

Titulación	Tipo	Curso
Comunicación Interactiva	OB	1

Contacto

Nombre: Pep Sanchez Rios

Correo electrónico: jose.sanchez.rios@uab.cat

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

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.

Resultados de aprendizaje

1. CM14 (Competencia) Diseñar interfaces para proyectos comunicativos interactivos que mantengan un equilibrio entre un diseño técnicamente funcional con gusto estético y personalizable y se adapten a todo tipo de públicos de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
2. CM14 (Competencia) Diseñar interfaces para proyectos comunicativos interactivos que mantengan un equilibrio entre un diseño técnicamente funcional con gusto estético y personalizable y se adapten a todo tipo de públicos de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
3. CM14 (Competencia) Diseñar interfaces para proyectos comunicativos interactivos que mantengan un equilibrio entre un diseño técnicamente funcional con gusto estético y personalizable y se adapten a todo tipo de públicos de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
4. CM15 (Competencia) Evaluar la eficiencia de la interacción entre usuarios y cualquier tipo de productos y aplicaciones para detectar sus problemas y resolverlos desde un punto de vista técnico, funcional y estético.
5. CM16 (Competencia) Aplicar el análisis y la visualización de datos para elaborar infografías, dashboards y empaquetado de datos que valoren y mejoren la eficiencia de proyectos en el ámbito de la comunicación interactiva.
6. CM17 (Competencia) Trabajar en equipo en los procesos de ideación, concreción e implementación del diseño de interfaces en proyectos comunicativos interactivos.

7. CM17 (Competencia) Trabajar en equipo en los procesos de ideación, concreción e implementación del diseño de interfaces en proyectos comunicativos interactivos.
8. KM11 (Conocimiento) Identificar los fundamentos teórico-prácticos de los conceptos y principios básicos del diseño gráfico, diseño de interacción, diseño centrado en el usuario y diseño de interfaces en productos, aplicaciones y servicios en el ámbito de la comunicación interactiva.
9. KM11 (Conocimiento) Identificar los fundamentos teórico-prácticos de los conceptos y principios básicos del diseño gráfico, diseño de interacción, diseño centrado en el usuario y diseño de interfaces en productos, aplicaciones y servicios en el ámbito de la comunicación interactiva.
10. KM11 (Conocimiento) Identificar los fundamentos teórico-prácticos de los conceptos y principios básicos del diseño gráfico, diseño de interacción, diseño centrado en el usuario y diseño de interfaces en productos, aplicaciones y servicios en el ámbito de la comunicación interactiva.
11. KM12 (Conocimiento) Describir las metodologías, técnicas y modelos de investigación aplicables al diseño y evaluación de los proyectos comunicativos interactivos
12. KM12 (Conocimiento) Describir las metodologías, técnicas y modelos de investigación aplicables al diseño y evaluación de los proyectos comunicativos interactivos
13. KM13 (Conocimiento) Identificar los fundamentos teórico-prácticos del análisis visual de datos en el ámbito de la comunicación interactiva.
14. KM13 (Conocimiento) Identificar los fundamentos teórico-prácticos del análisis visual de datos en el ámbito de la comunicación interactiva.

Contenido

1. Tipografía
2. Teoría del color
3. Infografía
4. Experiencia de usuario - web
5. Usabilidad - web
6. Accesibilidad - web

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases magistrales con soporte TIC	15	0,6	KM11, KM12, KM13, KM11
Prácticas de laboratorio	33	1,32	CM14, CM15, CM16, CM17, CM14
Tipo: Supervisadas			
Tutorías (actividad presencial individual o en grupo orientada a resolver problemas de aprendizaje)	15	0,6	CM14, CM15, CM16, CM17, KM11, KM12, KM13, CM14
Tipo: Autónomas			
Estudio: Lectura i síntesis de documentos científicos	39	1,56	KM11, KM12, KM13, KM11

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.

El contenido de la asignatura será sensible a los aspectos relacionados con la perspectiva de género y con el uso del lenguaje inclusivo.

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.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Entregas trabajos prácticos colectivos	60% toda la actividad de las participaciones, presentaciones y defensas ante el grupo	33	1,32	CM14, CM15, CM16, CM17
Examen escrito	40% tienen que demostrar conocimientos teóricos de las	15	0,6	KM11,

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.

Esta asignatura no prevé el sistema de evaluación única.

Para esta asignatura, se permite el uso de tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) exclusivamente en tareas de Soporte, como la búsqueda bibliográfica o de información, la corrección de textos o las traducciones, cumplimentación del temario ofrecido en las clases teóricas. En cualquier caso, el alumnado deberá de identificar claramente las partes que han sido generadas con esta tecnología, especificar las herramientas utilizadas e incluir una reflexión crítica sobre cómo estas han influido en el proceso y el resultado final de la actividad. La no transparencia del uso de la IA en esta actividad evaluable se considerará falta de honestidad académica y puede comportar una penalización parcial o total en la nota de la actividad, o sanciones mayores en caso de gravedad.

Bibliografía

Aguado, Juan Miguel, (coord.), Feijóo, Claudio (coord.) y Martínez, Inmaculada (coord.). (2013). *La comunicación móvil: hacia un nuevo ecosistema digital*. Barcelona: Gedisa.

Albers, Josef. (2017). *Interacción del color*. Alianza Editorial (colección Alianza Forma).

Andreu-Sanchez, 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

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.

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 diseño gráfico en televisión*. Madrid: Cátedra.

Huguet, Enric. (2016). *60 años de la historia del diseño gráfico catalán*. Barcelona: CODGC.

Itten, Johannes (2020). *El arte del color*. Editorial Gustavo Gili, S.A. (GG).

Jute, André (1996-1997). *Retículas. La estructura del diseño gráfico*. IndexBook (Barcelona).

Krug, Steve. (2006) *NO ME HAGAS PENSAR: Una aproximación a la usabilidad en la web*. Pearson Educación S.A. (sello de Prentice Hall).

Lapoli, Mariana. y Vanzin, Tarzísio. (2016). *Infografia 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

Owen, William. (1991). *Diseño de revistas*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Perfect, Christopher. (1994) *Guía completa de la tipografía: Manual práctico para el diseño tipográfico*. Ed. Blume, Barcelona

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>.

Escudero, S. y Valero, J.L. (2021) "Efectividad de la síntesis audiovisual presentada a través del smartphone". *Textual & Visual Media: revista de la Sociedad Española de Periodística*, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7985515>

Software

Diseño de prototipos web (FIGMA)

Diseño gráfico (Affinity Designer y Affinity Photo)

Arquitectura de la información y catálogo de contenidos web (XMIND)

Accesibilidad web (Adobe Color y WebAIM Contrast Checker)

Google Fonts

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(PLAB) Prácticas de laboratorio	61	Catalán/Español	primer cuatrimestre	tarde
(PLAB) Prácticas de laboratorio	62	Catalán/Español	primer cuatrimestre	tarde
(TE) Teoría	6	Catalán/Español	primer cuatrimestre	tarde