

MAIG 2022 | ESCOLA SUPERIOR D'ART I DISSENY LA LLOTJA

Proposta per la infografia

SILVIA PUJADAS

1R GRÀFICA INTERACTIVA

Índex del contingut

- | | | | |
|----------|---------------------|----------|-------------|
| 1 | PROBLEMA | 6 | METODOLOGÍA |
| 2 | JUSTIFICACIÓ | 7 | RESULTATS |
| 3 | OBJECTIUS | 8 | CONCLUSIONS |
| 4 | PROPOSTA DE TREBALL | 9 | AGRAÏMENTS |
| 5 | MARC TEÒRIC | | |





Problema

La idea que es proposa per aquest projecte es basa en la creació d'una infografia per a promocionar els estudis que s'imparteixen a l'escola superior d'art i disseny la Llotja, per als alumnes de la ESO.

Justificació

El plantejament per la solució d'aquest projecte es basa en impressionar al públic objectiu perquè de manera visual i pragmàtica tinguin un interès i motivació per seguir estudiant.

Objectius

- 1** Estudi, planificació i recerca d'informació
- 2** Identificar els recursos necessaris per a una metodologia àgil
- 3** Organització

4

Baix contingut textual i alt llenguatge visual.

5

Expresar un missatge clar i entensible per a tots els públics

6

Prioritzar per a que la idea principal s'ajusti a la proposta final




Proposta de treball

- 1 Es proposa la realització d'una infografia amb elements dinàmics referents a un joc conegut
- 2 Els propòsits són que d'aquesta manera tinguin curiositat per visitar l'escola
- 3 Es realitzarà una activitat en la que elsconcurants podran participar i a cadascún d'ells els hi tocará un personatge a l'atzar



Marc teòric

- Les necessitats i expectatives dels alumnes hauran de complir amb el propòsit del valor inicial de la proposta
 - La satisfacció final tindrà una experiència a favor amb la de l'entitat de competència
 - Es donarà una bona publicitat per a que es conegui i es parli d'ella
- 

Metodologia

Amb les fonts de documentació buscats i els anàlisis de dades observats es prenen un tipus de decisions més importants entre d'altres, que determinen la realització del nostre projecte:

- 1 Valors cromàtics adequats per donar-li personalitat
- 2 Ritmes visuals i organització estructural adients al missatge que es vol transmetre

Resultats

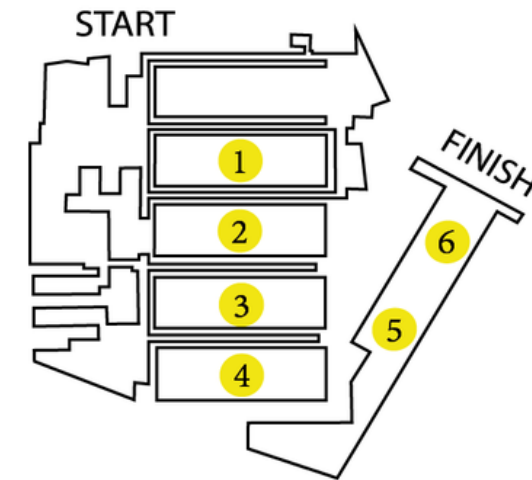
LLOTJA Escola d'Art i Disseny



Ayuda a Book-Man a recuperar la información perdida

En cada aula se encuentra la respuesta sobre los grados que se realizan en la Llotja de Sant Andreu.

¿Serás capaz de recuperarlos todos antes de que te atrapen los enemigos?



LOS JUGADORES

BOMBER PAINT

Sabia decisión escapar de este terrible enemigo. Lanza bolas acrílicas explosivas, cada vez que te toquen tendrás que retroceder 2 casillas.



SUPERPEGAMENTO ATRAPAPIES

¡Mira donde pisas! Este enemigo te dejará sin poder avanzar y te quedarás pegado hasta en 2 rondas. (Si ha pisado las últimas 4 casillas antes que tu tendrás que sacar un número mayor a estas, sino tendrás que esperar hasta la segunda ronda para continuar).



BOOKMAN

Un libro inteligente que utilizará sus ultra habilidades más ingeniosas para ser capaz de escapar de los enemigos más terribles de este planeta.



TIJERAS CALAVERA


Mortal enemigo que te hará retroceder hasta la casilla principal al caer en la misma casilla que bookman.



MONSTRUO MARCADOR

Enemigo poderoso que puede desarrollar un super ataque para tinter a su alrededor cuando tiene al enemigo cerca. (2 puntos de ventaja al empezar la partida)





Conclusions

La idea que s'ha desenvolupat té el propòsit de generar unes expectatives perquè els alumnes que acabin la ESO no es quedin parats i puguin dedicar el seu temps a formar-se.

Agraïments

Alguna pregunta?

