

**Teoría y Técnica del Diseño**

Código: 104732  
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2503873 Comunicación Interactiva	OB	1	2

## Contacto

Nombre: José Luis Valero Sancho

Correo electrónico: joseluis.valero@uab.cat

## Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)

Algún grupo íntegramente en inglés: No

Algún grupo íntegramente en catalán: Sí

Algún grupo íntegramente en español: No

## Equipo docente

Adrian Padilla Molina

## Prerequisitos

Conocimientos previos de composición visual e informática para usuario.

## Objetivos y contextualización

Tiene en general como objetivo el estudio de todos los grafismos en webs y móviles, desde el punto de vista del diseño y composición visual. Permite reflexionar sobre su implicación en las necesarias representaciones gráficas y documentales asociadas a imagen y contenidos.

## Competencias

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de mensajes, trabajos académicos, exposiciones, etc.
- Diferenciar y aplicar las principales teorías, elaboraciones conceptuales y enfoques regulatorios de la comunicación interactiva.
- Diseñar y crear interfaces usables basadas en las necesidades de los usuarios y estéticamente atractivas.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazos.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.

## Resultados de aprendizaje

1. Analizar una situación e identificar sus puntos de mejora.
2. Comunicar haciendo un uso no sexista ni discriminatorio del lenguaje.

3. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.
4. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en todos los tipos de documentos de la asignatura.
5. Diferenciar los conceptos claves del diseño visual y las principales herramientas digitales.
6. Identificar situaciones que necesitan un cambio o mejora.
7. Identificar y seleccionar elementos estéticos para el diseño de interfaces.
8. Ponderar los riesgos y las oportunidades de las propuestas de mejora tanto propias como ajenas.
9. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
10. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
11. Proponer proyectos y acciones que estén de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y de respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
12. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.
13. Valorar el impacto de las dificultades, los prejuicios y las discriminaciones que pueden incluir las acciones o proyectos, a corto o medio plazo, en relación con determinadas personas o colectivos.

## **Contenido**

1. Generalidades del diseño gráfico
2. Tipología general: Lenguajes y metalenguajes
3. Los productos gráficos en web
4. Interactividad en web

## **Metodología**

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura. Se colgará también en el Campus Virtual donde el alumnado podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y prácticas, los diversos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura. En caso de cambio de modalidad docente por razones sanitarias, el profesorado informará de los cambios que se producirán en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.

El desarrollo de la asignatura implica la realización de diferentes tipos de actividades formativas:

- Actividades dirigidas

a) Clases magistrales: explicación de los conceptos teóricos y anuncios y reglas para prácticas.

c) Prácticas en el Laboratorio. Los principales objetivos son que el alumno/a realice prácticas de diseño.

- Actividades supervisadas

a) Tutorías presenciales individuales o en grupo. Su finalidad es resolver problemas de aprendizaje.

- Actividades autónomas

a) Los alumnos/as deberán hacer las lecturas indicadas como obligatorias y todas las actividades planificadas para un correcto desarrollo de la teoría y las prácticas en el Laboratorio; además del estudio con una lectura comprensiva de la bibliografía básica.

Actividades de evaluación

(Parte de una sesión presencial se dedicará a la realización de un examen escrito).

En total, participan 1 profesor/a que se encarga de las clases magistrales de la teoría y dos profesores/as en prácticas que desarrollan actividades individuales o en grupo.

La situación sanitaria podría hacer que las sesiones, en lugar de presenciales, deban ser telemáticas.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

## Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases magistrales con soporte TIC	24	0,96	5
Preparación prácticas laboratorio	40	1,6	3, 4, 7
Prácticas de laboratorio	30	1,2	5, 7, 9
Tipo: Supervisadas			
Tutorías (actividad presencial individual o en grupo orientada resolver problemas de aprendizaje)	13	0,52	3, 4
Tipo: Autónomas			
Estudio: Lectura y síntesis de documentos científicos	40	1,6	3, 4

## Evaluación

El alumnado tendrá derecho a la recuperación de la asignatura si ha sido evaluado del conjunto de actividades, el peso de las cuales sea de un mínimo de 2/3 partes de la calificación total de la asignatura.

Teniendo en cuenta que el peso de la teoría es del 40%, será obligatorio aprobarla dado que el resto de la asignatura obtiene calificaciones grupales de dos o cuatro personas.

Para poder presentarse a la recuperación de la asignatura, será necesario haber obtenido una nota de 3,5. Las actividades que quedan excluidas del proceso de recuperación son algunas prácticas colectivas que representan un 25% de la calificación.

En caso de segunda matrícula, el alumnado podrá realizar una única prueba de síntesis que consistirá en un examen global. La calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba síntesis.

El estudiante que realice cualquier irregularidad (copia, plagio, suplantación de identidad ...) que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación. En caso de que se produzcan varias irregularidades, la calificación final de la asignatura será 0.

## Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
--------	------	-------	------	---------------------------

Entregas trabajos prácticos colectivos	30% toda la actividad de las participaciones, presentaciones y defensas ante el grupo	1	0,04	2, 3, 7, 6, 9, 10, 11, 12, 13
Entregas trabajos prácticos individuales	30% El trabajo práctico se elabora individualmente y tienen un conjunto de actividades a desarrollar	1	0,04	1, 4, 7, 6, 8, 9, 10
Examen escrito	40% tienen que demostrar conocimientos teóricos de las lecturas y lecciones magistrales	1	0,04	2, 4, 5, 6

## Bibliografía

- Aguado, Juan Miguel, (coord.), Feijóo, Claudio (coord.) y Martínez, Inmaculada (coord.). (2013). *La comunicación móvil: hacia un nuevo ecosistema digital*. Barcelona: Gedisa.
- Andreu-Sánchez, Celia. y Martín-Pascual, Miguel Ángel. (2020). "Imágenes falsas del coronavirus SARS-CoV-2 en la comunicación de la información al comienzo de la pandemia del Covid-19". *El Profesional de la Información*. e-ISSN: 1699-2407. [http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2020/may/andreu-martin\\_es.pdf](http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2020/may/andreu-martin_es.pdf)
- Aumont, Jacques. (1998). *La estética hoy*. Madrid: Cátedra.
- Caballero, Víctor., Sánchez, Silvia. y Codina, Lluís. (2014). *Estrategias y gestión de la comunicación online y offline*. Barcelona: Editorial UOC.
- Cairo, Alberto. (2011). *El arte funcional*. Madrid: Alamut.
- Costa, Joan. (2005). *Identidad televisiva en 4 D*. Design.
- Crovi, Delia. *Educación en la red. Nuevas tecnologías y procesos educativos en la sociedad de la información*. Incom.com [https://incom.uab.cat/portalcom/wp-content/uploads/2020/01/9\\_esp.pdf](https://incom.uab.cat/portalcom/wp-content/uploads/2020/01/9_esp.pdf).
- De Pablos, José Manuel. (2001). *La red es nuestra*. Barcelona: Paidós.
- Fabris, Stefano. y Germani, Remo. *Color*. Barcelona: EDB.
- Fabris, Stefano. y Germani, Remo. *Fundamentos del proyecto gráfico*. Barcelona: EDB.
- Gifreu, Arnau. (2013). *Pioneros de la tecnología digital: ideas visionarias del mundo tecnológico actual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Hervàs, Christian. (2002). *El diseñógrafo en televisión*. Madrid: Cátedra.
- Huguet, Enric. (2016). *60 años de la historia del diseño gráfico catalán*. Barcelona: CODGC.
- Lapollí, Mariana. y Vanzin, Tarsisio. (2016). *Infografía na era da cultura visual*. Florianópolis: Pandion.
- Martín, Euniciano. (1974). *La composición en artes gráficas*. Tomos I y II. Barcelona: EDB.
- Martín, Euniciano. (1995). *Composición gráfica*. Barcelona: EDB.
- Morera, Francisco José. (2017). *Aproximación a la infografía como comunicación efectiva*. (Tesis doctoral). Barcelona: Publicaciones UAB. [https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl\\_10803\\_457366/fjmv1de1.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl_10803_457366/fjmv1de1.pdf)
- Owen, William. (1991). *Diseño de revistas*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Puente, María Luz y Viñals, Francisco. (2019). *Grafología digital, tipográfica y del diseño visual*. Barcelona: Editorial UOC.

Ràfols, Rafel. y Colomer, Antoni. (2003). *El diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili. ISBN: 84-252-1538-2.

Ricarte, José María. (1999). *Creatividad y comunicación persuasiva*. 2ª ed. Barcelona: Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma de Barcelona y otros.

Riva José Luis. y Maldonado, Juan. *Diseño y dirección de arte en periódicos y revistas*. Barcelona: JLR Editor.

Valero, José Luis (2012). *Infografía digital. La visualización sintética*. Barcelona: Bosch.

Valero, José Luis. (2008): "Tipología del grafismo informativo" , en *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 14. Madrid: Universidad Complutense. |<http://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/ESMP0808110631A>.

## **Software**

Edición de video (Shotcut, DaVinci o similar)

Ediciones gráficas (Affinity, Inkscape, Gimp o similar)