

# **MEMORIA PER LA INFOGRAFÍA**

Silvia Pujadas Lafarga  
1r Gràfica Interactiva

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

# Índice

1. Introducció	3
1.1. Definició del projecte	3
1.2. Resum general	3
1.3. Justificació	3
2. Objectius	4
2.1. Objectius generals	4
2.2. Objectius específics	4
2.3. Objectius operatius	4
3. Resultats esperats	4
4. Recopilació de dades	5
4.1. Continguts propis de la entitat	5
4.2. Context cultural, artístic, social	5
5. Anàlisis de dades	5
6. Conclusions de l'anàlisis	11
7. Evaluació de documents i verificació de conclusions	13
8. Competències	15
9. Pre-esbossos i esbossos	16
10. Prototip	17
10.1. Primer prototip	17
10.2. Segon prototip	18
10.3. Tercer prototip	19
11. Jerarquia d'informació	20
12. Descripció tècnica	21
13. Resultat final	27
15. Conclusió i valoració final	28
16. Fonts consultades	28
17. Annexos	29

# 1. Introducció

## 1.1. Definició del projecte

La proposta es basa en el disseny d'una infografia per a promocionar els estudis d'art i disseny per alumnes de la ESO.

## 1.2. Resum general

El projecte estarà enfocat per a impresionar als lectors perquè d'una manera visual tinguin interès per als cursos que s'imparteixen a l'escola superior d'art i disseny la Llotja. Per al target de referència que s'ha demanat s'inclouràn referències del lloc i elements dinàmics, creatius i visuals ja que haurà d'impactar i destacar per a poder promocionar i motivar a que els nens de secundària vulguin continuar estudiant.

## 1.3. Justificació

Tenint en compte els punts anteriors, aquest projecte es realitzarà partint d'una base fundamental de coneixements adquirits durant el curs. Ja que existeixen varíes propostes, aquesta es basarà en utilitzar altres recursos per a tindre una creació gràfica potent que aporti un missatge creatiu i divertit per a intensificar la curiositat del lector. Per tant, es tindrà en compte no tant el contingut de la informació sinò més del llenguatge visual de la infografia.

S'han estudiat varíes formes de poder intensificar el missatge però s'ha decidit d'aquesta manera, ja que es pensa que per a les necessitats de les persones dirigides a aquesta infografia haurà de tindre el mínim d'informació per tal de que principalment tinguin un primer contacte i interès amb aquesta.

Després del resultat a través d'una presentació creativa i visual ja es tindrà en compte les necessitats d'informar més detalladament el contingut de cada curs que s'imparteix a l'escola.

Així doncs, es començarà amb un plantejament dels principals apartats més importants d'aquesta idea:

- Creació d'un mapa de les instal·lacions per a un primer contacte amb l'escola
- Tractament de tècniques visuals i creatives amb reforç per a que destaquin algunes zones més que d'altres.
- Plantejament i diagnòstic del resultat de les primeres proves per saber si s'ha aconseguit allò que es proposa o es té en compte
- Realització de varíes propostes per a un ànalisis de cumpliment a cada una d'elles
- Comparar els resultats i decidir quina serà la proposta final
- Prioritzar elements dels que es poden prescindir per a que la idea principal s'ajusti a la proposta final.

# **2. Objectius**

En aquest apartat es proposen definir certs objectius els quals tindrán un alt valor per la proposta del projecte. Totes les idees tindrán una organització i una estructura per garantizar un plantejament òptim.

## **2.1. Objectius generals**

- Estudi, planificació i recerca d'informació centrada per al públic destinatari.
- Organització del plantejament per al projecte enfocat.
- Identificar els recursos necessaris per a una metodologia àgil i amb criteri.
- Brainstorming principal per anar creant una base.
- Intencionalitat de realitzar la proposta amb conceptes creatius i coherents per el projecte.
- Proposits d'investigació i desenvolupament ampli.

## **2.2. Objectius específics**

- Analitzar la informació d'altres centres d'estudi per tal de visualitzar quin enfocament tenen cadascún d'ells per tal de donar unes expectatives al públic interessat.
- Comprobar la oferta formativa del centre per poder oferir més ventalls de possibilitats i informar de totes les opcions possibles.
- Utilitzar la comunicació visual i gràfica com a referència i eina per transmetre un missatge de forma clara i divertida.
- Utilitzar diferents programaris que ajudin a un desenvolupament creatiu i visual per ajustar-ho de la millor manera al projecte decidit.
- Desenvolupament d'un diseny creatiu per augmentar l'interès en el sector.

## **2.3. Objectius operatius**

- Crear elements dinàmics de gran impacte visual
- Utilitzar bé els espais per no excedir-se amb elements molt carregats
- Mantindre un diseny creatiu de qualitat
- Expressar un missatge clar i entendible
- Saber analitzar els punts a favor i en contra per obtindre majors resultats finals.
- Valorar que la nostra proposta sigui pregnant.

# **3. Resultats esperats**

- Creació d'una infografia creativa i detallada que permeti ser utilitzada en l'àmbit escolar per fomentar una bona educació.
- Adquirir nous coneixements per a la gestió d'altres projectes interactius.
- Informar detalladament de tots els passos del projecte.
- Garantizar una bona presentació i informe.
- Saber gestionar el temps.

# 4. Recopilació de dades

## 4.1. Continguts propis de la entitat

En aquest procés es busca obtenir informació de l'escola Llotja per tal d'obtenir resultats d'inspiració.

L'escola ofereix un gran ventall d'especialitats i nivells educatius, d'assignatures i mòduls teòrics, històrics, tecnològics, legals, experimentals, projectuals i pràctics, constituint un exemple gairebé únic d'interrelació entre els diversos camps del coneixement i la creació artística.

Amb aquest context ens podem fer una idea de les possibilitats, recursos i fonts que podem obtindre per la nostra infografia.

## 4.2. Context cultural, artístic, social...

Es buscarán els mateixos resultats en un context més general de referències. S'obtindrán reforços gràfics mitjançant una investigació en diversos medis:

- Llibres electrònics
- Revistes electròniques
- Videojocs
- Pàgines web
- Blogs
- Repositoris digitals

# 5. Anàlisis de dades

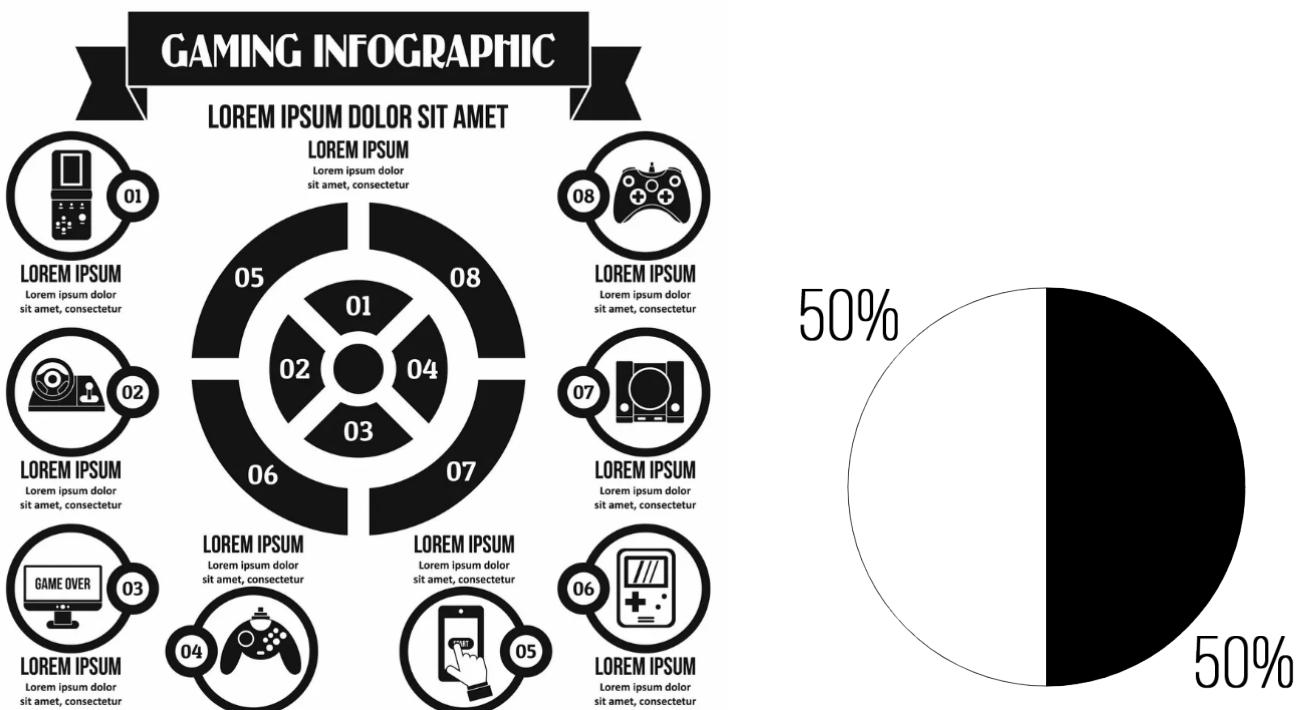
Amb l'anàlisis dels diferents camps s'obtenen idees escencials per la realització de la infografia. Des d'aquest punt, es determinarà les expectatives del disseny proposat, ja que s'asumeixen les responsabilitats de produir un material comunicatiu per al públic objectiu i tanmateix es tindrà que coneixer els factors que hi influeixen com els colors, les il·lustracions, les formes, la tipografia i el contingut entre d'altres.

### Primer anàlisi:

#### Justificació del análisi segons el concepte:

- La idea que vol mostrar és com un ranking de dispositius en els que pots jugar o accesoris que s'utilitzen en aquest món.
- Els objectius de comunicació d'aquesta infografia són enseñar quina es la millor consola per incitar al públic objectiu que necesiti o vulgui aquest dispositiu.
- El missatge es transmet a través dels recursos gràfics utilitzats, sobretot per les icones, ja que d'alguna manera dinamiza tot el contingut.
- Altres elements que podem destacar és la tipografia, el títol conté una lletra de pal amb alguns acabaments insinuats, comporta que tingui una estètica atractiva.

IMAGEN Nº	1				
Tipología cromática	Color		Nivel sociocultural	Bajo bajo	
	Blanco y negro			X	
Temperatura del color	Colores cálidos			Medio bajo	
	Colores fríos			X	
Color o colores predominantes	Negro/gris	X		Medio	
	Blanco			X	
	Azul			Medio alto	
	Rojo			Alto	
	Amarillo			X	
	Magenta			Alto alto	
	Verde		Organización estructural		
	Tierra/dorado			Equilibrio	
	Ocres/beige			Tensión	
	Morado			Simetría	
	Naranja		Relación texto/imagen	Asimetría	
				Independiente	
				Redundante	
				X	
Dirección visual	Vertical	X	Mensaje	Complementario	
	Horizontal				
	Diagonal				
Ritmo visual	Dinamismo	X		Felicidad	
	Estabilidad			Competitividad	
				Éxito	
				Juventud	
				Erotismo	
				Modernidad	

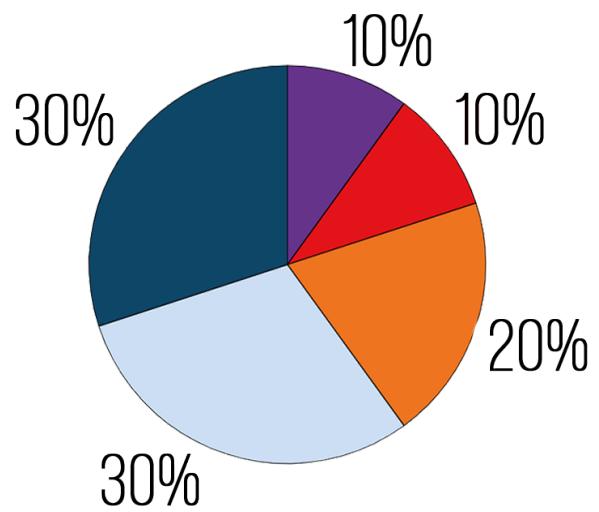
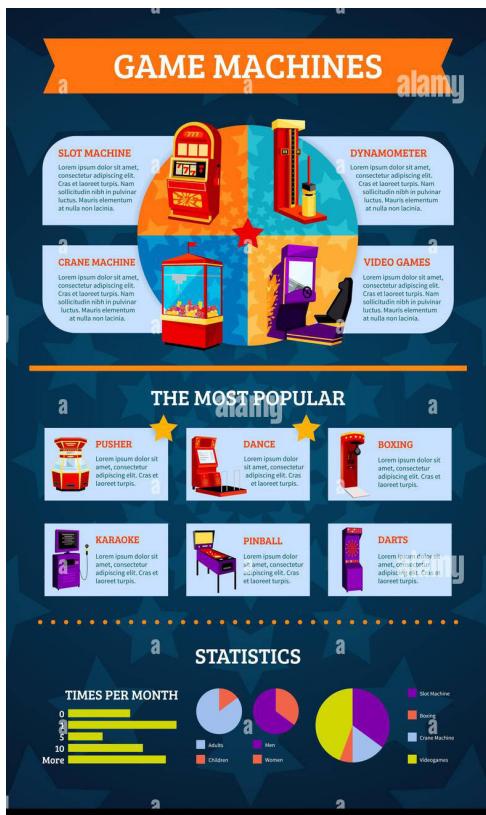


## Segon anàlisi:

### Justificació del anàlisi segons el concepte:

- La idea a mostrar és una sèrie de màquines recreatives per promocionar i fer una estadística comentant el tipus de usuaris que normalment hi estan interessats.
- Els objectius de comunicació d'aquesta infografia són comentar els tipus de màquines que s'utilitza més en aquest sector i mostrar els serveis que ofereixen per aconseguir més clients.
- Gràcies als recursos gràfics utilitzats el missatge que transmet és més entendible per al lector, ja que no tothom podrà identificar quin tipus de màquina és només amb el seu nom.
- La seva tipografia quadrangular fa que sigui una infografia més energètica.

IMAGEN Nº	2			
Tipología cromática	Color	X	Nivel sociocultural	Bajo bajo
	Blanco y negro			Bajo
Temperatura del color	Colores cálidos		Medio bajo	Medio bajo
	Colores fríos			Medio
Color o colores predominantes	Negro/gris		Organización estructural	Medio alto
	Blanco			Alto
	Azul	X		Alto alto
	Rojo	X		Equilibrio
	Amarillo			Tensión
	Magenta			Simetría
	Verde			Asimetría
	Tierra/dorado		Relación texto/imagen	Independiente
	Ocres/beige			Redundante
	Morado	X		Complementario
Dirección visual	Naranja	X	Mensaje	Felicidad
	Vertical			Competitividad
	Horizontal	X		Éxito
Ritmo visual	Diagonal			Juventud
	Dinamismo			Erotismo
	Estabilidad	X		Modernidad

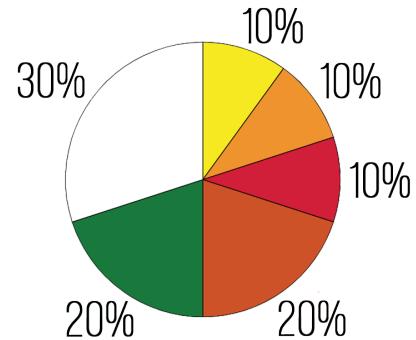


## Tercer anàlisi:

## Justificació del análisis segons el concepte:

- El concepte que té aquesta infografia es informar de una manera més dinàmica i divertida la història dels videojocs.
  - D'aquesta manera aquesta comunicació promou que es tingui una interacció amb els elements que hi destaquen.
  - Els recursos gràfics utilitzats fan que el seu missatge sigui més entenedor per tal de que amb tant excès d'informació no es perdi l'atenció del lector.
  - S'utilitza il·lustracions retro per obtindre interès per a un públic més adult i generar una sensació de nostàlgia.
  - La seva tipografia sense serifa tamé ajuda a que el lector no es cansi i sigui més entendible, ja que el tamany de text es força reduït.

IMAGEN Nº	3		
Tipología cromática	Color	X	Nivel sociocultural
	Blanco y negro		
Temperatura del color	Colores cálidos	X	Bajo bajo
	Colores fríos		
Color o colores predominantes	Negro/gris		Bajo
	Blanco		Medio bajo
	Azul		Medio
	Rojo	X	Organización estructural
	Amarillo		
	Magenta		
	Verde	X	
	Tierra/dorado	X	Equilibrio
	Ocres/beige		Tensión
	Morado		Simetría
	Naranja	X	Asimetría
Dirección visual	Vertical	X	Relación texto/imagen
	Horizontal		
	Diagonal		
Ritmo visual	Dinamismo	X	Mensaje
	Estabilidad		
			Felicidad
			Competitividad
			Éxito
			Juventud
			Erotismo
			Modernidad

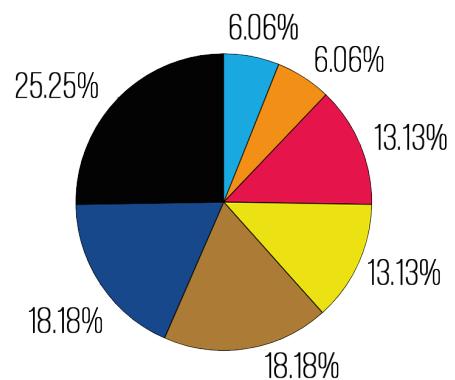
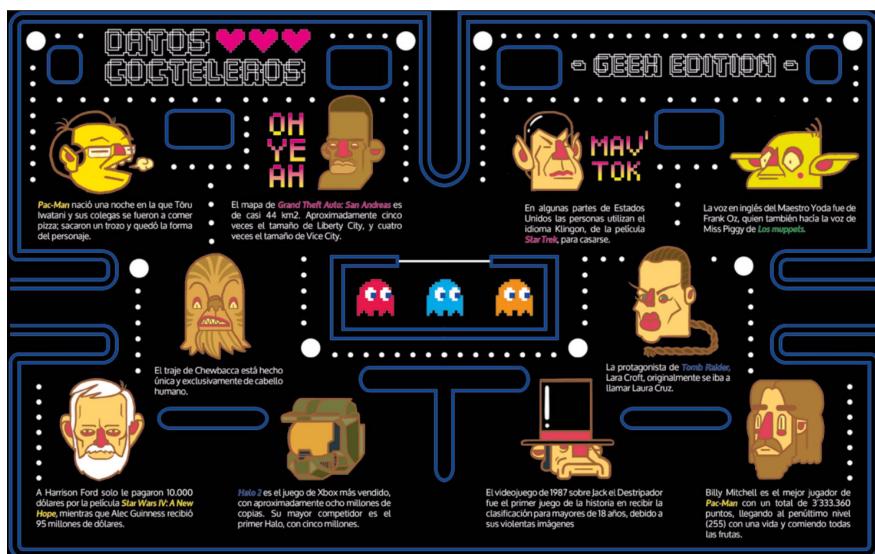


## Cuart anàlisi:

### Justificació del anàlisi segons el concepte:

- La idea identificada d'aquesta infografia es comentar curiositats de personatges famosos cinematogràfics o de videojocs. Per tant el objectiu de comunicar aquestes dades es basa en que el lector tingui curiositat per saber més sobre el tema plantejat.
- Fan servir caricatures dels personatges perquè tingui una ambientació més còmica i per tant poder reclamar més audiència.
- Podem destacar que en el cas d'aquesta infografia fa servir una tipografia de fantasia. Penso que aquest recurs es pràctic alhora de volguer tindre un producte únic i exclusiu.
- Per altre banda, també utiliten el recurs de subrallar les paraules amb diversos colors per destacar les paraules clau.

IMAGEN Nº	4			
Tipología cromática	Color	X	Nivel sociocultural	Bajo bajo
	Blanco y negro			Bajo
Temperatura del color	Colores cálidos		Medio bajo	Medio bajo
	Colores fríos			Medio
Color o colores predominantes	Negro/gris	X	Organización estructural	Medio alto
	Blanco			Alto
	Azul			Alto alto
	Rojo			Equilibrio
	Amarillo			Tensión
	Magenta			Simetría
	Verde			Asimetría
	Tierra/dorado	X	Relación texto/imagen	Independiente
	Ocres/beige	X		Redundante
	Morado			Complementario
Dirección visual	Naranja		Mensaje	Felicidad
	Vertical			Competitividad
	Horizontal	X		Éxito
Ritmo visual	Diagonal			Juventud
	Dinamismo	X		Erotismo
	Estabilidad			Modernidad

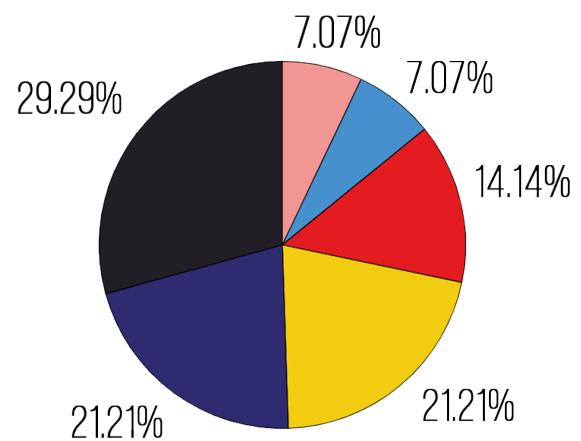
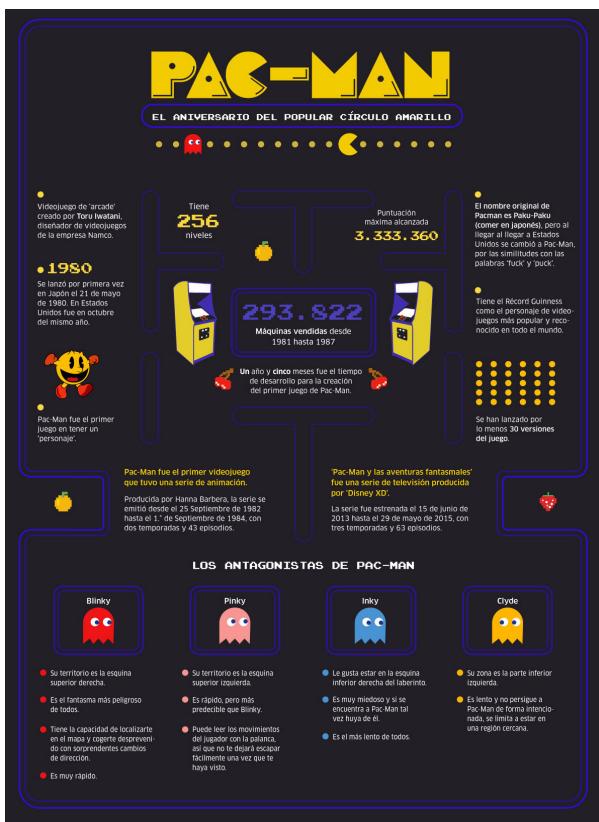


## Cinquè anàlisi:

### Justificació del anàlisi segons el concepte:

- Per últim ens enfoquem en una infografia bastant semblant però no menys important, que també ajuda en aquest procès d'anàlisi a comprendre les maneres de dissenyar aquest projecte.
- El concepte que planteja es comentar les curiositats d'aquest joc i la seva història.
- L'objectiu es basa en poder celebrar el temps que porta el joc funcionant fins l'actualitat.
- Els recursos gràfics utilitzats són propis del joc per tal de que la infografia tingui un aspecte com de introspecció per semblar com si estiguessis dins del joc i t'expliquessin les normes d'aquest.
- La tipografia utilitzada és de fantasia ja que es busca tindre un estil propi i concret.

IMAGEN N°	5			
Tipología cromática	Color	X	Bajo bajo	
	Blanco y negro		Bajo	
Temperatura del color	Colores cálidos	X	Medio bajo	X
	Colores fríos		Medio	
Color o colores predominantes	Negro/gris	X	Medio alto	
	Blanco		Alto	
	Azul	X	Alto alto	
	Rojo	X	Organización estructural	
	Amarillo	X	Equilibrio	
	Magenta		Tensión	
	Verde		Simetría	X
	Tierra/dorado		Asimetría	
	Ocres/beige		Relación texto/imagen	
	Morado		Independiente	
	Naranja		Redundante	
Dirección visual	Vertical	X	Complementario	X
	Horizontal		Mensaje	
	Diagonal		Felicidad	
Ritmo visual	Dinamismo	X	Competitividad	
	Estabilidad		Éxito	
			Juventud	
			Erotismo	
			Modernidad	

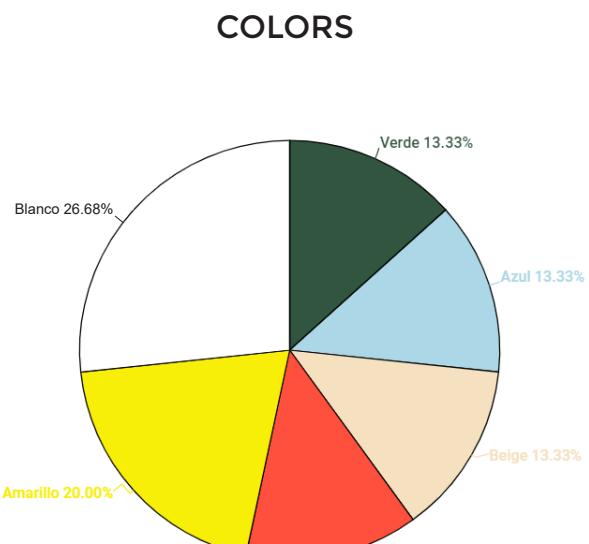


# 6. Conclusions de l'analisis

Segons els análisis d'estudi que s'han observat es plantejen unes normes per tal que la infografia tingui unes tècniques adequades amb la finalitat d'aconseguir que els valors cromàtics, ritmes visuals i organització estructural, siguin adients al missatge que es vol transmetre.

Les decisions que determinen els aspectes gràfics del projecte són les següents:

- Tindrà diversos colors amb la finalitat de donar-li personalitat.
- La gama serà policromàtica.
- Tendrà per utilitzar tonalitats càlides.
- Es farà servir la mateixa gama cromàtica que la de l'escola Llotja perquè tingui una relació més propera.
- Els colors que més hi predominaran seràn el groc, el blau, el vermell i el verd.
- Tindrà una direcció visual horitzontal i un ritme dinàmic
- S'intentarà arribar a un públic més global tenint en compte les necessitats socioculturals de la població.
- Tindrà una organització estructural asimètrica, ja que tindrà molts elements que hauràn de correspondre variadament per a la seva posició de manera que s'equilibrin entre ells.
- Una relació complementària entre el text i la imatge serà l'adecuada per al projecte, ja que el text serà necessari per entendre, construir i ampliar part de la informació.
- El missatge a transmetre tindrà un valor que aportin ventatges per al públic indicat, així que haurà d'ofrir felicitat, juventut i erotisme.



Muestra de color	CMYK				RGB			Hexadecimal	Pantone
	7	22	79	0	241	198	74	#F1C64A	142 C
	10	0	88	0	247	239	7	#F7EF07	395 C
	20	0	72	0	220	224	98	#DCE062	379 C
	0	95	91	0	229	34	31	#E5221F	485 C
	1	80	99	0	232	78	15	#E84EOF	1665 C
	0	80	72	0	255	79	61	#FF4F3D	Warm Red C
	37	4	9	0	172	215	230	#ACD7E6	635 C
	73	18	13	0	49	162	202	#31A2CA	7702 C
	5	12	30	0	245	225	191	#F5E1BF	7506 C
	60	0	91	0	116	184	66	#74B842	360 C
	71	9	100	0	83	163	51	#53A333	362 C
	74	36	68	27	67	108	83	#436B53	5545 C
	26	43	68	17	175	134	86	#AF8656	729 C
	44	50	71	46	106	86	57	#6A5639	7770 C
	53	62	74	72	61	45	29	#3D2D1D	7533 C
	23	73	75	13	179	84	61	#B3543D	7585 C
	36	28	29	7	168	168	167	#A8A8A7	Cool Gray 6 C
	18	14	16	0	216	214	212	#D8D6D4	Cool Gray 1 C
	4	4	5	0	246	245	643	#F6F5F3	663 C

# 7. Evaluació de documents i verificació de conclusions

DOCUMENTO: Clasificación de archivo		DESCRIPCIÓN: Definición para la clasificación				
img-5.1-UF 1-Pujadas.Silvia		Entrega-5-UF 1-Pujadas.Silvia				
TEMA que trata el documento		OBJETIVOS función básica de búsqueda			PLANTEAMIENTO de uso en el proyecto	
Adecuado para ser tratado		Grado de cumplimiento de objetivos			Trabajo en el proyecto	
En su totalidad	Parcialmente	Alto	Medio	Bajo	De preparación previa	De desarrollo del proyecto
	X	X			X	
Adecuación al proyecto		Presentación de objetivos			Función	
Visión adecuada directa	Visión adecuada indirecta	Claros y concretos	Parciales y dispersos	Transmitir información	Motivar como referente	
X			X		X	
Aspectos tratados		Definición de objetivos			Conexión con los intereses del proyecto	
Textuales	Gráficos	Precisos lo que se quiere conseguir	Precisan de análisis previos	Realización técnica	Uso creativo	
	X		X			X
DOCUMENTO REFERENCIADO						
<p>The infographic contains the following facts:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pac-Man nació una noche en la que Tony Andrade y sus colegas se fueron a comer pizza y se quedaron sin dinero para pagarla.</li> <li>El mapa de Grand Theft Auto San Andreas es de casi 44 km². Actualmente cinco actores famosos utilizan el nombre de GTA y cuatro viven el nombre de Vice City.</li> <li>En algunas partes de Estados Unidos las personas utilizan el nombre de Star Fox para llamar a la estación de televisión Star Fox, para causar confusión.</li> <li>La protagonista de Thrillville, Laia Craft, originalmente se iba a llamar David Craft.</li> <li>Billy Mitchell es el mejor jugador de Super Mario Bros. en el mundo. Ganó más de 300.000 dólares jugando a Super Mario Bros. en el año 1993.</li> <li>A Harrison Ford solo le pagaron 10.000 dólares por aparecer en el videojuego Star Wars: Episode I - La amenaza fantasma, mientras que Alec Guinness recibió 95 millones de dólares.</li> <li>Halo es el juego de Xbox más vendido, con más de 100 millones de copias. Su mayor competidor es el primer Halo con continuaciones.</li> <li>El videojuego de 1997 sobre Jack el Destripador ha sido el juego más vendido en el Reino Unido con más de 100.000 copias.</li> <li>Billy Mitchell es el mejor jugador de Super Mario Bros. en el mundo. Ganó más de 300.000 dólares jugando a Super Mario Bros. en el año 1993.</li> <li>Billy Mitchell es el mejor jugador de Super Mario Bros. en el mundo. Ganó más de 300.000 dólares jugando a Super Mario Bros. en el año 1993.</li> </ul>						

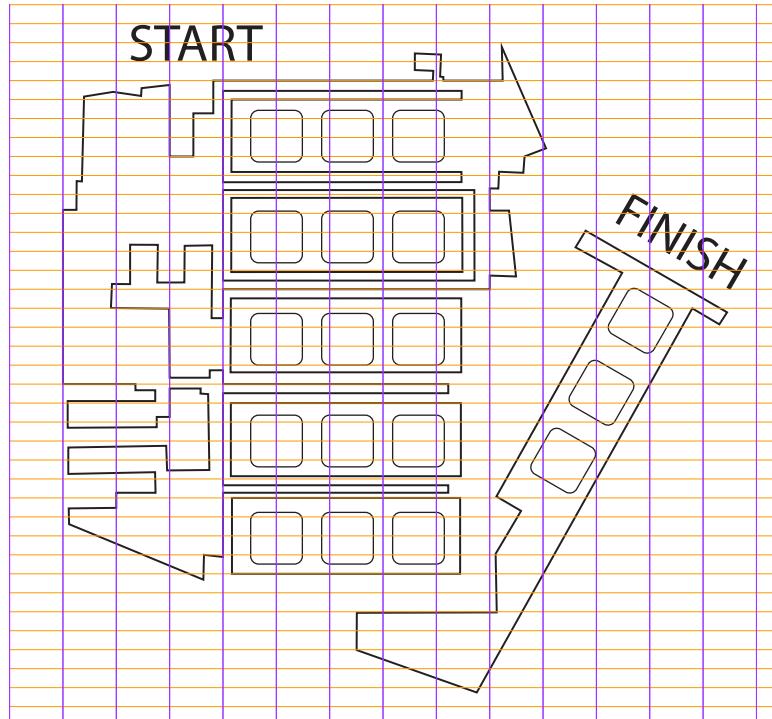
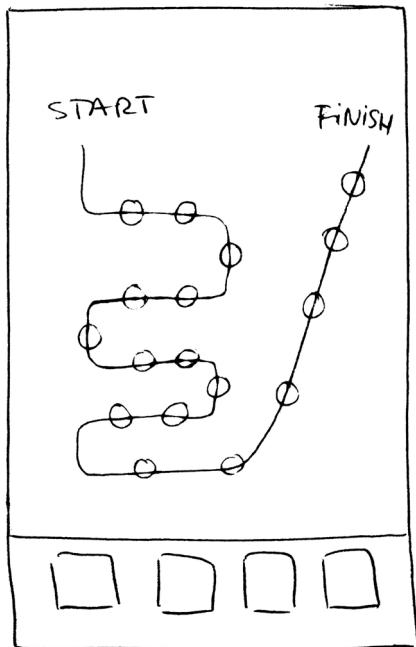
DOCUMENTO: Clasificación de archivo		DESCRIPCIÓN: Definición para la clasificación				
img-5.2-UF 1-Pujadas.Silvia		Entrega-5-UF 1-Pujadas.Silvia				
TEMA que trata el documento		OBJETIVOS función básica de búsqueda			PLANTEAMIENTO de uso en el proyecto	
Adecuado para ser tratado		Grado de cumplimiento de objetivos			Trabajo en el proyecto	
En su totalidad	Parcialmente	Alto	Medio	Bajo	De preparación previa	De desarrollo del proyecto
X		X			X	
Adecuación al proyecto		Presentación de objetivos			Función	
Visión adecuada directa	Visión adecuada indirecta	Claros y concretos	Parciales y dispersos	Transmitir información	Motivar como referente	
X		X				X
Aspectos tratados		Definición de objetivos			Conexión con los intereses del proyecto	
Textuales	Gráficos	Precisos lo que se quiere conseguir	Precisan de análisis previos	Realización técnica	Uso creativo	
	X		X			X
DOCUMENTO REFERENCIADO						
<p>The infographic highlights the following benefits:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video games offer more than entertainment; many surveys, studies, and experts believe they provide more.</li> <li>People who play video games have better visual, attention, and cognitive skills.</li> <li>Video games promote social interactions between friends and family both in person and online.</li> <li>Students who play video games are more likely to help others and are better at solving real-life situations.</li> <li>Playing Tetris can make people eat less.</li> <li>Video games improve memory, coordination, reflexes, and problem-solving skills.</li> <li>Video games can be used as therapy for physical health.</li> <li>Video games can help with memory, critical thinking, and problem-solving.</li> </ul>						



# 8. Competències

ENTIDAD	FORMATO	CONTENIDOS	ÁREA COMUNICATIVA	ESTRUCTURA	FACILITADORES	ASPECTOS TÉCNICOS	ASPECTOS FUNCIONALES	VALORACIÓN	INFORMACIÓN
Escuela de Arte y Superior de Diseño Delà	Web	Gráficos y textuales	Audiovisual	Imágenes y texto informativo	Banner interactivo	Estructuración visual comprendida por imágenes	Buena funcionalidad	Imágenes planas, poco atractivo	La web no es segura, es una página simple
Escuela de Arte y Superior de Diseño de Olot	Web	Gráficos y textuales	Arte	Muchos apartados	Hyperlinks marcados	Imagen como banner	Mucho texto	Poco visual ya que tiene pocas imágenes	Se aleja del blanco y negro
Escuela de Arte y Superior de Diseño Ondara	Web	Textuales, nada visual	Diseño	Sencilla y fácil de entender	Flechas indicativas	Variedad de gráficos para cada estudio	Imágenes reales	Información básica	Mismas tonalidades
Escuela de Arte y Superior de Diseño Pau Gargallo	Web	Textuales	Diseño	Buena estructura	No tiene facilitadores de la comunicación	Poco contenido visual	Utiliza un aspecto clásico	Sin imágenes, poco contenido visual	Faltan más aspectos visuales para complementar la web
Escuela de Arte y Superior de Diseño Josep Serra i Abella	Web	Visuales	Animación	Estructura confusa	No tiene facilitadores de la comunicación	Contenido expresivo	Aspecto no adecuado para facilitar al usuario	Imágenes planas	La web no es segura
Escuela de Arte y Superior de Diseño de Vic	Web	Visuales y textuales	Artes escénicas i plásticas	Buena estructura y organización de espacios	Todo tipo de contenido visual	Parte visual que ayuda a identificar la información	Estrategias para llamar la atención	Buena parte visual	Fácil de entender

# 9. Pre-esbossos i esbossos



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

¿Serás capaz de recuperar toda la información antes de que te atrapen los enemigos?

Los jugadores

Placeholder text for player 1: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Placeholder text for player 2: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Placeholder text for player 3: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Placeholder text for player 4: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Placeholder text for player 5: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

# 10. Esquema (prototipo)

## 10.1. Primer Prototip

En el primer prototip vaig tindre en compte el disseny creatiu observant els diversos exemples que m'havien donat la inspiració inicial per començar a plantejar el problema. Vaig tindre en compte les necessitats respecte a la informació escencial ja que el públic destinat li crida més l'atenció els colors destacats i els elements gràfics en comparació amb el text.

El principal objectiu que tenia pensat era crear el recorregut principal amb un mapa equivalent a l'escola amb el joc que basaria la importància d'aquesta idea.

La selecció de colors no es del tot l'esperada ja que el contrast amb un fons tan apagat no acaba de mostrar l'interès adequat per aquesta infografia. Així doncs, es proposa canviar l'estil per tal de donar-li il·luminació i que els colors tinguessin un enfoc més artístic.

Les il·lustracions no compleixen amb el propòsit de ser una infografia amb personalitat pròpia, ja que s'utilitzen elements que ja existeixen, encara així ha servit de referència per les pròximes idees que s'han generat per tal de millorar el prototip.



## 10.2. Segon Prototip

En aquest procés tindrem en compte els resultats obtinguts en l'anterior prototip amb el propòsit de la correcció, il·luminació i creació d'alguns continguts.

En aquest cas es canvia la tonalitat del fons, ja que l'anterior proposta era en negatiu i no acabava de funcionar per això s'ha probat de revertir el procès creatiu per tal de trobar un resultat diferent.

Es canvia el mapa de la llotja per tal de tindre un esquema més complert i detallat de tot el centre. Es prescindeix del recorregut ja que perdria una coherència degut a un excés de varis elements i sobrecarrega de informació visual. En comptes del recorregut s'inclouen números de les naus.

Els colors que tindran importància i agafaran actitud en la infografia son els que tindran els personatges. Per això s'agafa com a referència l'estetica i els elements dissenyats de la Llotja per tal de donar inspiració per la creació final d'aquests.

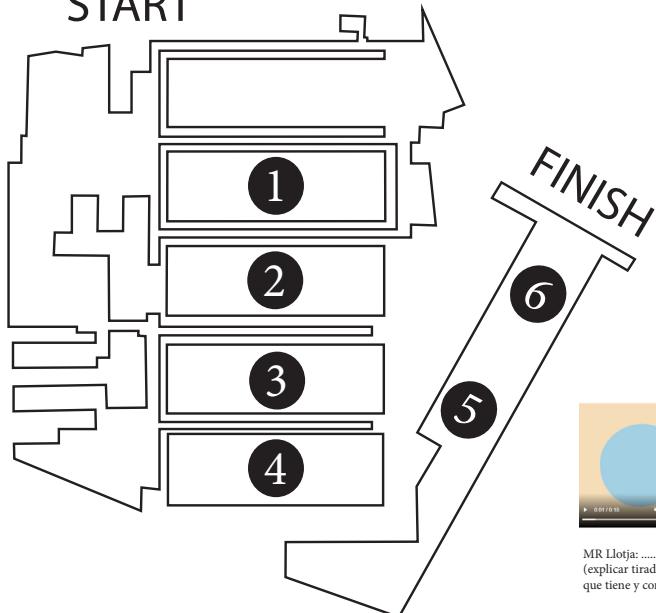
Esto es un juego para recuperar la información perdida de la infografía

**LLOTJA** Escola d'Art i Disseny

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?

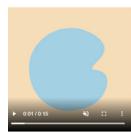
START



PISTAS

MODULO 1 : BUSCAR CLASE DE ....  
MODULO 2 : BUSCAR CLASE DE ....  
MODULO 3 : BUSCAR CLASE DE ....  
MODULO 4 : BUSCAR CLASE DE ....  
MODULO 5 : BUSCAR CLASE DE ....  
MODULO 6 : BUSCAR CLASE DE ....

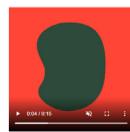
LOS PARTICIPANTES



MR Llotja: .....  
(explicar tiradas/ como que tiene y como jugar)



Enemigo 1: .....  
(explicar tiradas/ como que tiene y como jugar)



Enemigo 2: .....  
(explicar tiradas/ como que tiene y como jugar)



Enemigo 3: .....  
(explicar tiradas/ como que tiene y como jugar)



Enemigo 4: .....  
(explicar tiradas/ como que tiene y como jugar)

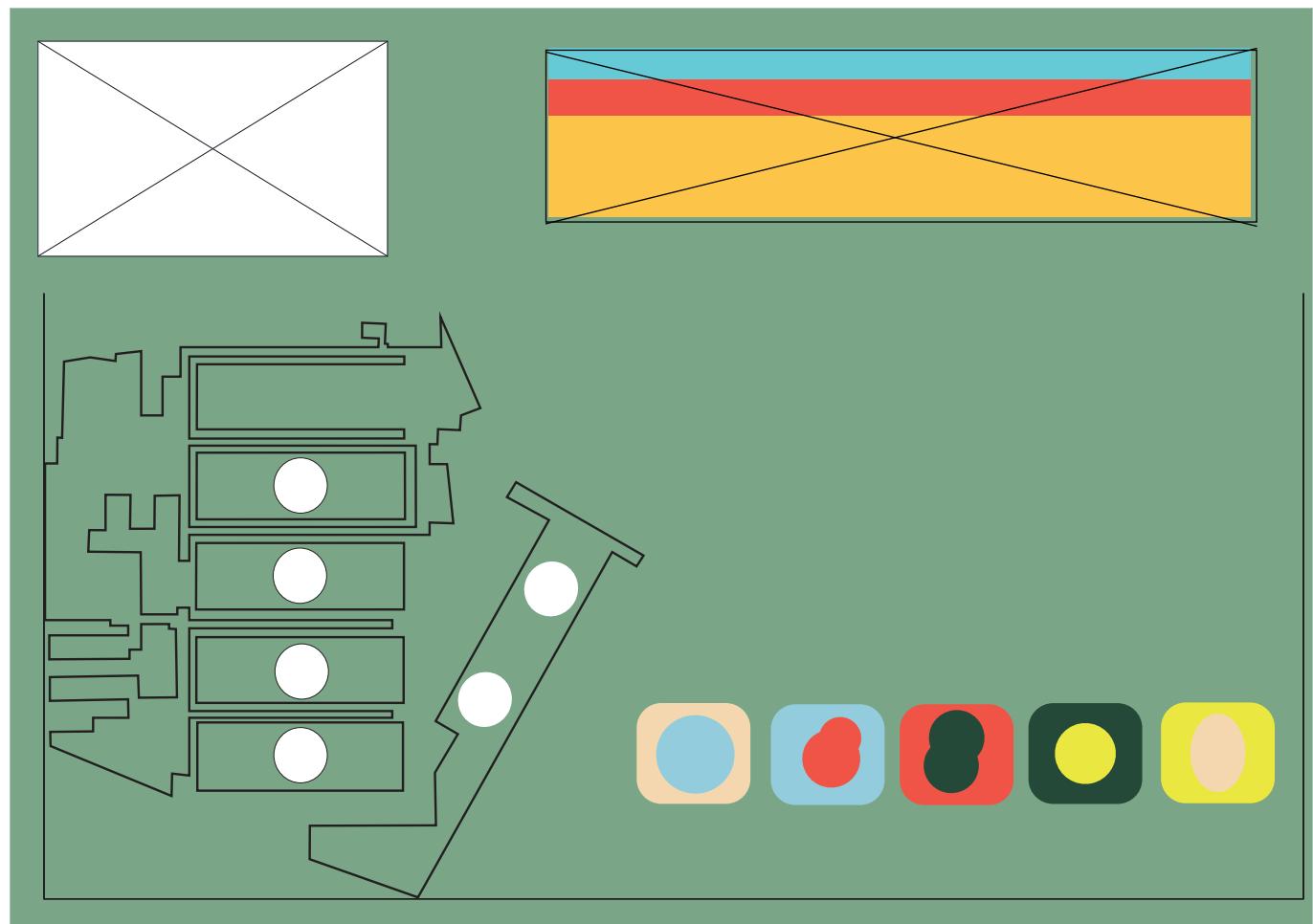
### 10.3. Tercer Prototip

El següent prototip es basa en la elaboració d'una presentació de l'aplicació de la paleta de colors i del esquema de color compositiu de la infografia.

La idoneitat no cumpre els requisits de la proposta inicial proposat, per això no s'ha valorat la opció de ser la proposta final.

Es mostren a continuació els apartats en els que s'hauria de millorar:

- Es dificil de comprendre a simple vista
- Els colors no s'han acabat d'adecuar a la calitat visual per captar l'atenció del públic.
- S'ha d'estudiar i planificar l'ús adequat de la composició i la organització dels elements
- Els colors principals del títol (groc, vermell i blau), han de ser els mateixos que s'utilitzin per als personatges.
- No utilitzar colors de fons, ja que tindrà un alt nivell de colors a resaltar en diversos elements. Així aconseguirem espais per descansar la vista.
- Utilitzar tonalitats dels colors per fer degradats i sombres als personatges finals.



# 11. Jerarquía d'informació

01.

**CONTRAST ENTRE COLORS**



02.

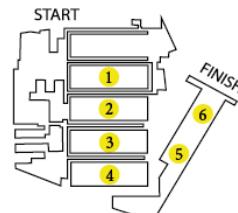
**BOOKMAN**  
Un libro inteligente que utilizará sus ultra habilidades más ingeniosas para ser de escapar de los enemigos más temibles de este planeta.



**PROPORCIÓ ICONA-TEXT**

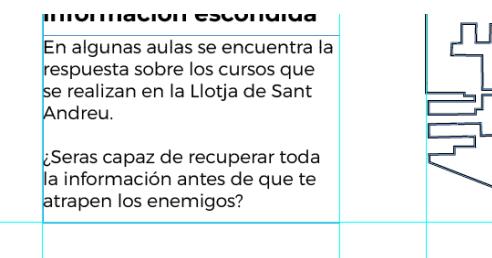
03.

**LLOTJA Escola d'Art Tarragona**  
Ayuda a Book-Man a recuperar la información escondida  
En algunas aulas se encuentra la respuesta sobre los cursos que se realizan en la Llotja de Sant Andreu.  
¿Serás capaz de recuperar toda la información antes de que te atrapen los enemigos?



04.

**INFORMACIÓ ESCONDIDA**  
En algunas aulas se encuentra la respuesta sobre los cursos que se realizan en la Llotja de Sant Andreu.  
¿Serás capaz de recuperar toda la información antes de que te atrapen los enemigos?



**EL RETICULAT**

05.

**BOMBER PAINT**  
Sé el mejor pintor de este terrible enemigo. Lanza bolas explosivas que te harán saltar por los aires. (Te quita 2 puntos de vida).

**SUPERADRENALINA DE LOS ENEMIGOS**  
Más difícil de pillar. Este enemigo te dejará sin poder avanzar y te quedará pegado hasta que tus piernas no puedan aguantar más. (Si encinas sus piernas, te quedará pegado por sus normas. Te prepararás un dardo al azar y hasta que no acierta la respuesta correcta no podrás continuar).

**BOOKMAN**  
Un libro inteligente que utilizará sus ultra habilidades más ingeniosas para ser de escapar de los enemigos más temibles de este planeta.



**AGRUPACIONS**

# 12. Descripció tècnica

Amb els últims processos, es disposa a fer un nou prototip per l'adecuació del resultat final que compleixi les necessitats i expectatives proposades.

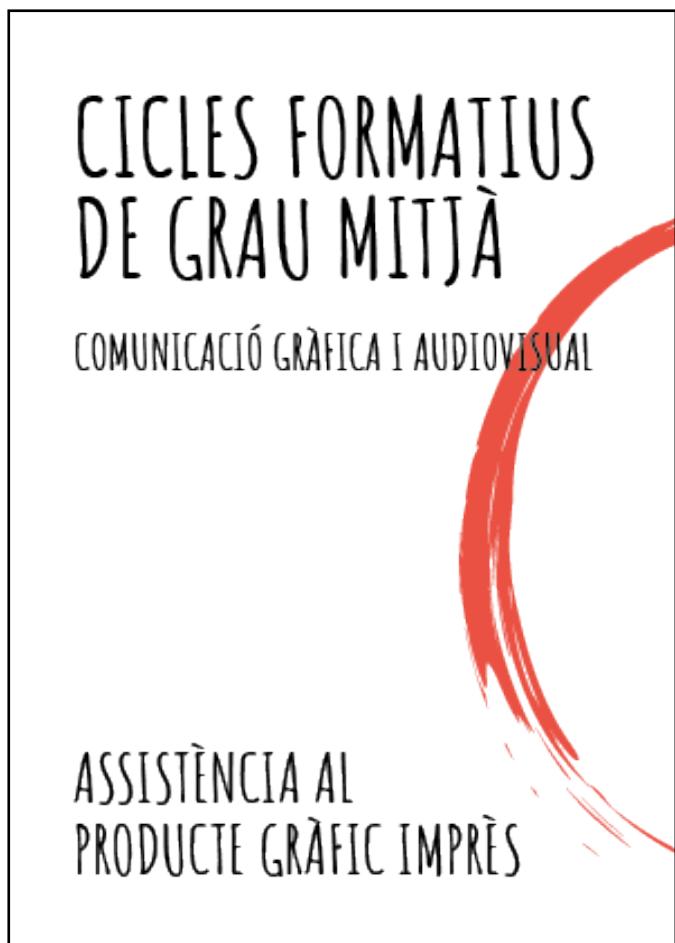
Seguidament s'explicaran les característiques i el seu procès:

- Com a resultat de les ultimes modificacions, que no van arribar a ser del tot un èxit, es va retrocedir de manera que la paleta de colors es decidixin a partir de la mateixa gama cromàtica de l'escola. Com en el cas del segon prototip realitzat, que es va plantejar utilitzar els colors només en cas dels personatges.
- Un pas molt important que també vaig adonar-me que podríà ser alterat de manera visual, va ser la seva composició, ja que en els ultims prototips era horitzontal però no acababa de funcionar perque es tenia plantejat poder separar en dos zones la part dels personatges per una banda i la del mapa de l'escola per l'altra.
- En el cas del títol principal es realitza amb una lletra de fantasia ja que representa al nom del personatge principal i es dona a coneixer d'una forma més creativa. Es complementa amb els 3 colors principals (groc, blau i vermell) que fan referència al joc original de pac-man però utilitzant els de la Llotja.
- També hi són presents tipografies com la Oswald, una font condensada i de pal sec que de forma intensionada i armoniosa contrasta molt bé amb una font més rodona com la de Montserrat.

En referència a la metodología del joc proposat es comentarà pas per pas les idees del seu funcionament:

- El concepte es basa en que un cop els alumnes vulguin visitar el centre de la Llotja es donarà dia y hora per tal d'organitzar l'event planejat.
- Els alumnes interessats en participar se'ls hi proporcionarà una serie de pistes al começament del joc i serán el personatge principal, Book-man.
- El recorregut serà lliure però es procurarà que segueixin les pistes.
- L'objectiu final serà obtenir tota la informació dels cursos.
- Els alumnes hauran d'anar en compte, hi ha enemics amagats per l'escola. Els professors estarán repartits per les classes, se'ls hi proporcionarà un enemic que hauran d'escollir per fer de manera lúdica i divertida aquesta activitat.
- Existeixen 4 d'ells, cadascú tindrà unes habilitats diferents que utilitzarán quan entri un alumne en aquella classe.
- Hi haurà professors que no serán enemics, que també estarán repartits per les classes, però en aquest cas els hi podrán entregar una tarjeta amb informació d'aquell estudi en concret. També els hi podrán comentar d'una forma més ampliada si tenen algun dubte o curiositat.
- Book-man només tindrà 3 vides. Si perd les 3 haurà de tornar a començar però si ha aconseguit alguna tarjeta d'informació no serà necessari que la torni. Només hi ha un enemic en aquest cas que sí que te l'habilitat de treure-l'hi les tarjetes.

Informació proporcionada als alumnes que superin les proves:



Portada

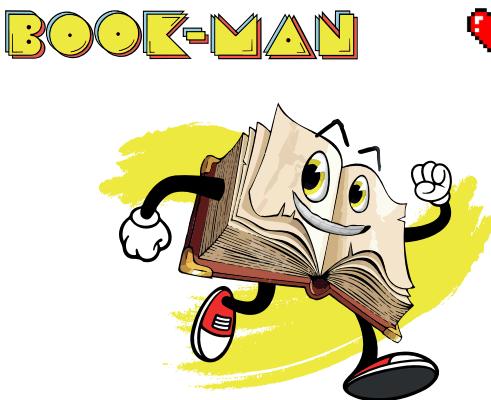




## Tarjeta de pistes:

La tarjeta conté la vida del personatge i les seves pistes per tal de trobar les classes correctes:

1. El professor amb la tarjeta de batxillerat artístic, haurà d'estar a la classe de dibuix.
2. El professor amb la tarjeta de forja artística, haurà d'estar a la classe de forja.
3. El professor amb la tarjeta de serigrafia artística, haurà d'estar a la classe de serigrafia.
4. El professor amb la tarjeta de revestiments murals, haurà d'estar a la classe de mural.
5. El professor amb la tarjeta de reproduccions artístiques amb fusta, haurà d'estar a la classe de fusta.
6. El professor amb la tarjeta d'assistència al producte gràfic imprès, haurà d'estar a la classe de gràfica impresa.
7. El professor amb la tarjeta d'assistència al producte gràfic interactiu, haurà d'estar a la classe de gràfica interactiva.



### PISTES

1. Sobre el llenç o el paper hi fan goix els colors pintats amb llapis o pinzell.
2. La força i el foc t'ajudaran a trobar el camí.
3. Una imatge estampada val més en mil suports.
4. De tots materials pot vestir inclús la història es pot reconstruir.
5. En aquesta aula s'escolta ris, ras, ris, ras mentres tingui unes dents afilades res l'aturarà.
6. En negre o en color por vomitar la teva informació.
7. Amb un nou llenguatge descobriràs la màgia que t'obrirà nous camins.



Personatges i les seves habilitats:



### BOMBER PAINT

Sàvia decisió escapar d'aquest terrible enemic. Llança boles acríliques explosives que et faran saltar pels aires.

**Habilitat:** Et treu 2 punts de vida.

### SUPER COLA ATRAPA PEUS

Mira on trepitges! Aquest enemic et deixarà sense poder avançar i et quedaràs enganxat fins que les teves cames no puguin aguantar més.

**Habilitat:** Si trobes aquest personatge hauràs de regirte per les seves normes, et preguntarà una dada a l'atzar i fins que no encertis la resposta correcta no podràs contuinuar.

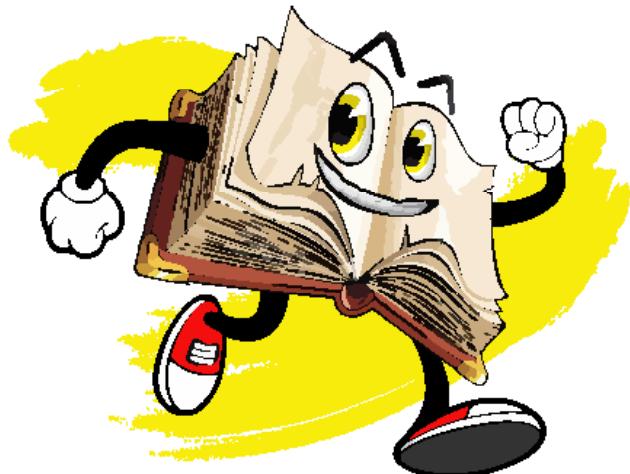


## TISORES CALAVERA

Mortal enemic que et farà retrocedir si no vols que et faci miques.



**Habilitat:** Et treurà tota la informació i hauràs d'aconseguir-la de nou.



## BOOKMAN

Un llibre intel·ligent que utilitzarà les seves ultra habilitats més enginyoses per a ser capaç d'escapar dels enemics més temibles d'aquest planeta.

**Habilitat:** Tarjeta de pistes

## MONSTRE MARCADOR

Enemic poderós que pot desenvolupar un super atac per a tintar al seu voltant quan té a l'enemic al seu abast.

**Habilitat:** Si no encertes la seva pregunta et restarà 1 punt de vida.



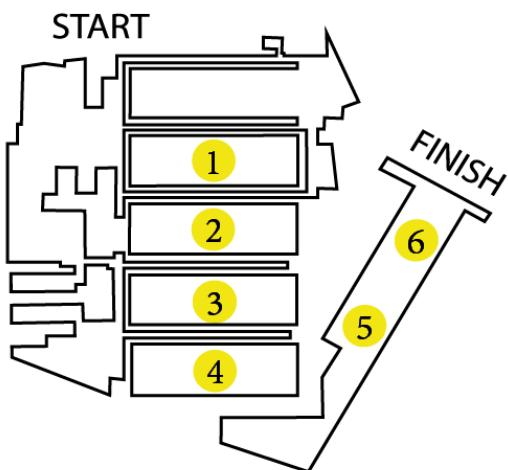
# 13. Resultat final

**CLOTJA** Escola d'Art i Disseny

## Ayuda a Book-Man a recuperar la información escondida

En algunas aulas se encuentra la respuesta sobre los cursos que se realizan en la Llotja de Sant Andreu.

¿Serás capaz de recuperar toda la información antes de que te atrapen los enemigos?



## LOS JUGADORES

### BOMBER PAINT

Sabia decisión escapar de este terrible enemigo. Lanza bolas acrílicas explosivas que te harán saltar por los aires. (Te quita 2 puntos de vida).



### SUPERPEGAMENTO ATRAPAPIES

¡Mira donde pisas! Este enemigo te dejará sin poder avanzar y te quedará pegado hasta que tus piernas no puedan aguantar más. (Si encuentras este personaje tendrás que regirte por sus normas, te preguntará un dato al azar y hasta que no aciertes la respuesta correcta no podrás continuar).



### BOOKMAN

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



### TIJERAS CALAVERA

Mortal enemigo que te hará retroceder si no quieres que te haga añicos. (Te quitará toda la información y tendrás que conseguirla de nuevo).

### MONSTRUO MARCADOR

Enemigo poderoso que puede desarrollar un super ataque para tintar a su alrededor cuando tiene al enemigo a su alcance. (Si no aciertas su pregunta te quitará 1 punto de vida)



# BOOK-MAN

REALIZADO POR: SILVIA PUJADAS

### COMO LLEGAR



# 14. Conclusió i valoració final

Com a tancament d'aquest projecte, podem destacar que l'estudi genèric que s'ha pogut desenvolupar a partir d'una gran cantitat d'informació i malgrat les dificultats plantejades al principi de curs per fer un correcte ús de la documentació proporcionada, s'ha demostrat que s'han adquirit les competències específiques per a cada apartat i la seva realització valorant l'esforç i comprensió personal en cada moment.

Cal destacar la rellevància que té la complicació d'una aplicació amb el seu criteri per afegir àrees d'informació seleccionada per al públic específic en el que es basaba la proposta inicial. Tot i que, també ha sigut de total importància definir i combinar una paleta de colors perquè no condicionessin la seva comprensió alhora de transmetre uns valors que permetessin ser agradables i que a la seva percepció visual tinguessin un alt valor per ajudar a comprendre el seu missatge amb efectivitat i facilitat.

Per finalitzar, es valora amb satisfacció els resultats de cada apartat d'aquest projecte amb criteri funcional per distingir que s'ha treballat de manera organitzada i metòdica. Ha sigut un desenvolupament llarg i ampli per demostrar que s'han obtingut els coneixements, actituds i habilitats adquirits durant tot el curs.

# 15. Fonts consultades

## WEB:

<https://www.orientacionandujar.es/2014/10/16/la-infografia-en-el-ambito-educativo-infografias-edicativas/>  
<https://www.vidaextra.com/cultura/personajes-miticos-xii-pac-man>  
<https://puregaming.es/fantasmas-pacman-personalidad/>  
[https://issuu.com/espaciodeseno/docs/espacio\\_dise\\_o\\_282-283\\_dise\\_o\\_interactivo\\_y\\_videoj](https://issuu.com/espaciodeseno/docs/espacio_dise_o_282-283_dise_o_interactivo_y_videoj)  
<https://factoides.com.ar/post/144123293390/cada-fantasma-de-pac-man-tiene-una-personalidad>  
<https://www.canva.com/>  
<https://www.freepik.es/>  
<https://www.domestika.org/es>  
<https://www.llotja.cat/>  
<https://deiadisseny.cat/>  
<https://escolartolot.cat/>  
<https://www.easdondara.com/>  
<https://paugargallo.cat/>  
<http://www.serraibella.cat/>  
<https://www.eartvic.net/>

## LLIBRES:

Diseño Gráfico Digital - Anna María López López  
La sintaxis de la imagen - D. A. Dondis

# 16. Annexos

<b>ENTIDAD:</b>	<b>Escuela de Arte y Superior de Diseño Deià</b>
<b>FORMATO:</b>	<b>Web</b>
<b>CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La Escuela</li><li>- Oferta Educativa</li><li>- Escuela empresa</li><li>- Internacional</li><li>- ESDAP Catalunya</li><li>- Secretaría</li></ul>
<b>ÁREA COMUNICATIVA:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bachillerato Artístico</li><li>- CFGM Gràfica impresa</li><li>- CFGM Gràfica Interactiva-videojocs</li><li>- CFGM Gràfica audiovisual</li><li>- CFGS Interiorisme</li><li>- CFGS Gràfica audiovisual</li></ul>
<b>NATURALEZA Y ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tiene una buena estructura donde se puede entender con claridad los diferentes contenidos que muestra la escuela y los estudios que se imparten, acompañado de imágenes y texto informativo.</li></ul>
<b>FACILITADORES DE LA COMUNICACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tienen banner interactivo, donde clicando te traslada a otra página con más información.</li></ul>
<b>ASPECTOS TÉCNICOS Y EXPRESIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Está bien estructurado ya que a través de la parte visual de las imágenes puedes guiarte con facilidad y entender lo que el texto te indica.</li></ul>
<b>ASPECTOS FUNCIONALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Tiene una buena funcionalidad ya que se entiende con claridad todo el contenido con las diferentes funciones que aparecen.</li></ul>
<b>VALORACIÓN VISUAL:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Imágenes planas, sin ningún tipo de gif.</li><li>Página con poco colorido, basada en colores apagados, gris, blanco y negro.</li><li>Presenta algún video informativo</li></ul>
<b>VALORACIÓN SONORA:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Solo en videos promocionales del centro.</li></ul>
<b>VALORACIÓN DE LA RELACIÓN IMAGEN-SONIDO:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- No contempla ninguna relación entre imagen y sonido.</li></ul>
<b>INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Escuela/Empresa</li><li>-Asesoramiento</li><li>-Erasmus</li><li>-Classroom</li></ul>
<b>OBSERVACIONES:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La web no es segura</li><li>- Es una página simple y clara</li><li>- Facilita la visualización del contenido</li></ul>

## **ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DEIÀ**

- **Elementos de identificación:**

Se han encontrado los siguientes elementos que pueden ser distinguidos en esta web como:

- El idioma está en catalán, pero da la opción de poder traducirlo a castellano.
- El nombre del centro está en el lado izquierdo en la parte superior en minúsculas con un tamaño de letra superior al resto de la tipografía de la página.
- El resto de subtítulos está en minúscula y negrita.
- Formato web y dentro de la web se encuentran contenidos en pdf's.
- Se encuentran imágenes con colores llanos y formato JPEG.
- Patrocinado por ESDAP, Generalitat de catalunya y departament d'ensenyament.

- **Análisis del contenido:**

- Distintas noticias de actualidad del centro.
- Calendario del curso 2021/2022.
- Los Proyectos realizados por estudiantes del centro.
- Redes sociales y páginas afiliadas al centro.
- Estudios impartidos.
- Contacto como teléfono, dirección y correo electrónico.

- **Elaboración de un resumen:**

- Esta página contiene mucha información interesante, ya que explica los trabajos finales que han presentado los estudiantes del centro , las actualizaciones más recientes de la escuela como conferencias, becas, novedades, campus, etc. Presenta el calendario con los días festivos que se encuentra cerrado el centro y el día de comienzo y cierre del curso. Encontramos los proyectos creados por tales estudiantes dentro de la escuela de distintos años, las redes sociales como facebook, instagram, y otras paginas afiliadas como Alexia y Newsletter. Los estudios impartidos desde Bachillerato, Grado Medio y Superior. Y las diferentes vías de contacto para acceder a ellos como es un mapa de la dirección de la escuela, donde encuentras diferentes métodos con transporte público para llegar, el teléfono de contacto, y el correo electrónico.

<b>ENTIDAD:</b>	<b>Escuela de Arte y Superior de Diseño de Olot</b>
<b>FORMATO:</b>	Web
<b>CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuela</li> <li>- Oferta educativa</li> <li>- Internacional</li> <li>- Prácticas y Empresas</li> <li>- Futuros Alumnos</li> <li>- Secretaría</li> <li>- Actualidad</li> <li>- Contacto</li> </ul>
<b>ÁREA COMUNICATIVA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bachillerato de artes</li> <li>- Bachillerato de artes + APGI</li> <li>- CFGM - APGI</li> <li>- CFGM - Revestimiento murales</li> <li>- CFGS - Gráfica Publicitaria</li> <li>- CFGS - Decoración</li> <li>- CFGS - Fotografía</li> <li>- CFGS - Ilustración</li> <li>- CFGS - Escultura aplicada al espectáculo</li> <li>- CFGS - Modelo 3D, moldes i artes Toys</li> <li>- ESDAP Estudios Superiores de Diseño Gráfico</li> <li>- ESDAP Estudios Superiores de Diseño de Interiores</li> <li>- Curso para los titulados ESDI que quieran la nova titulació EEES (ESDI +1)</li> </ul>
<b>NATURALEZA Y ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene una estructura con muchos apartados donde se explica de todo, que para alguien que puede tener muchas dudas se lo hace fácil.</li> </ul>
<b>FACILITADORES DE LA COMUNICACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hyperlinks marcados y todo estructurado.</li> </ul>
<b>ASPECTOS TÉCNICOS Y EXPRESIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada contenido consta sobre todo de texto y este viene acompañado de una imagen como banner.</li> </ul>
<b>ASPECTOS FUNCIONALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La ventaja que veo es que al tener mucho texto, puede ser más claro con la persona que está viendo la web.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN VISUAL:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sobresale algo más que las demás webs porque deja al lado el blanco y negro pero a la vez es poco visual ya que tiene pocas imágenes.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN SONORA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No consta.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN DE LA RELACIÓN IMAGEN-SONIDO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No contempla ninguna relación entre imagen y sonido.</li> </ul>
<b>INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pla TAC</li> <li>- Premios</li> <li>- Viajes</li> <li>- Política de calidad</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene algo obvio que es el alejarse del blanco y negro como las demás webs de centros y escoge un color crema, rojo y negro.</li> <li>- Aún teniendo mucho texto, la página es clara y lo explica todo bien.</li> </ul>

## **ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO OLOT**

- **Elementos de identificación:**

Se han encontrado los siguientes elementos que pueden ser distinguidos en esta web como:

- Idioma en catalán, no hay opción de castellano.
- Icono de lupa, para poder buscar palabras claves.
- En el apartado de Escuela podemos encontrar diferentes puntos como los galardones o una infografía de porque estudiar en la escuela.
- Apartado de ofertas laborales para los estudiantes actualizadas
- Newsletter.
- Seguimiento personalizado de los alumnos de prácticas en el estrangero con una página de Facebook.

- **Análisis del contenido:**

- Distintas noticias relacionadas con el centro.
- Muchos apartados innecesarios cuando abres una pestaña de los contenidos de Escuela.
- Apartado de estudios del centro bien detallado.
- En cambio, en otros contenidos aunque haya mucha información, es práctica para poder estar bien informado.

- **Elaboración de un resumen:**

- Es una web que de primeras no llama mucho estéticamente, pero creo que a la hora de ayudar e informar de lo necesario al posible nuevo alumnado que quiere documentarse sobre la escuela está todo bien estructurado e ilustra bien con fotografías y FAQS necesarias de cada estudio.

<b>ENTIDAD:</b>	Escuela de Arte y Superior de Diseño Ondara
<b>FORMATO:</b>	Web
<b>CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inicio</li> <li>- El centro</li> <li>- Estudios</li> <li>- Noticias</li> <li>- Internacional</li> <li>- Contacto</li> <li>- Intranet</li> </ul>
<b>ÁREA COMUNICATIVA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bachillerato artístico</li> <li>- CFGM Asistencia al producto grafico interactivo</li> <li>- CFGS Gráfica Publicitaria</li> <li>- CFGS Escultura aplicada al espectáculo</li> <li>- CFGS Cerámica artística</li> <li>- Estudios Superiores de Diseño, Diseño de Interiores</li> <li>- Estudis Superiors de Disseny, Diseño Gráfico</li> </ul>
<b>NATURALEZA Y ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sencilla y fácil de entender, predomina el blanco y negro, el texto y gráficos.</li> </ul>
<b>FACILITADORES DE LA COMUNICACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene flechas que indican donde clicar.</li> </ul>
<b>ASPECTOS TÉCNICOS Y EXPRESIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene variedad de gráficos para cada estudio que indica las ramas de estos, texto en cada contenido e imágenes que acompañan a las noticias.</li> </ul>
<b>ASPECTOS FUNCIONALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No veo ninguna ventaja ni desventaja contra otras webs, creo que es igual que la mayoría ya vistas.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN VISUAL:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes reales de personas de la escuela, más imágenes artísticas y de trabajos realizados por ellos.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN SONORA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No consta.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN DE LA RELACIÓN IMAGEN-SONIDO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No contempla ninguna relación entre imagen y sonido.</li> </ul>
<b>INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene toda la información básica que tienen toda, y no destaca ninguna diferente.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mismas tonalidades que las demás webs.</li> <li>- Me gusta el juego que hace con el logo, que va cambiando con la misma base.</li> </ul>

## **ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO ONDARA**

### **- Elementos de identificación:**

Se han encontrado los siguientes elementos que pueden ser distinguidos en esta web como:

- El idioma está en catalán, no hay opción de cambiarlo
- El título del centro está en minúsculas
- El resto de títulos para definir cada apartado está en minúsculas también
- El formato sería web y la documentación en pdf's.
- La procedencia de las imágenes son del centro expuesto en la portada.
- La misma imagen del centro se utiliza para varios carteles informativos.
- El logotipo del centro es interactivo.
- Contacto del centro.
- Patrocinado por ESDAP, Generalitat de catalunya y departament d'Educació.
- Iconos de redes sociales

### **- Análisis del contenido:**

- Noticias de la actualidad del centro
- Contenido poco completo de estudios
- El contenido de cada estudio está poco detallado, faltarían más imágenes para motivar a los estudiantes.
- Portada muy poco atractiva, solo hay dos casi exactamente iguales con la misma foto.

### **- Elaboración de un resumen:**

- Esta página está muy poco detallada, poco visual y hay apartados en los que faltan imágenes. Los carteles informativos tienen poca variedad ya que solo juegan en cambiar la tonalidad del color de fondo sin cambiar la imagen. Los apartados de los estudios también les faltaría fotos de los alumnos del centro o proyectos realizados por ellos, y también algún tipo de presentación más motivacional para que haya algo más de diseño y aspecto visual. Para ser un centro de diseño y arte también se enfoca más en otro tipo de contenidos como el arte escénico y estudios de música.

<b>ENTIDAD:</b>	<b>Escuela de Arte y Superior de Diseño Pau Gargallo</b>
<b>FORMATO:</b>	<b>Web</b>
<b>CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuela</li> <li>- Secretaría</li> <li>- Estudios</li> <li>- Alumnos</li> <li>- Moodle</li> </ul>
<b>ÁREA COMUNICATIVA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Batxillerat artístic</li> <li>- CFGM Asistente al producto gráfico impreso</li> <li>- CFGS Gráfica Impresa</li> <li>- CFGS Diseño web y aplicaciones móviles</li> <li>- CFGS Cómics</li> <li>- CFGS Animación</li> <li>- CFGS Ilustración</li> <li>- CFGS Proyectos y dirección de obras de decoración</li> <li>- CFGS Técnicas escultóricas</li> <li>- CFGS Modelismo y diseño cerámico</li> </ul>
<b>NATURALEZA Y ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene una buena estructura donde se puede entender con claridad los diferentes contenidos que muestra la escuela y los estudios que se imparten.</li> </ul>
<b>FACILITADORES DE LA COMUNICACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No tiene facilitadores de la comunicación</li> </ul>
<b>ASPECTOS TÉCNICOS Y EXPRESIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene poco contenido visual</li> </ul>
<b>ASPECTOS FUNCIONALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La funcionalidad de la web es la correcta ya que utiliza un aspecto clásico y correcto para encontrar los contenidos que se están buscando</li> </ul>
<b>VALORACIÓN VISUAL:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sin imágenes, poco contenido visual, no muestra ningún tipo de animación</li> </ul>
<b>VALORACIÓN SONORA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Solo en vídeos promocionales del centro</li> </ul>
<b>VALORACIÓN DE LA RELACIÓN IMAGEN-SONIDO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No contempla ninguna relación entre imagen y sonido.</li> </ul>
<b>INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Noticias</li> <li>- Agenda</li> <li>- Prácticas</li> <li>- Historia del centro</li> <li>- Órganos de gestión</li> <li>- Personal</li> <li>- Internacional</li> <li>- Instalaciones</li> <li>- Documentos del centro (NOFC, PAT, PEC, Projecte lingüístic, Pla de Convivència)</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La web es segura</li> <li>- Es una web muy simple</li> <li>- Se encuentra la información necesaria para realizar los cursos</li> <li>- Faltan más aspectos visuales para complementar la web</li> </ul>

## **ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO PAU GARGALLO**

- **Elementos de identificación:**

Se han encontrado los siguientes elementos que pueden ser distinguidos en esta web como:

- El idioma está en catalán
- El título del centro está en minúsculas
- El resto de títulos para definir cada apartado está en mayúsculas
- Dentro de cada apartado están los contenidos, los estudios escritos en minúsculas
- El formato sería web y la documentación en pdf's.
- La procedencia de las imágenes suelen ser del centro, el alumnado y también imágenes diseñadas o modificadas para la portada.
- Banners promocionales del centro muy básicos
- Vídeo promocional del centro para ver instalaciones
- Contacto del centro
- Logotipo
- Patrocinado por ESDAP, Generalitat de catalunya y departament d'Educació.
- Iconos de redes sociales

- **Análisis del contenido:**

- Noticias de la actualidad del centro
- Contenido completo para enseñamientos artísticos
- Faltaría una introducción del centro más detallada
- Banners muy obsoletos o poco atractivos

- **Elaboración de un resumen:**

- El contenido para esta web está bastante completo para el público que se quiere llegar a tener, se podría remarcar que los estudios que se imparten están bien ordenados en cada uno de los apartados. Para ser una página de enseñamientos artísticos el inicio está bastante obsoleto. Aún así en la página principal te indica los grados y estudios que se imparten principalmente que al pulsar cada uno de ellos te lleva al índice de cada estudio para que puedas escoger cual de ellos quieras impartir o necesitas información.

<b>ENTIDAD:</b>	<b>Escuela de Arte y Superior de Diseño Josep Serra i Abella</b>
<b>FORMATO:</b>	<b>Web</b>
<b>CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La Escuela</li> <li>- Oferta Educativa</li> <li>- Escuela empresa</li> <li>- Internacional</li> <li>- ESDAP Catalunya</li> <li>- Secretaría</li> </ul>
<b>ÁREA COMUNICATIVA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CFGS Animación</li> <li>- CFGS Fotografía</li> <li>- CFGS Gráfica Publicitaria</li> <li>- CFGS Gráfica Audiovisual</li> <li>- CFGS Ilustración</li> <li>- CFGM de asistencia al producto gráfico impreso</li> <li>- CFGM de asistencia al producto gráfico interactivo</li> <li>- Testimonios</li> <li>- Portafolios alumnos</li> </ul>
<b>NATURALEZA Y ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene una estructura confusa ya que los estudios que se imparten no están ordenados.</li> </ul>
<b>FACILITADORES DE LA COMUNICACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No tiene facilitadores de la comunicación</li> </ul>
<b>ASPECTOS TÉCNICOS Y EXPRESIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene contenido en la que facilita al usuario una clara visualización a primera vista de los aspectos técnicos y expresivos de la escuela.</li> </ul>
<b>ASPECTOS FUNCIONALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La funcionalidad de la web es la correcta aún así el aspecto no es el adecuado para encontrar los contenidos que se están buscando.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN VISUAL:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes planas, fotografías de escuela y alumnos, no muestra ningún tipo de animación</li> </ul>
<b>VALORACIÓN SONORA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No se encuentran.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN DE LA RELACIÓN IMAGEN-SONIDO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No contempla ninguna relación entre imagen y sonido.</li> </ul>
<b>INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Newsletter</li> <li>- Campus</li> <li>- Suite Educativa</li> <li>- Erasmus</li> <li>- Prácticas con convenio de colaboración</li> <li>- Blog</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La web no es segura</li> <li>- Es una página simple y clara</li> </ul>

## **ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO JOSEP SERRA I ABELLA**

- **Elementos de identificación:**

Se han encontrado los siguientes elementos que pueden ser distinguidos en esta web como:

- Tiene la opción de escoger idioma, entre castellano, catalán y inglés.
- Tiene varias redes sociales que otras no tienen, por ejemplo, Vimeo, Flickr...
- Buscador integrado.
- Banners muy bien diseñados y que te dan una idea de que se hace en cada grado.

- **Análisis del contenido:**

- Apartado de contenido de Alexia, es una suite educativa de gestión, comunicación, enseñanza y aprendizaje de un centro educativo.
- Campus virtual
- Estudios impartidos.
- Diferentes redes sociales.

- **Elaboración de un resumen:**

- Es una página que sigue la corriente de las otras, fondo blanco, un banner con alguna fotografía del centro o de alguna actividad que hacen y su logotipo a la izquierda. La falta de color en general, la suple con pequeños carteles coloridos, que dan información del centro. No contiene ningún apartado diferente de las otras, podemos decir que a la inversa, mujer los contenidos justo y necesarios. En los contenidos de cada grado que hacen, se puede observar que la información está bien estructurada, se clara y, incluso, es agradable de ver.

<b>ENTIDAD:</b>	<b>Escuela de Arte y Superior de Diseño de Vic</b>
<b>FORMATO:</b>	<b>Web</b>
<b>CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Escuela</li> <li>-Secretaría</li> <li>-Alumnos</li> <li>-Estudios</li> <li>-Internacional</li> </ul>
<b>ÁREA COMUNICATIVA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Bachillerato: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Artes escénicas</li> <li>- Artes plásticas</li> </ul> </li> <li>- CF Grau Mitjans <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño Gráfico</li> <li>- Serigrafía</li> <li>- Forja y artes del metal</li> </ul> </li> <li>-CF Grado Superior <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cerámica</li> <li>- Fundición artística</li> <li>- Escultura artística</li> </ul> </li> </ul>
<b>NATURALEZA Y ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene una buena estructura de los contenidos ya que están bien organizados y explicados, se entienden con claridad.</li> </ul>
<b>FACILITADORES DE LA COMUNICACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se observa con claridad, todo tipo de contenido.</li> </ul>
<b>ASPECTOS TÉCNICOS Y EXPRESIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tiene una parte visual que ayuda a identificar la información con facilidad, muy interactivo.</li> </ul>
<b>ASPECTOS FUNCIONALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene distintas estrategias para llamar la atención del usuario y que se puedan entender los textos.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN VISUAL:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Considero que tiene una buena parte visual, muy didáctica y llamativa al público.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN SONORA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No contiene melodía sonora ni ningún tipo de sonido.</li> </ul>
<b>VALORACIÓN DE LA RELACIÓN IMAGEN-SONIDO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No presenta relación imagen - sonido.</li> </ul>
<b>INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Esta web tiene una buena composición y se entiende con mucha facilidad .</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es una web segura, y fácil de entender.</li> </ul>

## **ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE VIC**

- **Elementos de identificación:**

Se han encontrado los siguientes elementos que pueden ser distinguidos en esta web como:

- El idioma está en catalán
- El logo del centro está en la parte superior izquierda, y el título a su lado derecho con un tamaño de letra más pequeño.
- Tiene tipografías llamativas donde se pueden identificar con claridad
- Información covid.
- Elecciones, inauguración, salidas culturales.
- Contacto.
- Redes sociales.
- Patrocinadores.
- Menú en la parte superior en negrita.

- **Análisis del contenido:**

- Programación del mes de Noviembre.
- Estudios que se imparten en la escuela.
- Información para moverte internacionalmente.
- Presentación de la escuela.

- **Elaboración de un resumen:**

Es una web muy dinámica, observo que tiene distintas maneras de crear atención del público, aportando variedad de colores, de medidas de letras y de imágenes al sobreponerse en botones.

Tiene colores planos donde denomina el blanco y negro, aunque rompe con otros tonos en distintos apartados. Se puede observar en el menú las distintas casillas que encontramos y en ellas se abre un desplegable. En la parte central encontramos un banner muy llamativo con un tamaño superior al resto de contenido, en el lado derecho informan de los programas que se realizarán en el mes de Noviembre y en la parte inferior los diferentes temas que quieren remarcar.