

Titulació	Tipus	Curs
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 bàsics d'informàtica a nivell d'usuari.

Objectius

1. Introduir l'estudiantat del grau en 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 formació acadèmica.
2. Capacitar les persones en formació per comunicar visualment, facilitant la comprensió i el desenvolupament de diversos tipus de productes de disseny corporatiu, infografies i visualitzacions de dades.
3. Promoure el desenvolupament d'habilitats transversals que permetin aplicar tècniques de disseny en la creació de continguts gràfics adequats per a publicacions institucionals, màrqueting i plataformes digitals.
4. Familiaritzar l'estudiantat amb les noves tecnologies i aplicacions relacionades amb la visualització de dades, incloent una introducció a eines com Tableau i altres paquets de programari gràfic.
5. Proporcionar un coneixement teòric i pràctic aprofundit sobre el disseny aplicat a la comunicació de les organitzacions, posant l'èmfasi en l'ús de gràfics estàtics i dinàmics com a formes expressives i 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 sàpiguin 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'indole 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 emocionin 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

- Introducció als processos de disseny en comunicació visual.
- La investigació com a base fonamental per al desenvolupament d'infografies i materials gràfics.
- Anàlisi de públics, mercats i entorns comunicatius.
- Desenvolupament conceptual i generació d'idees visuals.
- Teories bàsiques de la imatge i del text aplicades al context organitzacional.
- Planificació, organització i execució de projectes gràfics.

- El disseny com a eina estratègica de comunicació.

T2. Fonaments de la composició: elements bàsics

- Elements primaris de la composició visual: punt, línia, pla i espai.
- Definició i caracterització d'elements visuals: textura, escala i proporció.
- Introducció a les nocions de temps i moviment en el disseny.
- Principis de la teoria Gestalt aplicats a la percepció visual.
- Organització visual: ritme, equilibri i coherència compositiva.

T3. Fonaments de la composició: disposició i maquetació

- Principis bàsics de maquetació i estructuració visual.
- Elecció de mida i format segons suports i canals comunicatius.
- Ús de la retícula i establiment de regles visuals.
- Estils de maquetació i aplicació segons identitat organitzacional.
- Construcció del ritme visual i contrast dins el projecte.
- Coordinació gràfica i coherència d'identitat visual.
- Integració de fotografia i il·lustració en projectes gràfics.

T4. Fonaments de tipografia

- Anatomia de la lletra i classificació tipogràfica.
- Criteris per a la selecció tipogràfica segons el context comunicatiu.
- Espaiat: interlletratge, interlinia i proporcions visuals.
- Lecturabilitat i llegibilitat: eines per a una comunicació clara.
- Jerarquia i èmfasi tipogràfic dins la composició.
- El text com a element gràfic i expressiu.

T5. Fonaments del color

- Terminologia i classificació bàsica del color.
- Criteris d'ús del color per a la llegibilitat, contrast i harmonia.
- Significats i associacions simbòliques del color en contextos culturals i organitzacionals.
- Funcions del color en la transmissió d'informació i suport a la narrativa visual.

A1. Pràctica tecnològica

- Introducció pràctica a eines digitals per al disseny i la visualització de dades.
- Aplicació de programari específics.
- Desenvolupament de projectes gràfics adaptats a contextos organitzacionals reals.

- Pràctica de fluxos de treball i lliurament de peces gràfiques segons requisits professionals.

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 d'informació:

L'aprenentatge basat en projectes és una metodologia activa d'ensenyament i aprenentatge que es desenvolupa mitjançant la realització d'un projecte dins d'un període determinat, amb l'objectiu de resoldre un problema o completar una tasca. El procés inclou diverses fases, i requereix la cerca, selecció i síntesi d'informació rellevant per part de l'estudiantat.

Classes magistrals:

Els continguts teòrics es presenten a l'aula mitjançant exemples i casos pràctics en sessions magistrals. Aquestes es combinen amb una metodologia d'aula invertida, en què l'estudiantat accedeix prèviament a materials de lectura (articles, capítols, recursos digitals, etc.) i arriba a la sessió amb coneixements previs per facilitar l'anàlisi col·lectiva, el debat i l'aplicació dels conceptes en activitats col·laboratives. Aquesta dinàmica fomenta la participació activa i la construcció compartida del coneixement.

Pràctiques de laboratori:

L'aprenentatge del disseny requereix la pràctica continuada amb eines específiques: des del quadern d'esbossos per a la conceptualització, fins a la realització de miniatures per estructurar maquetacions. També es treballarà amb programari especialitzat en els laboratoris d'informàtica per al desenvolupament de gràfics i projectes visuals.

Seminaris:

Els seminaris es basen en el treball cooperatiu per reflexionar sobre situacions reals del sector professional. A partir de la presentació de briefings, l'anàlisi de casos i el debat d'idees, s'afavoreix la participació crítica, el raonament compartit i l'adquisició d'aprenentatges significatius a través de l'experiència.

Tutories:

El progrés en les competències i coneixements pot variar segons els interessos i trajectòries prèvies de cada persona. Per aquest motiu, s'estableix un pla de tutories individualitzat que ofereix acompanyament personalitzat i orientació adaptada a les diferents realitats de l'estudiantat.

El contingut de l'assignatura tindrà en compte la perspectiva de gènere, promovent la igualtat i la inclusió, tant en els exemples i materials emprats com en l'ús d'un llenguatge inclusiu i respectuós amb la diversitat.

El calendari detallat de les sessions es presentarà el primer dia de classe i estarà disponible al Campus Virtual, on també es podran consultar els materials docents i tota la informació necessària per al seguiment de l'assignatura.

En cas de modificació de la modalitat docent per causes de força major, segons indiquin les autoritats competents, el professorat informarà puntualment de qualsevol canvi en la programació i metodologia.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, perquè els alumnes completin les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura.

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
Pràctiques de laboratori	50%	12	0,48	4, 6, 11, 14
Prova teoria	15%	2	0,08	6
Tutories de seguiment	5%	2	0,08	4, 6, 9, 11, 14

L'assignatura es pot superar mitjançant avaluació contínua (AC). La prova teòrica serà de caràcter escrit. Les activitats avaluable són les següents:

- 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, és imprescindible lliurar totes les activitats de les activitats A i C, amb una qualificació mínima de 4 punts en cadascuna per tal de poder fer mitjana.

L'estudiantat té dret a una prova de recuperació, sempre que hagi estat avaluat en un conjunt d'activitats que representin com a mínim dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura.

Les activitats A, B i C amb una qualificació suspesa (entre 0 i 4,99) són recuperables. El professorat indicarà, segons el cas, el procediment específic de recuperació.

L'activitat D, per la seva naturalesa participativa i vinculada al procés de seguiment, no és recuperable.

En cas de recuperació, la nota final de l'activitat afectada es calcularà a partir de la ponderació amb la qualificació inicial.

L'assistència a les pràctiques de laboratori és obligatòria. L'absència no justificada comportarà una qualificació de 0 en aquesta activitat.

Plagi. En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

IA. En aquesta assignatura, es permet l'ús de tecnologies d'Intelligència Artificial (IA) com a part integrant del desenvolupament del treball, sempre que el resultat final reflecteixi una contribució significativa de l'alumnat en l'anàlisi i la reflexió personal. L'alumnat haurà d'identificar clarament quines parts han estat generades amb aquesta tecnologia, especificar les eines emprades i incloure una reflexió crítica sobre com aquestes han influït en el procés i el resultat final de l'activitat. La no transparència de l'ús de la IA es considerarà falta d'honestat acadèmica i pot comportar una penalització en la nota de l'activitat, o sancions majors en casos de gravetat.

Bibliografia

- Adams, Sean. (2017). *The Designer's Dictionary of Color*. Abrams.
- Ambrose, Gavin, & Harris, Paul. (2011). *Basics Design 02: Layout* (2ª ed.). AVA Publishing.
- Beier, Sofie. (2012). *Reading Letters: Designing for Legibility*. BIS Publishers.
- Budelman, Kevin, Kim, Yang, & Wozniak, Curt. (2010). *Brand Identity Essentials: 100 Principles for Designing Logos and Building Brands*. Rockport Publishers.
- Coles, Stephen. (2012). *The Anatomy of Type*. Harper Design.
- Dabner, David, Calvert, Sandra, & Casey, Abbie. (2010). *Graphic Design School: The Principles and Practices of Graphic Design*. Quarto Inc.
- Davis, Meredith. (2012). *Graphic Design Theory*. Thames and Hudson.
- Dondis, Donis A. (1995). *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili.
- Edwards, Betty. (2004). *Color: A Course of Mastering the Art of Mixing Colors*. Penguin.
- Evans, Peter, & Sheri, Anne. (2014). *The Graphic Design Reference & Specification Book*. Rockport Publishers.
- Freeman, Katie. (2018). *Interactive Graphics: Engaging Audiences in Design*. UX Books.
- García, Ana. (2020). *Color & Emotion: The Psychology behind Palette Choices*. Universidad Creativa Press.
- Graver, Amy, & Jura, Ben. (2012). *Best Practices for Graphic Designers: Grids and Page Layouts*. Rockport Publishers.
- Henderson, Kathryn, et al. (2012). *Typography, Referenced: A Comprehensive Visual Guide to the Language, History, and Practice of Typography*. Rockport Publishers.
- Heller, Steven, & Vienne, Véronique. (2015). *Becoming a Graphic & Digital Designer: A Guide to Careers in Design*. John Wiley & Sons.
- Hernández, Raúl. (2017). *Diseño Editorial: Técnicas y Tendencias*. Editorial Comunicación.
- Ibrahim, Sara. (2023). *Digital Branding for Women Entrepreneurs*. BrandLab.
- Janda, Michael. (2013). *Burn Your Portfolio: Stuff They Don't Teach You in Design School, But Should*. Pearson Education.
- Johnson, Emily. (2016). *Inclusive Design: Accessibility in Graphics*. Design Ethics Publishing.
- Kaufmann, Stefan. (2015). *User Experience Typography*. TypoUX Press.
- Labudovic, Ana, & Vukusic, Nikola. (2009). *Field Guide: How to be a Graphic Designer*.
- Landa, Robin. (2018). *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning.
- Lawson, Bryan. (2005). *How Designers Think*. Elsevier.
- Lee, Terry. (2006). *Color Design Workbook: A RealWorld Guide to Using Color in Graphic Design*. Rockport Publishers.
- Leech, Joe. (2016). *Psychology for Designers: A Pocket Guide*. Mrjoe Press.
- Lidwell, William, Holden, Kritina, & Butler, Jill. (2014). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.
- López, Carla. (2020). *Más que un Logo: Estrategias de Marca*. Editorial Empresarial.
- Lupton, Ellen. (2010). *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, Students*. Princeton Architectural Press.
- Lupton, Ellen. (2011). *Reading and Writing*. Princeton Architectural Press.
- Lupton, Ellen. (2014). *Type on Screen*. Princeton Architectural Press.
- Lupton, Ellen, & Cole, Jennifer. (2015). *Graphic Design, the New Basics*. Princeton Architectural Press.
- Marín, Paula. (2022). *Diseño Sostenible: Ética y Estética*. Editorial Verde.
- Millman, Debbie. (2007). *How to Think Like a Great Graphic Designer*. Allworth Press.
- Morley, Mark. (2016). *The Fundamentals of Graphic Design*. Bloomsbury Visual Arts.
- Niederst, Jennifer. (2018). *Learning Web Design*. O'Reilly Media, Inc.

Núñez, Francisco. (2019). *Infografías para la Educación*. Ediciones Visuales.

Opara, Eddie, & Cantwell, John. (2010). *Color Works: Best Practices for Graphic Designers*. Rockport Publishers.

Pipes, Alan. (2009). *Production for Graphic Designers*. Laurence King Publishing.

Poulin, Richard. (2011). *The Language of Graphic Design*. Rockport Publishers.

Quintana, Diego. (2021). *Gestión del Proceso Creativo*. Creativa Editorial.

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

Roberts, Lucienne. (2019). *Good: An Introduction to Ethics in Graphic Design*. AVA Publishing.

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

Shaughnessy, Adrian. (2010). *How to Be a Graphic Designer Without Losing Your Soul*. Princeton Architectural Press.

Sherwin, David. (2010). *Creative Workshop*. HOW Books.

Skaggs, Steven. (2017). *FireSigns: A Semiotic Theory for Graphic Design*. MIT Press.

Skolos, Nancy, & Wedell, Thomas. (2011). *Graphic Design Process*. Laurence King Publishing.

Tondreau, Beth. (2009). *Layout Essentials*. Rockport Publishers.

Valdés, Gustavo. (2012). *Dela "Alfabetidad Visual" a la Semiótica*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.

Walter, Aaron. (2011). *Designing for Emotion*. A Book Apart.

Wang, Shaoqiang. (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*.

Grups i idiomes de l'assignatura

La informació proporcionada és provisional fins al 30 de novembre de 2025. A partir d'aquesta data, podreu consultar l'idioma de cada grup a través daquest [enllaç](#). Per accedir a la informació, caldrà introduir el CODI de l'assignatura

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