

Titulació	Tipus	Curs
2503868 Comunicació de les Organitzacions	OT	4

Professor/a de contacte

Nom: Guillem Marca Frances

Correu electrònic: guillem.marca@uab.cat

Idiomes dels grups

Podeu consultar aquesta informació al [final](#) del document.

Prerequisits

Coneixements previs d'informàtica per a usuari.

Objectius

1. Introduir a l'estudiantat de Comunicació d'Organitzacions en l'ús efectiu d'eines avançades per a la creació de gràfics informatius i infografies, com a part integral de la seva formació acadèmica.
2. Capacitar l'estudiantat per comunicar visualment, permetent-los entendre i desenvolupar diversos tipus de productes de disseny corporatiu, infografies i visualitzacions de dades.
3. Facilitar el desenvolupament d'habilitats transversals que els permetin aplicar tècniques de disseny en la creació de continguts gràfics adequats per a publicacions corporatives, màrqueting i plataformes de xarxes socials.
4. Familiaritzar l'estudiantat amb les noves tecnologies i aplicacions, especialment en visualització de dades, incloent una aproximació a eines com Tableau o paquets de programari gràfic.
5. Proporcionar un coneixement teòric i pràctic profund en el disseny aplicat a la comunicació organitzacional, posant èmfasi en el maneig de gràfics estàtics i dinàmics com a formes expressives innovadores en els mitjans de comunicació contemporanis.

Competències

- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.
- Cercar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i de document útil per a l'elaboració de missatges.
- Concebre, planificar i executar projectes de comunicació sobre l'organització en tot tipus de suports per als públics interns i externs.
- Diferenciar les principals teories relatives a la comunicació de les organitzacions, que fonamenten el coneixement de la disciplina i els seus diferents àmbits.
- Establir objectius de comunicació i dissenyar i aplicar les estratègies més adequades per a la comunicació de les organitzacions i els seus treballadors, clients i usuaris i la societat en general.
- Gestionar el temps de manera adequada i ser capaç de planificar tasques a curt, mitjà i llarg terminis.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.

- Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.
- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.
- Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes destacats d'índole social, científica o ètica.
- Treballar d'acord amb la deontologia professional.

Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar les estratègies de disseny i infografia més adequades en les comunicacions de les organitzacions i entorn social intern o extern, organitzant productes visuals i de relacions públiques que afavoreixin la comprensió de missatges.
2. Aplicar les tècniques del disseny i la infografia tenint en compte la deontologia professional.
3. Comunicar fent un ús no sexista ni discriminatori del llenguatge.
4. Comunicar idees, propostes estètiques i funcionals de les organitzacions perquè el públic objectiu, especialitzat o no, les compregui i s'hi emocioni o s'hi delecti.
5. Concebre, planificar i executar projectes de comunicació sobre el disseny i la infografia de les organitzacions en tota mena de suports per al públic objectiu.
6. Demostrar coneixements sobre l'entorn estètic, tècnic i comunicatiu per construir una idea gràfica original amb pensament crític i generar idees funcionals amb disseny i infografia moderns.
7. Establir objectius de comunicació per mitjà del disseny.
8. Fer activitats com ara la comunicació d'esdeveniments o l'elaboració d'imatge general, i elaborar notícies sobre l'empresa o el producte sota demanda.
9. Identificar el disseny, la infografia i la publicació dels diversos mitjans de comunicació, en relació amb l'impacte social dels diferents tipus de documents.
10. Identificar situacions que necessiten un canvi o millora.
11. Planificar i executar projectes gràfics i infogràfics com a base de feina.
12. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i amb qualitat manifesta, cosa que implica tenir en compte la feina individual i grupal.
13. Proposar projectes i accions que incorporin la perspectiva de gènere.
14. Treballar de manera autònoma i, a partir del coneixement adquirit, resoldre problemes i prendre decisions estratègiques.
15. Trobar el que és substancial i rellevant en documents de l'assignatura.

Continguts

T1. Procés de disseny

Processos de disseny

La base de tot procés de disseny i infografia és la recerca

Audiències, mercats i conceptes

Conceptualització

Teories de la imatge i el text

Programar, organitzar i finalitzar

El disseny

T2. Fonaments de la composició: elements bàsics

En essència: punt, línia, pla, espai

Definint els objectes: textura i escala

Temps i moviment

Gestalt

Disposant els objectes: Ritme i equilibri

T3. Fonaments de la composició: disposició i maquetació

Principis bàsics de la maquetació

Mida i format

Quadricula, maquetació i establiment de regles

Estils de maquetació

Ritme i contrast del projecte

Coordinació i identitat

Ús de fotografia i il·lustració

T4. Fonaments de tipografia

Anatomia tipogràfica

Selecció d'una tipografia

Espaiat

Llegibilitat i legibilitat

Èmfasi tipogràfic i jerarquia

Text com a imatge

T5. Fonaments del color

Terminologia del color

Llegibilitat del color, contrast i harmonia

Associacions del color

Color per informar

A1. Pràctica tecnològica

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
-------	-------	------	--------------------------

Tipus: Dirigides

Classes de teoria	15	0,6	1, 5, 7
Pràctiques de laboratori	24	0,96	1, 4, 6, 7, 8, 11, 14
Seminaris: eines TIC	9	0,36	6, 14
Tipus: Supervisades			
Tutories de seguiment	10	0,4	1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
Tipus: Autònomes			
El·laboració de treballs	35	1,4	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 14
Estudi i cerca de dades	35	1,4	5, 7, 9

Elaboració de treballs i cerca de dades: L'aprenentatge basat en projectes és un mètode d'ensenyament-aprenentatge que es duu a terme mitjançant la realització d'un projecte en un temps determinat per resoldre un problema o realitzar una tasca i que contempla diferents fases. Per a això és necessària la cerca d'informació i la seva síntesi.

Classes magistrals: Els coneixements es presenten a l'aula a través de múltiples exemples dels quals s'extreuen els conceptes clau en sessions magistrals, no obstant, abans de cada tema l'alumne ha d'haver llegit un o diversos textos per arribar familiaritzat a la sessió i aconseguir una metodologia d'aula invertida, com aquella tècnica que permet a l'estudiant preparar amb treball autònom previ el contingut de la lliçó i després posar en comú el contingut durant la classe, i sota la perspectiva del treball col·laboratiu posar en pràctica la teoria amb metodologies actives.

Pràctiques de laboratori: La base de la pràctica del disseny és l'ús constant de les seves eines, ja sigui el quadern d'esbossos per conceptualitzar o l'estructuració en miniatures per a una maquetació. A més, és necessari en el disseny i la creació de gràfics el coneixement del programari específic en els laboratoris d'informàtica.

Seminaris: El treball grupal en format seminari és bo per reflexionar sobre la realitat de la professió. A través de la presentació d'un briefing i els seus resultats, l'estudi de cas fomenta la participació activa i el diàleg sobre una situació real específica per arribar a una conceptualització experiencial i trobar solucions eficaces.

Tutories: Normalment el progrés en les competències, coneixements i habilitats en el disseny és desigual en funció dels diferents interessos futurs i la procedència. Per això es planteja un pla de tutories que pot facilitar un enfocament personal en funció de diferents casuístiques.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Avaluació

Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Lliurament de treballs	30%	6	0,24	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
Prova teoria	15%	2	0,08	6

Pràctiques de laboratori	50%	12	0,48	4, 6, 11, 14
Tutories de seguiment	5%	2	0,08	4, 6, 9, 11, 14

Aquesta assignatura es pot superar a partir de l'avaluació contínua (AC). La prova teòrica serà escrita. Les activitats avaluatives són:

- Activitat a) Pràctiques de laboratori (50% de la nota final).
- Activitat b) Prova de coneixements teòrics (15% de la nota final).
- Activitat c) Lliurament de treballs (30% de la nota final).
- Activitat d) Participació a les tutories de seguiment (5% de la nota final).

Per superar l'assignatura s'han de lliurar totes les activitats de l'activitat a i de l'activitat c, les quals han de tenir una nota mínima de 4 per poder fer la nota mitjana de l'assignatura.

Les activitats a, b i c que estiguin suspeses (entre un 0-4,99) es poden recuperar. El docent indicarà en funció de cada cas el procés de recuperació.

L'activitat d per la seva pròpia naturalesa no és recuperable.

La nota final obtinguda en el cas de les recuperacions serà ponderada a partir de la nota inicial que s'ha recuperat.

L'assistència a les pràctiques de laboratori és obligatòria. L'absència no justificada de l'alumnat en aquestes sessions comporta un 0 a la nota d'aquesta activitat.

Plagi: La persona que realitzi qualsevol irregularitat (còpia, plagi,...) es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació. En cas que es produeixin diverses irregularitats, la qualificació final de l'assignatura serà 0.

La metodologia docent i l'avaluació proposades poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Bibliografia

Adams, S (2017). The Designer's Dictionary of Color. Abrams

Ambrose, G y Harris, P. (2011). Basics Design. Layout. AVA Publishing

Atiba, F (2020) The Graphic Design Book A Comprehensive Guide for Beginners.

Becky Kinkead. Proceso de diseño: 7 pasos <https://www.youtube.com/watch?v=AhePu-GwIPc>

Bowers, J. (2011) Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. John Wiley & Sons

Budermann, K, Kim, Y y Wozniak, V (2010) Brand Identity Essentials. 100 Principles for Designing Logos and Building Brands. Rockport Publishers

Cairo A. (2008). Infografía 2.0: Visualización interactiva de información en prensa. Alamut.

Cairo A. (2011). El arte funcional: infografía i visualización de la información. Alamut.

Coles S (2012) The Anatomy of Type. Harper Design

Chase, M y otros (211) Really good logos explained. Rockport Publishers Dabner, D; Calvert S, Casey A. (2010). Graphic Design School. The Principles and Practices of Graphic Design. Quarto Inc.

Davis, M (2012) Graphic design theory. Thames and Hudson. Divya Abe. Proceso de diseño: 6 pasos <https://blog.designcrowd.com/article/1159/graphic-design-process-6-steps>

Dondis, A (1995). La sintaxis de la imagen. Gustavo Gili.

Edwards, B (2004) Color. A course of mastering the art of mixing colors. Penguin

D'Efilippo, V y Ball, J. (2018). La historia infográfica del mundo.

Evans, P y Sheri, A (2014) The Graphic Design Reference & Specification Book. Rockport Publishers

Grace Fussell. Proceso de diseño: 3 etapas. <https://www.blog.123rf.com/9-key-steps-to-developing-your-own-creativeprocess>

Graver, A y Jura, B (2012) Best practices for graphic designers: Grids and pagelayouts. Rockport Publishers

Haley, A y otros (2012) Typography, Referenced A Comprehensive Visual Guide to the Language, History, and Practice of Typography. Rockport Publishers

Heller, S y Veinne, V (2015) Becoming a graphic & digital designer. A guide to careers in design. John Wiley & Sons

Janda, M (2013) Burn Your Portfolio. Stuff They Don't Teach You in Design School, But Should. Pearson Education

Lee, T, (2006). Color Design Workbook. A real-world guide to using color in graphic design. Rockport Publishers

Leech, J (2016) Psychology for Designers, a pocket guide. Mrjoe press

Lidwell, W y otros (2014) Universal principles of design 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design... Rockport Publishers

Lupton, E (2010) Thinking with Type A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, Students. Princeton Architectural Press

Lupton, E (2011) Reading and Writing. Princeton Architectural Press

Lupton, E (2014) Type on Screen Princeton Architectural Press

Lupton, E (2015) Beautiful users designing for people. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum

Lupton, E y Cole, J (2015) Graphic design, the new basics. Princeton Architectural Press

Labudovic, A y Vukusic N (2009)Field guide: How to be a graphic designer

Lawson, B (2005) How Designers Think. Elsevier

Niederst, J (2018) Learning Web Design. O'Reilly Media, Inc

Nottingham, A y Stout, J (2020) The Graphic Design Process How to be successful in design school. Bloomsbury Publishing Plc

Opara, E y Cantwell, J (2010) Color Works. Best Practices for Graphic Designers. Rockport Publishers

Poulin, R (2011) The Language of Graphic Design. An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles. Rockport Publishers

Remiers design (2011) Pequeño Diccionario del Diseñador. www.bocetosgraficos.com.ar

Samara, T (2005)Making and Breaking the Grid. Quarto Knows

Skaggs, S (2017) FireSigns. A Semiotic Theory for Graphic Design. The MIT Press

Skolos, N y Wedell, T (2011) Graphic Design Process. From Problem to Solution. 20 Case Studies. Laurence King Publishing

Teksun. Proceso de diseño: 5 pasos. <https://medium.com/@TeksunGroup/5-important-steps-of-graphic-design-process- ad2009799396>

Tondreau, B (2009) Layout Essentials. Rockport Publishers Universitat Autònoma de Barcelona (2021).

Valdés, G (2012) De la "Alfabetidat Visual" a la Semiòtica. Otra aproximación al "Lenguaje" Visual. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (39) pp 57-69 ISSN 1668-5229

Walter, A (2011) Designing for emotion. A Book Apart

Wang, S. (2017). Infografía: Diseño y visualización de la información. Promopress.

Programari

Pel correcte seguiment de l'assignatura utilitzarem el següent programari disponible a la Facultat:

- Affinity: Photo, Publisher i Designer
- Davinci Resolve
- Excel
- Word
- Powwerpoint
- Flourish
- Tableau

Es podran fer servir progrmari particular i *online*.

Llista d'idiomes

Nom	Grup	Idioma	Semestre	Torn
(PLAB) Pràctiques de laboratori	71	Català	primer quadrimestre	tarda
(TE) Teoria	7	Català	primer quadrimestre	tarda