



Títol de grau en ensenyaments artístics superiors

GUIA DOCENT

Tècniques de producció i edició digital 2026-27

Especialitat: Disseny gràfic - Itinerari d'il·lustració

Curs 2026/2027

→ 1. Dades d'identificació → 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació → 3. Coneixements recomanats → 4. Competències de l'assignatura → 5. Resultats d'aprenentatge → 6. Continguts → 7. Volum de treball/ Metodologia → 8. Recursos → 9. Avaluació → 10. Bibliografia

→ 1. Dades d'identificació

DADES DE L'ASSIGNATURA

Centre	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Títol	Disseny gràfic / Itinerari d'il·lustració		
Departament	Tecnologia i materials		
Mail del departament	dpto_tecnologia@easdvalencia.com		
Assignatura	Tècniques de producció i edició digital		
Web	easdvalencia.com		
Horari			
Lloc on s'imparteix	Velluters	Hores setmanals	6
Codi		Crèdits ECTS	8
Cicle		Curs	3er
Durada	Semestral	Idioma	Valencià / Castellano
Tipus de formació	FB. Formació Bàsica	Tipus d'assignatura	45% presencial 55% autònom

DADES DEL PROFESSORAT

Docent/s responsable/s	Ferran Montroy Ruiz
Correu electrònic	fmontroy@easdvalencia.com
Horari tutories	Consulteu l'aplicació
Lloc de tutories	Consulteu l'aplicació



→ 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

La il·lustració és una poderosa eina plàstica i creativa per a comunicar, i és present en publicitat, en aplicacions, videojocs, etc. Hui en dia la comunicació no sols és visual, també permet la interacció amb l'usuari al qual van destinats els missatges il·lustrats. És per això que el coneixement dels processos interactius permeten a l'il·lustrador/a actual ampliar les seues perspectives laborals pròpies de la formació en disseny gràfic i il·lustració.

La contribució d'aquesta assignatura al perfil professional de la titulació està encaminada a l'aprofundiment en les tècniques de dibuix vectorial i producció gràfica aplicades al sector digital interactiu. A més l'alumnat desenvoluparà les destreses necessàries per a exercir un rol dins d'un equip de treball en aspectes de producció gràfica i visual per a publicacions interactives digitals.

→ 3. Coneixements previs recomanats

En aquesta assignatura es treballarà a partir de coneixements i conceptes adquirits en les assignatures de Llenguatges i tècniques digitals, Dibuix i tècniques gràfiques, Animació Bàsica i Projectes d'il·lustració aplicada.

Es recomana tindre coneixements bàsics TIC a nivell d'usuari mitjà/avançat.

Conjuntament amb l'assignatura Tècniques de Producció i edició digital és fonamental per a l'alumnat cursar paral·lelament Taller d'animació digital. En ella es treballen continguts i processos complementaris, com ara les tècniques d'animació digital, presents en aquesta assignatura des de la perspectiva de la publicació d'elements interactius.

→ 4. Competències de l'assignatura

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

CT3	Solucionar problemes i prendre decisions que responguen als objectius del treball que hom hi realitza.
CT4	Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

COMPETÈNCIES GENERALS

CG10	Adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
CG20	Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seua influència en els processos i productes del disseny



COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE10	Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa
CE11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual
CE12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons

→ 5. Resultats d'aprenentatge

RESULTATS D'APRENTATGE	COMPETÈNCIES RELACIONADES
RA 1_ Distingeix el programari, eines i processos òptims per a la creació i tractament d'il·lustracions digitals, així com per a un projecte digital interactiu i sap com exportar-les.	CT3, CT4, CG10, CE11, CE12
RA 2_ Genera gràfics vectorials optimitzats per al seu tractament en projectes de comunicació digital multimèdia i aplica diferents tècniques d'animació.	CT3, CT4, CG10, CE11, CE12
RA 3_ Enten els principis de la interactivitat, la navegació i usabilitat i sap crear els prototips previs. Justifica les decisions preses en la seua elaboració.	CT3, CT4, CG20, CE10, CE11
RA 4_ Introdueix interactivitat en gràfics i elements multimèdia a partir de la generació de codi de llenguatges de programació que li permeten executar diferents accions i així com crear fluxos de navegació.	CG10, CT3, CT4, CE11, C12
RA 5_ Publica documents gràfics interactius per a web, apps i xarxes socials	CT3, CT4, CG10, CE10
RA 6_ Planifica i desenvolupa una publicació editorial interactiva	CG10, CT3, CT4, CE10, CE11, CE12



→ 6. Continguts

Tractament de la imatge digital. Imatges de mapa de bits

- Formats, resolució i compressió per a entorns digitals.
- Importació de recursos, vinculació d'arxius i optimització de fitxers d'origen.
- Ús de mockups i integració en fluxos de treball UI/UX.
- Automatització de processos: accions, lots i processadors d'imatges.
- Exportació avançada, formats de nova generació (WebP, AVIF) i estratègies d'optimització d'actius.

Dibuix vectorial avançat

- Configuració de documents, sistemes de coordenades digitals, guies i quadrícules.
- Transformació, operacions booleanes i construcció de geometries complexes (pathfinder, creador de formes, fusions).
- Gestió avançada del color: mostres globals, degradats dinàmics, motius i accessibilitat cromàtica.
- Exportació neta d'actius vectorials: preparació del codi i neteja de nodes (SVG, codi vectorial).

Interactivitat, navegació i usabilitat

- Conceptes fonamentals de la interactivitat i l'experiència d'usuari (UX).
- Fluxos de navegació, arquitectura de la informació, enllaços i sistemes de menús.
- Principis d'usabilitat i accessibilitat universal (WCAG).
- Tècniques de prototipatge i validació d'interfícies.

Maquetació d'una publicació interactiva

- Formats, reticles, guies i pàgines principals
- Integració de mitjans digitals i optimització d'actius visuals.
- Estils de caràcter i paràgraf
- Implementació de la navegació, interactivitat, usabilitat i accessibilitat.
- Estratègies d'exportació, empaquetat i publicació en línia.

Animació de gràfics vectorials dinàmics

- L'entorn de disseny i animació en temps real: keyframes i línies de temps conceptuals.
- Jerarquies de transformació, sistemes d'ossos (bones) i estructures de rigging per a elements de la interfície i personatges.
- Deformació de malles (mesh deformation) i edició de vèrtexs per a moviment orgànic.
- Tipus d'interpolacions espacial i temporals: lineal, corbes de bézier avançades i suavitzats (easing).
- Cicles de moviment, estats clau i bucles (looping, ping-pong, one-shot).

Sistemes d'estats i interactivitat en runtimes

- Introducció a les màquines d'estats (state machines) aplicades al control de l'animació interactiva.
- Configuració i gestió de variables d'entrada: booleans, números i triggers.
- Transicions, condicions lògiques i combinació d'estats d'animació.
- Esdeveniments i listeners: interacció directa amb el punter, ratolí o esdeveniments tàctils.
- Disseny de components d'interfície (UI) reactius i microinteraccions avançades.
- Optimització de fitxers d'eixida i integració en entorns web, aplicacions natives i motors gràfics (runtimes d'execució).



→ 7. Volum de treball / Metodologia

El procediment metodològic de mode genèric consta de:

Activitats de caràcter presencial

Es realitza un plantejament de la proposta amb l'aportació teòrica i visual necessària per part del professor/a.

Es proposa el treball a realitzar a l'aula. La realització de la proposta s'efectua en classe, per a permetre el seguiment, les correccions i la interacció amb la resta de companys.

Activitats de treball autònom

Part del treball plantejat com a treball presencial es finalitza de manera individual fora de l'aula, dedicant un temps imprescindible per a l'assimilació de continguts.

De manera autònoma es resolen altres propostes que el professorat disseny especialment a aquest efecte, recolzades en els materials didàctics pertinents.

7.1 Activitats de treball presencial

ACTIVITATS	Metodologia d'ensenyament-aprenentatge	Relació amb els resultats d'aprenentatge	Volum de treball (en nº hores o ECTS)
Classe presencial	Exposició de continguts per part de la professora/professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements a l'aula.	Tots	24
Classes pràctiques	Sessions de treball individuals supervisades. Estudi de casos, projectes, problemes, cerca de dades etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumnat.	Tots	40
Tutoria	Atenció personalitzada individual. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per una tutora/or amb l'objectiu de revisar les eines i metodologia explicades a l'aula.	Tots	10
Avaluació	Conjunt de proves emprades en l'avaluació inicial o formativa de l'alumnat.	Tots	6
SUBTOTAL			80

7.2 Activitats de treball autònom



Treball autònom	Estudi de l'alumnat: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, treballs, memòries,... per exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories.	Tots	120
Activitats complementàries	Preparació i assistència a activitats complementàries com ara tallers, congressos, conferències,...	Tots	
SUBTOTAL			120
TOTAL			200

→ 8. Recursos

Pissarra • Canó de projecció • Equips informàtics • Connexió a internet • Altaveus • Programari per a animació vectorial i edició de llenguatges web • Programari d'edició d'imatges.

→ 9. Avaluació

L'avaluació ha de reflectir l'actuació diària de l'alumnat a l'aula, no sols és una activitat puntual de determinat moment en el semestre. S'avaluaran els resultats obtinguts en el procés d'aprenentatge a partir dels resultats marcats i de les competències i resultats d'aprenentatge seleccionats.

9.1 Convocatòria ordinària

9.1.1 Alumnat amb avaluació continua

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
--	-----------------------------------



L'avaluació i la nota final de l'assignatura serà el resultat de la mitja de les proves i treballs pràctics que es demanaran al llarg del curs. Estes notes suposen el 90% de la nota. El 10% restant ix dels exercicis complementaris que es demanaran al llarg del curs. Es farà mitja sempre que la nota del treball o examen avaluat supere el 5. Per a l'avaluació de les proves o lliuraments de treballs, es tindran en compte els següents punts amb els seus diferents pesos: • Requisits de lliurament • Qüestions relatives als formats, configuració • Ús correcte del llenguatge o metodologia concreta • Edició eficient dels diferents llenguatges, eines i metodologies • Actitut/interés: esforç, perfecció, investigació, innovació Per a l'avaluació de les activitats pràctiques complementàries que es demanaran al llarg del curs es tindran en compte els següents punts: • Número d'exercicis presentats • Requisits (temps, arxius, formats) • Realització correcta de l'activitat • Tasca acabada • Actitut/interés: esforç, perfecció, investigació, innovació	Tots
9.1.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació continua (+20% faltes d'assistència)	
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
El seguiment i avaluació de l'assignatura és per avaluació contínua, sempre i quan no se supere el 20% de faltes d'assistència. En eixe cas l'alumne/a no tindrà dret a aquesta avaluació contínua i haurà de realitzar en l'examen final així com el lliurament de tots els treballs demanats al llarg del curs. Per a accedir a l'examen de final de curs, és requisit imprescindible que l'alumnat presente com a màxim 3 dies abans de la data de l'examen totes les activitats demanades al llarg del curs.	Tots

9.2 Convocatòria extraordinària

9.2.1 Alumnat amb avaluació continua

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
--	---



L'avaluació i la nota final de l'assignatura serà el resultat de la mitja de les proves i treballs pràctics que es demanaran al llarg del curs. Estes notes suposen el 90% de la nota. El 10% restant ix dels exercicis complementaris que es demanaran al llarg del curs. Es farà mitja sempre que la nota del treball o examen avaluat supere el 5. Per a l'avaluació de les proves o lliuraments de treballs, es tindran en compte els següents punts amb els seus diferents pesos: • Requisits de lliurament • Qüestions relatives als formats, configuració • Ús correcte del llenguatge o metodologia concreta • Edició eficient dels diferents llenguatges, eines i metodologies • Actitut/interés: esforç, perfecció, investigació, innovació	Tots
9.2.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació continua (+20% faltes d'assistència)	
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
El seguiment i avaluació de l'assignatura és per avaluació contínua, sempre i quan no se supere el 20% de faltes d'assistència. En eixe cas l'alumne/a no tindrà dret a aquesta avaluació contínua i haurà de realitzar en l'examen final així com el lliurament de tots els treballs demanats al llarg del curs. Per a accedir a l'examen de final de curs, és requisit imprescindible que l'alumnat presente com a màxim 3 dies abans de la data de l'examen totes les activitats demanades al llarg del curs.	Tots

Es permet l'ús de la intel·ligència artificial (IA) en els treballs acadèmics sempre que s'indique clarament quines eines s'han utilitzat i amb quina finalitat (recerca, redacció, correcció, etc.). L'avaluació prioritzarà la comprensió, el pensament crític i l'aportació personal de l'estudiantat. L'ús no declarat o que substituisca l'autoria serà penalitzat segons el reglament del centre.



→ 10. Bibliografia / webgrafia

Bibliografia

- Manovich, L. (2001). **The language of new media**. MIT Press.
- Bann, D. (2010). **Actualidad en la producción gráfica**. Blume.
- Kissinger, J. (2023). **Interactive design for screen**. Bloomsbury.

Webgrafia

- Rive.app (s.d.). **Rive.App**. <https://rive.app/>
- CodePen. (s.d.). **CodePen**. <https://codepen.io/>
- GreenSock. (s.d.). **GreenSock**. <https://greensock.com/>
- Kaleidos. (s.d.). **Penpot**. <https://penpot.app/>
- Figma. (s.d.). **Figma**. <https://www.figma.com/>
- Grav. (s.d.). **Grav**. <https://getgrav.org/>

Webgrafia complementària:

- Servei Lingüístic de la Universitat de les Illes Balears. (s.f.). **Lèxic tècnic català-castellà-francès-anglès**. <https://slg.uib.cat/>