barreja de perfils professionals que es caracteritzen per la seva versatilitat, coneixement tècnic, formació interdisciplinària i experiència de treball en equip.

L'assignatura de "Projectes de Gràfica Interactiva" té com a objectiu principal el de complementar els coneixements adquirits en la resta d'assignatures del curs, tenint en compte el punt de vista i la metodologia de treball del dissenyador gràfic.

Cal tenir present que la revolució que experimenten actualment les noves tecnologies, fa que hi hagi canvis molt importants en l'entorn del disseny gràfic convencional. Els recursos de navegació que fan possible la interrelació entre l'usuari i la màquina, són elements visuals, en els quals el dissenyador juga un paper fonamental a l'hora de crear interfícies intuïtives que simplifiquin la comunicació entre la persona i el dispositiu.

Per tant, el contingut de l'assignatura s'ha desenvolupat tenint present que aquesta forma part d'un àmbit de treball que està en canvi i evolució constant, però que també hi ha uns objectius operatius bàsics que cal assolir: destresa, metodologia, sensibilitat i coneixement.

- La destresa procurant dirigir les habilitats i equipaments amb capacitat reflexiva més enllà de l'oportunitisme gràfic, amb un domini racional de la tecnologia responnent adequadament a les necessitats canviants de la comunicació visual actual.
- La metodologia ha de facilitar l'assoliment dels objectius procurant l'evolució gradual de l'individu com a organitzador del seu propi llenguatge, planificant i estructurant el procés de treball, adquirint les habilitats necessàries per a organitzar-se i avaluant el seus propis resultats.
- L'àrea de la sensibilitat a partir de la discriminació i el desenvolupament d'un seguit de valors culturals, formals, comunicatius i estètics que representin un reconeixement ètic i social.
- I finalment l'àrea del coneixement, amb la responsabilitat que la consciència professional inclogui a més de la cultura de la comunicació i de l'art, una interpretació més profunda d'interdependència entre societat, política i equilibri econòmic i ecològic del món.

L'assoliment d'aquests objectius s'ha de fer palès progressivament en el reconeixement crític dels llenguatges, actituds i models d'interacció en el disseny gràfic actual.

Els exercicis s'inicien amb reflexions entorn del model de comunicació i els recursos propis, sense cercar solucions a aplicacions convencionals, sinó respostes a exercicis d'analogia i recerca de nous fluxes d'idees bàsiques. Aquests exercicis aniran progressivament responnent a projectes d'aplicabilitat més concreta que facilitin l'accés a solucions reals i a l'ús d'una metodologia funcionals i crítica davant del procés creatiu.

Resultats d'aprenentatge

- Comprendre les particularitats de la comunicació, del disseny i dels recursos gràfics per als diferents suports electrònics.
- Planificar i desenvolupar el procés projectual de documents interactius i realitzar els controls de qualitat que permetin solucionar els problemes tècnics, artístics i comunicatius que es presentin.
- Dominar l'edició electrònica en web i altres suports multimèdia per a la difusió d'informació i aplicar-los en supòsits pràctics de l'especialitat.
- Aplicar els conceptes i procediments bàsics de creació de pel·lícules interactives en la realització de productes multimèdia propis de l'especialitat.
- Utilitzar les tecnologies de so i vídeo i els formats de treball i finals a la realització de documents interactives.
- Aplicar, en el context de l'especialitat, els conceptes bàsics de programació de les eines multimèdia utilitzant llenguatges d'autor.
- Aplicar, en el context de l'especialitat, els principis i les pràctiques essencials del disseny, la producció, l'organització del
- Dominar les tecnologies necessàries per al desenvolupament de documents interactius de la qualitat exigible a nivell professional.
- Planificar correctament la realització de les diferents fases d'un projecte de gràfica interactiva i desenvolupar-lo fins a l'obtenció d'un producte final de qualitat tècnica, artística i comunicativa.
- Valorar la realització de peces interactives com una oportunitat d'experimentació, creativitat, comunicació i expressió artística personal.
- Emetre un judici crític argumentat respecte al propi treball i els resultats obtinguts.
- Conèixer la normativa específica d'aplicació a la seva especialitat.

Continguts

El mòdul de Projectes de gràfica interactiva té una durada de 400 hores lectives repartides en dos cursos, les unitats formatives del primer curs, quedaran organitzades de la següent manera:

Primer semestre:

UF1. Introducció als projectes de Gràfica Interactiva _20h

- Exploració de l'activitat comunicativa visual. Conceptualització i comprensió del llenguatge gràfic general i del digital en particular.
- Competències comunicatives del dissenyador i el disseny interactiu. Vinculació i particularitats dels diferents àmbits del disseny.
- Anàlisi del llenguatge gràfic i els recursos operatius analògics i digitals característics.
- Reconeixement del procés i desenvolupament de l'activitat intel·lectual i gràfica del dissenyador.

UF4. Desenvolupament dels projectes. Noves plataformes interactives _45h

- Entorn del treball en aplicacions multimèdia
- Arquitectura de la informació.
- Planificació, disseny, creació i manteniment d'un document interactiu.
- Competències, funcions i recursos visuals propis del llenguatge digital i noves eines digitals (interfícies)

UF5. Anàlisi i presentació dels projectes de Gràfica interactiva _25h

- Argumentació i presentació del projecte.
- Estratègies de la comunicació projectual.
- L'espai digital comunicatiu. Valoració crítica.
- Argumentació, memòria i comunicació global del projecte.

Segon semestre:

UF2. Desenvolupament dels projectes. Estructura i planificació del disseny web _110h

- La web com a mitjà de comunicació. Anàlisi i diferències entre les diferents tipologies de llocs webs.
- Arquitectura gràfica: organització i jerarquització dels diferents elements utilitzats com a codi gràfic.
- Documentació efectiva i funcional per a la interacció. Arquitectura de la informació. Disseny web centrat en l'usuari UX/UI (blueprints, wireframes, sistemes de navegació, maqueta gràfica...)
- Eines de prototipatge. App Design
- Introducció al procés metodològic d'un lloc web. Planificació, disseny i creació d'un document interactiu. Redisseny d'un lloc web. Disseny de marca.
- Publicació, manteniment i actualització de l'espai web. Sistemes de gestió. Portfoli.

Avaluació

L'avaluació d'aquest mòdul està basada en la valoració de les diferents activitats dutes a terme al llarg del procés projectual: capacitats analítiques i de recerca, sentit crític en la correcta utilització de les tècniques gràfiques, la sensibilitat estètica davant les hipòtesis formals i el desenvolupament i assoliment dels continguts.

De cada projecte es qualificaran separadament diferents paràmetres:

- qualitat formal i tècnica (30%)
- procés de treball (30%)
- aportacions creatives (30%)
- presentació dels treballs (10%)

Per poder ser avaluat, cal lliurar totes les activitats realitzades durant el curs. Per posar nota, s'utilitzaran els criteris específics establerts per a cada activitat.

Valoració de l'expressió oral i escrita i la presentació.

Si un treball conté una mitjana de cinc faltes gramaticals per pàgina o més, serà retornat i l'alumne l'haurà de corregir i tornar a lliurar. Es descomptarà entre un i dos punts de la nota final del treball. En cas que el nombre d'errors no superi la mitjana de cinc per pàgina, es descomptarà 0'1 punts per cada falta fins a un màxim de 2 punts. El mateix procediment per a les faltes gramaticals se seguirà en les qüestions de redacció i presentació formal del treball.

Recuperacions

Si un alumne no adquireix el nivell o té lliuraments pendents i no pot ser avaluat en primera convocatòria, podrà presentar de nou els projectes en la data que s'hagi establert durant la primera setmana de setembre. A més a més, si es creu necessari, en aquesta convocatòria de setembre es podrà demanar a l'alumne que faci un examen o una activitat a l'aula, per demostrar l'assoliment del domini dels coneixements, processos i tècniques necessàries per aprovar la unitat formativa corresponent.

Presentació dels mòduls

CFGS Gràfica Interactiva

Segon curs

FORMACIÓ I ORIENTACIÓ LABORAL

Aquest mòdul dona unes nocions bàsiques sobre tres qüestions: els drets d'autor, la normativa laboral i la gestió d'un petit estudi o taller. Aquestes tres matèries són complexes i es troben en canvi constant, de manera que es pretén que l'alumnat, a partir d'una metodologia teòrico-pràctica basada en la recerca i comprensió d'informació rellevant, disposi d'unes eines conceptuals que li permetin mantenir-se informat.

Resultats d'aprenentatge

- És conscient de l'abast de la normativa reguladora de l'activitat productiva així com dels drets i deures en les relacions laborals.
- Mostra sensibilització pel que fa a la salut laboral, factor determinant de la qualitat de vida i l'activitat productiva.
- Coneix les vies d'accés al món laboral, així com les entitats, organismes i institucions que donen suport a la inserció.
- Realitza tasques associatives manifestant-hi tothora una activa disposició.
- Sap els requeriments necessaris per a organitzar una petita o mitjana empresa, en especial els aspectes jurícolaborals i la comercialització de productes.

Continguts

Unitat formativa 1 **Incorporació al treball per compte aliè**

Unitat formativa 2 **El marc legal de les arts plàstiques i el disseny**

Unitat formativa 3 **Empresa i iniciativa emprenedora**

Avaluació i recuperació

L'avaluació del mòdul es realitza mitjançant la nota mitja de les 3 unitats de programació, sempre que la qualificació de cada unitat sigui superior a 5. Les faltes d'assistència a classe que superin el 20% del nombre d'hores lectives suposaran la pèrdua del dret a l'avaluació continuada. A l'inici de cada Unitat, el professorat lliurarà a l'alumnat un full amb la concreció de la programació general i els criteris d'avaluació de cada unitat de programació. En aquest full hi constaran els continguts desglossats així com les activitats a realitzar. Les activitats s'hauran de lliurar en les dates establertes, en el cas de lliurar-les amb retard aquestes obtindran una qualificació màxima de 5 punts. Pel que fa la valoració de l'expressió escrita, s'aplicaran els criteris establerts pel Departament. En cas de no obtenir una qualificació mínima de 5 en alguna de les Unitats, caldrà elaborar un pla de treball que permeti realitzar totes les activitats, presentar-les i fer la prova escrita corresponent el mes de maig abans de l'avaluació final. La nota màxima que es podrà obtenir és un 5.

LLENGUATGE DE PROGRAMACIÓ

El mòdul de Llenguatge de Programació s'imparteix entre el primer i el segon curs del CFGS Gràfica Interactiva. Durant tot el segon curs s'imparteix la tercera unitat formativa amb una distribució horària de 1,5h setmanals.

La tercera unitat formativa és una continuació directa de les dos primeres. Primer es veu com aplicar animacions i transicions a les interfícies gràfiques estàtiques creades al primer curs. Seguidament s'introdueix la programació amb Javascript per crear events. Es continua amb la implementació d'interfícies Responsives (multiplataforma) i per últim es fa una introducció a la programació visual amb la llibreria P5js.

Resultats d'aprenentatge

- Capacitat per programar i publicar interfícies gràfiques interactives a partir d'uns requeriments donats.
- Crear interfícies gràfiques interactives animades.
- Crear interfícies gràfiques Responsives
- Dominar els conceptes bàsics de programació.
- Dissenyar algoritmes que generen una representació gràfica virtual d'un objecte.
- Generar programes que responen de forma interactiva a les accions de teclat i ratolí de l'usuari.

Continguts

Unitat Formativa 3. **Base de dades. Organització d'arxius**

Avaluació i recuperació

Per poder aprovar el mòdul s'han d'aprovar totes les unitats formatives amb una nota mínima de 5. La nota final del mòdul s'obtindrà a partir de fer la mitja de la nota de les unitats formatives, ponderada segons el número de ECTS de cadascuna.

La tercera unitat formativa s'avalua mitjançant la realització de cinc activitats al llarg del curs per tal d'assolir tots els resultats d'aprenentatge.

En el cas que no s'aprovi una unitat formativa durant la convocatòria ordinària es disposarà d'una convocatòria extraordinària al juny, on s'hauran de recuperar les proves no aprovades o presentar les activitats suspeses.

Material necessari

Hardware: ordinador portàtil amb capacitat de fer funcionar bé software multimèdia.

LLENGUATGE I TECNOLOGIA AUDIOVISUAL

El mòdul de Llenguatge i Tecnologia Audiovisual s'imparteix en el segon curs del CFGS Gràfica Interactiva. Durant tot el curs s'imparteixen les quatre unitats formatives que conformen el mòdul, amb una distribució horària de 6h setmanals.

A la primera part del mòdul es fa una introducció als mitjans audiovisual des del punt de vista de característiques i d'evolució històrica. També es fa un repàs als principals gèneres i formats audiovisuals. Seguidament es passa a veure al detall quins recursos expressius disposem a l'hora de voler transmetre el missatge audiovisual i s'imparteix una part teòrica de conceptes importants com el muntatge i la continuïtat. Es va avançant en la part teòrica amb l'exposició de força exemples i un punt de vista crític i de debat a l'aula. Un cop feta aquesta visió teòrica, es passa a la part tècnica i s'aprofundeix en la producció i postproducció, per tal d'aplicar tots els conceptes vistos. També s'imparteixen algunes sessions de plató per donar suport a les diferents activitats demanades.

En ser un mòdul teòric i pràctic, hi ha una part pràctica molt important que es va treballant durant tot el curs. En concret es veuen a fons eines de producció i postproducció des de pràcticament l'inici del mòdul. Mitjançant un aprenentatge seqüencial d'aquestes eines, en paral·lel amb la part teòrica, l'alumne pot implementar de forma pràctica els diferents conceptes teòrics. Cada unitat formativa consta doncs d'una primera part teòrica i una segona pràctica on s'avancen en els diferents continguts del mòdul.

Resultats d'aprenentatge

- L'alumne arriba a conèixer les característiques pròpies del mitjà audiovisual i les diferències respecte d'altres mitjans.
- Coneix l'evolució històrica de l'audiovisual a nivell formal i tècnic, des dels inicis fins a les manifestacions contemporànies.
- Domina la sintaxi, la semàntica i els elements del llenguatge audiovisual i és capaç d'elaborar un missatge.
- També coneix la tècnica i la tecnologia de gravació, producció i postproducció audiovisuals.

Continguts

Unitat Formativa 1. **Introducció als mitjans audiovisuals**

Unitat Formativa 2. **Comunicació i llenguatge audiovisual: Recursos expressius**

Unitat Formativa 3. **Tècniques i tecnologies de realització audiovisual**

Unitat Formativa 4. **Tècniques i tecnologies de postproducció audiovisual**

Avaluació i recuperació

Per poder aprovar el mòdul s'han d'aprovar totes les unitats formatives amb una nota mínima de 5. La nota final del mòdul s'obté a partir de fer la mitja de la nota de les unitats formatives, ponderada segons el número de ECTS de cadascuna.

La primera unitat formativa s'avalua mitjançant una activitat pràctica i una prova final de coneixements.

La segona unitat formativa s'avalua també mitjançant una activitat pràctica i una prova final de coneixements centrada en els elements formals del llenguatge audiovisual.

La tercera unitat formativa s'avalua mitjançant la realització en grups de dos o tres persones de dos productes audiovisuals: un

videoclip i un spot televisiu. La quarta unitat formativa s'avalua mitjançant una activitat pràctica i una prova pràctica de coneixements sobre post-producció de vídeo.

En el cas que no s'aprovi una unitat formativa durant la convocatòria ordinària es disposarà d'una convocatòria extraordinària al juny, on s'hauran de recuperar les proves no aprovades o presentar les activitats suspeses.

Material necessari

Hardware: ordinador portàtil amb capacitat de fer funcionar bé software multimèdia de producció i postproducció.

Software: Adobe Premiere, Adobe After Effects.

HISTÒRIA DE LA IMATGE AUDIOVISUAL I MULTIMÈDIA

Recorregut al llarg de la història audiovisual fent èmfasi en la relació amb les arts i la tecnologia. Es realitzaran treballs individuals i en grup que s'exposaran públicament.

Resultats d'aprenentatge

- Es diferenciarien els aspectes que caracteritzen les grans etapes de la història cultural de la humanitat.
- S'associarà el progrés de les civilitzacions amb els avenços artístics.
- Es reconeixeran els trets bàsics del llenguatge audiovisual.
- S'analitzarà el transcurs de la història audiovisual en relació amb d'altres matèries.
- Es desenvoluparan la sensibilitat estètica.

Continguts

Unitat Formativa 1. Introducció a la semiologia. Xarxes socials.

Unitat Formativa 2. Antecedents de la imatge audiovisual. Del segle IX al segle XIX.

Unitat Formativa 3. Context històric visual del segle XX. Aparició del cinema.

Unitat Formativa 4. Gèneres cinematogràfics.

Unitat Formativa 5. El cinema i les avantguardes artístiques.

Unitat Formativa 6. Videoart. Nam June Paik.

Unitat Formativa 7. El Vídeo. El vídeojoc.

Avaluació i recuperació

L'avaluació final serà el resultat de totes les activitats que s'han de dur a terme de manera continuada al llarg del curs. Aquestes estan pensades per donar compte de les múltiples facetes de l'aprenentatge i per recollir les diverses capacitats de l'alumnat. A l'inici de la matèria se l'informa dels criteris amb que s'avaluarà perquè les tingui en compte en l'entrega o realització dels treballs.

Material necessari

Prendre apunts a classe.

INTERFÍCIES GRÀFIQUES D'USUARI

ANIMATE I AFTER EFFECTS

Aquest mòdul té una durada de 98 hores lectives. Ha de servir per donar competència a l'estudiant en la realització, selecció, adequació, preparació d'imatges seriades i animades amb interactivitat si cal, atenent-se a les especificacions del projecte de disseny i a les condicions tècniques del posterior procés digital i interactiu.

La interactivitat de les apps i de les xarxes, sobretot la web i el conjunt medis actors. Els emissors com el receptors dels missatges i la interactivitat pròpia que genera el tràfic de la societat de la informació. Això genera nous formats que cal donar respostes noves. les normes fonamentals per al desenvolupament d'una interfície d'usuari.

Per poder-ho portar a terme correctament caldrà aprendre i controlar els programes d' Animació i imatge seriada com Animate o After effects i relacionat amb el flux de treball dels altres programes de tractament d'imatge, dibuix vectorial i tractament de text i maquetació, i conèixer les diferents fases del procés de disseny per poder intervenir en les tasques de realització i producció gràfica.

Resultats d'aprenentatge

Al finalitzar el mòdul, s'espera que l'alumne sigui capaç de:

- Emprar amb solidesa les eines principals del Animate i treballar amb capes
- Reconèixer els diferents formats animats d'imatges swf, gifs, seqüències png i gif quicktime HTML5 canvas etc.
- Aplicar els conceptes d'animació : rebot, deformació, acceleració, desenfoc, etc...
- Treballar text i efectes combinant imatges amb capes
- Cercar imatges adients i transformar-les en color i escala de grisos per l'animació
- Emprar amb solvència els aplicatius informàtics
- Gestionar el temps de realització de les tasques amb consciència del volum de treball a realitzar.
- Els sprites , fotograma clau , fotograma a fotograma stopmotion
- Creació de botons interactius ,les accions assistent de codi,
- Les imatges convertir-les a clip de pel·lícula o gràfic , i clips dins clips anomenats clips a niuets
- Transformar imatges de color a escala de grisos, a bitó, a monocromàtiques, Diferenciar els colors CMYK i RGB
- Realitzar efectes sobre objectes desenfoc, transicions.
- Elecció del tipus de text editable o fix o text convertit com imatge. Les tipografies més aptes .
- Tipus de interpolació , de forma, clàssica , de moviment
- La biblioteca , recursos inserció de sons ,
- Presentar amb correcció els treballs realitzats amb diferents frame rate de sortida tv, cine o web
- Preparar els originals per a impressió adequat a les especificacions tècniques i del projecte. amb disseny de programes d'habilitat i d'edició així com aplicacions relacionades amb text, dibuixos i imatges.
- Saber organitzar, distribuir i emmagatzemar la informació subministrada i generat en el desenvolupament d'un projecte gràfic.
- Interpretar la informació del projecte que es subministra, ja sigui gràfica, oral o escrita, relativa als processos de

realització d'un projecte gràfic amb rigor i sensibilitat.

- Manejar els diferents tipus de formats tipogràfics i d'imatge digital, i fer originals de tot tipus d'elements gràfics. Detectar problemes, col·laborar en les tasques de control de qualitat i fer ajustaments corresponents en les diferents fases del procés de producció gràfica.
- Produir arxius digitals per a la reproducció. Obtenir, corregir, transcriure i realitzar processament digital de textos i imatges per productes gràfics animats.
- Modificar el text i les imatges bitmap segons les indicacions dels projectes i estilístics i preparar els originals corresponents.

Continguts

Unitat Formativa 5. *Animate i After Effects*

- Que és una animació, stopmotion filmbook fotograma clau .
- Formats exportació i del programa ,swf, gif, fla, etc.
- Conceptes bàsics de la imatge digital. els conceptes bàsics d'animació, acceleració, deformació, rebot, etc.
- Resolució i formats de la imatge aplicat a la web i tablets.
- Interfície. Eines i funcions bàsiques, menús i finestres de què disposa el programa
- Flux de treball i interconnexió de programes des de un fitxer il·lustrador en capes produir una animació amb inserció de so i alhora fer ho en paral·lel amb after effects com introducció al programa.
- Animacions amb botons, interactivitat, efectes especials, nivells , desenfoc gaussià.
- Formats d'arxiu. Característiques i compatibilitats, html5, swf, quicktime banners i formats .
- El clip de pel·lícula, el clip gràfic, fer clips gràfics dins clips gràfics.

Avaluació i recuperació

L'aprenentatge i la seva avaluació es farà a partir d'exercicis pràctics. S'utilitzaran els criteris específics establerts per a cada activitat. De cada unitat formativa es valorarà l'assoliment dels mínims plantejats, la progressió personal, els resultats obtinguts, l'eficàcia de treball demostrada i la competència professional adquirida.

Per poder ser avaluat l'alumnat caldrà que lliuri totes les activitats. L'avaluació és progressiva però si no s'adquireix el nivell o es tenen activitats pendents de lliurament, si s'escau es podrà presentar de nou els exercicis en la data que s'estableixi per a la recuperació o examen.

El mòdul està compost de dos blocs el de interfícies gràfiques (pep- animate) i interfícies gràfiques altre, cal tenir les dues part aprovades i aleshores es fa mitjana de la part de (pep-animate) 40% i la part interfície altre professor 60% si hi ha suspesa una part caldrà refer exercicis o exàmens segons s'escaigui a criteri del professor.

Material necessari

- Del centre: pissarra, ordinador i projector
- De l'alumnat: ordinador portàtil

PROJECTES DE GRÀFICA INTERACTIVA

Dins del camp professional del disseny gràfic i de la gràfica interactiva, conviuen una barreja de perfils professionals que es caracteritzen per la seva versatilitat, coneixement tècnic, formació interdisciplinària i experiència de treball en equip.

L'assignatura de "Projectes de Gràfica Interactiva" té com a objectiu principal el de complementar els coneixements adquirits en la resta d'assignatures del curs, tenint en compte el punt de vista i la metodologia de treball del dissenyador gràfic.

Cal tenir present que la revolució que experimenten actualment les noves tecnologies, fa que hi hagi canvis molt importants en l'entorn del disseny gràfic convencional. Els recursos de navegació que fan possible la interrelació entre l'usuari i la màquina, són elements visuals, en els quals el dissenyador juga un paper fonamental a l'hora de crear interfícies intuïtives que simplifiquin la comunicació entre la persona i el dispositiu.

Per tant, el contingut de l'assignatura s'ha desenvolupat tenint present que aquesta forma part d'un àmbit de treball que està en canvi i evolució constant, però que també hi ha uns objectius operatius bàsics que cal assolir: destresa, metodologia, sensibilitat i coneixement.

- La destresa procurant dirigir les habilitats i equipaments amb capacitat reflexiva més enllà de l'oportunisme gràfic, amb un domini racional de la tecnologia responnent adequadament a les necessitats canviants de la comunicació visual actual.
- La metodologia ha de facilitar l'assoliment dels objectius procurant l'evolució gradual de l'individu com a organitzador del seu propi llenguatge, planificant i estructurant el procés de treball, adquirint les habilitats necessàries per a organitzar-se i avaluant el seus propis resultats.
- L'àrea de la sensibilitat a partir de la discriminació i el desenvolupament d'un seguit de valors culturals, formals, comunicatius i estètics que representin un reconeixement ètic i social.
- I finalment l'àrea del coneixement, amb la responsabilitat que la consciència professional inclogui a més de la cultura de la comunicació i de l'art, una interpretació més profunda d'interdependència entre societat, política i equilibri econòmic i ecològic del món.

L'assoliment d'aquests objectius s'ha de fer palès progressivament en el reconeixement crític dels llenguatges, actituds i models d'interacció en el disseny gràfic actual.

Els exercicis s'inicien amb reflexions entorn del model de comunicació i els recursos propis, sense cercar solucions a aplicacions convencionals, sinó respostes a exercicis d'analogia i recerca de nous fluxes d'idees bàsiques. Aquests exercicis aniran progressivament responnent a projectes d'aplicabilitat més concreta que facilitin l'accés a solucions reals i a l'ús d'una metodologia funcionals i crítica davant del procés creatiu.

Resultats d'aprenentatge

- Comprendre les particularitats de la comunicació, del disseny i dels recursos gràfics per als diferents suports electrònics.
- Planificar i desenvolupar el procés projectual de documents interactius i realitzar els controls de qualitat que permetin solucionar els problemes tècnics, artístics i comunicatius que es presentin.
- Dominar l'edició electrònica en web i altres suports multimèdia per a la difusió d'informació i aplicar-los en supòsits pràctics de l'especialitat.
- Aplicar els conceptes i procediments bàsics de creació de pel·lícules interactives en la realització de productes multimèdia propis de l'especialitat.
- Utilitzar les tecnologies de so i vídeo i els formats de treball i finals a la realització de documents interactives.
- Aplicar, en el context de l'especialitat, els conceptes bàsics de programació de les eines multimèdia utilitzant llenguatges d'autor.
- Aplicar, en el context de l'especialitat, els principis i les pràctiques essencials del disseny, la producció, l'organització del
- Dominar les tecnologies necessàries per al desenvolupament de documents interactius de la qualitat exigible a nivell professional.
- Planificar correctament la realització de les diferents fases d'un projecte de gràfica interactiva i desenvolupar-lo fins a l'obtenció d'un producte final de qualitat tècnica, artística i comunicativa.
- Valorar la realització de peces interactives com una oportunitat d'experimentació, creativitat, comunicació i expressió artística personal.
- Emetre un judici crític argumentat respecte al propi treball i els resultats obtinguts.
- Conèixer la normativa específica d'aplicació a la seva especialitat.

Continguts

El mòdul de Projectes de gràfica interactiva té una durada de 400 hores lectives repartides en dos cursos. Les unitats formatives del segon curs quedaran organitzades de la següent manera:

UF3. Desenvolupament dels projectes. metodologia i procediments. Disseny i producció multimèdia _200h

A / Projecte web

- Introducció
- El procés del disseny web
- Estratègia de continguts
- Arquitectura de la informació
- Wireframing
- Test
- Disseny
- Disseny visual
- Test
- Optimització

- Lançament i posta en marxa
- Tipologies
- Memòria

B / Projecte app

- Introducció
- Conceptualització
- Definició de la proposta
- Arquitectura de la informació
- Referents
- Wireframing
- Interacció i patrons
- Disseny visual
- Test
- Preparació d'arxius
- Les tauletes
- Lançament
- Memòria
- Tipologies

Activitats i exàmens

Avaluació 1:

_Projecte web / Corporatiu: desglossat en 7 activitats interdependents

_Projecte app / Informatiu: desglossat en 6 activitats interdependents

Avaluació 2:

_Projecte web / Venda: projecte continu amb entregues parcials

_Projecte app / Oci: projecte continu amb entregues parcials

Lliurament dels treballs

_Les activitats parcials només es podran presentar la data de lliurament establerta en la introducció dels projectes

_En cas que l'activitat no es pugui lliurar la data establerta, es podrà entregar en la presentació final del projecte, la seva qualificació no podrà ser superior a 5

Avaluació

L'avaluació d'aquest mòdul està basada en la valoració de les diferents activitats dutes a terme al llarg del procés projectual: capacitats analítiques i de recerca, sentit crític en la correcta utilització de les tècniques gràfiques, la sensibilitat estètica davant les hipòtesis formals i el desenvolupament i assoliment dels continguts.

De cada projecte es qualificaran separadament diferents paràmetres:

- qualitat formal i tècnica (30%)
- procés de treball (30%)
- aportacions creatives (30%)
- presentació dels treballs (10%)

Per poder ser avaluat, cal lliurar totes les activitats realitzades durant el curs. Per posar nota, s'utilitzaran els criteris específics establerts per a cada activitat.

Valoració de l'expressió oral i escrita i la presentació.

Si un treball conté una mitjana de cinc faltes gramaticals per pàgina o més, serà retornat i l'alumne l'haurà de corregir i tornar a lliurar. Es descomptarà entre un i dos punts de la nota final del treball. En cas que el nombre d'errors no superi la mitjana de cinc per pàgina, es descomptarà 0'1 punts per cada falta fins a un màxim de 2 punts. El mateix procediment per a les faltes.

Material necessari

- Del centre: pissarra, ordinador i projector
- De l'alumnat: ordinador portàtil