

Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES*

Guía docente de ELEMENTOS DE COMUNICACIÓN EN PUBLICACIONES ANALÓGICAS Y DIGITALES. INFOGRAFÍA

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso 2021/2022

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	EASD Valencia		
Máster enseñanzas artísticas	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Departamento	Grafico		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Elementos comunicativos en publicaciones analógicas y digitales. Infografía		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	2º Semestre: Martes y Miércoles de 16.00 a 18.00 horas		
Lugar donde se imparte	Sede Velluters	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	4
Ciclo		Curso	Máster
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	OE		
Tipo de asignatura	Práctico Teórico		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Ana Latre Abdrés		
Correo electrónico	alatre@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Cita previa		
Lugar de tutorías	Sede Velluters		

* El Título Superior de Diseño queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de GRADO, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del Título Superior de Diseño.

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El objetivo de la asignatura es la adquisición de conocimientos para poder transformar información compleja en infografías comprensibles en las distintas tipologías de proyectos del Máster, teniendo en cuenta las restricciones que impone el soporte, la naturaleza de los lectores, su nivel de conocimientos y las circunstancias de uso.

Se pretende por tanto proveer al alumno de las herramientas intelectuales necesarias para poder ser capaces de abstraer datos y hechos. Así como de la capacidad analítica suficiente para ser capaz de representarlos gráficamente de la forma más adecuada en función del medio y soporte finales, los condicionantes medioambientales de lectura y los niveles narrativos necesarios.

El fin de esta asignatura es que el alumno sepa diseñar una información compleja y concreta, en cada uno de los medios impresos o digitales y sus diferentes soportes: prensa, revista, libro tablet, móvil, internet, teniendo en cuenta sus propias características en cuanto a morfología y uso.

3. Conocimientos previos recomendados

Requisitos previos, mínimos o necesarios para cursar la asignatura. Conocimientos recomendados y/o relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verfica del Título oficial del Máster.

4. Competencias de la asignatura

Las competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente orden. Es conveniente detallar el grado de contribución de la asignatura a la adquisición y desarrollo de cada competencia (mucho, bastante, algo, poco)

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB1, CB2, CB4, CB5, CE1, CE2, CE3, CE4

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un briefing, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.

C.E.2- Proponer soluciones de comunicación en el contexto de las publicaciones profesionales con un carácter innovador y actualizado.

C.E.3- Comunicar adecuadamente ante un público especializado o no, el resultado de las publicaciones analógicas y digitales, así como los fundamentos sobre los que se sustenta.

C.E.4- Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.

5. Resultados de aprendizaje

Nota importante: Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumnado y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumnado será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

RESULTATS D'APRENTATGE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETÈNCIES RELACIONADES COMPETENCIAS RELACIONADAS
R.A.1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad. R.A.2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	C.B.1
R.A.3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	C.B.2
R.A.1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	C.B.4
R.A.1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	C.B.5
R.A.1- Definir las necesidades funcionales y estéticas requeridas por el usuario final, en las publicaciones analógicas y digitales. R.A.2- Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio. R.A.3- Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo eficiente del proyecto/producto de la publicación y su soporte.	C.E.1
R.A.1- Expresar de la forma más adecuada el mensaje, seleccionando aquellos medios o recursos que mejor lo transmitan. R.A.2- Desarrollar gráfica y técnicamente las propuestas de diseño de las publicaciones planteadas.	C.E.2
R.A.1- Transmitir de un modo claro y sin ambigüedades el proyecto de la publicación ante el cliente utilizando los argumentos que lo justifiquen. R.A.2- Defender las propuestas de diseño finales y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	C.E.3
R.A.1- Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.	C.E.4

6. Contenidos

Unidad didáctica 1: Aproximación a la infografía

1. Introducción histórica. Comunicar mediante infografía actualmente.

2. Qué es infografía. Las reglas de la comunicación visual y su aplicación práctica.
3. Breve introducción al concepto infografía. Tipos de infografía
4. Obtener y seleccionar información, tratarla de forma autónoma y crítica.
5. Transmitir contenidos de una manera organizada e inteligente.
6. Recursos en la red para resolución de proyectos.
7. Planificación y desarrollo de proceso de trabajos.
8. Adecuación al medio. Soportes de visualización.

Ejercicios

Resolución de ejercicios cortos destinados al aprendizaje de conceptos básicos.

Realización de un ejercicio en grupo para hallar el vínculo entre la visualización de información y el diseño espacial mediante una infografía tridimensional e interactiva.

Realización de un ejercicio en grupo teniendo como tema la Evolución y actualidad en la representación gráfica que dará como resultado la creación de una maqueta que sirva de base para futuros trabajos.

Unidad didáctica 2: Infografía digital

- 1.-Utilización de diferentes códigos en la presentación de la información
- 2.-Uso de textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos, etc. integrados coherentemente.
- 3.-Interactividad, estructura lineal de la información.
- 4.- Interfaz de usuario aplicada a infografía
- 5.-Recursos básicos online

Ejercicios

Realización de infografías necesarias para el proyecto de publicación digital.

Trabajo de investigación sobre recursos infográficos digitales.

Unidad didáctica 3: Infografía aplicada a medios impresos

- 1.- Ajustes de estilo a la publicación impresa.
- 2.- Ajustes a la maquetación.
- 3.- Ajustes a público determinado.
4. La utilización del espacio determinado.
- 5.- Recursos.

Ejercicio

Realización de infografías necesarias para el proyecto de publicación Impresa revista.

Realización de infografías necesarias para el proyecto de publicación Impresa periódico.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	Los asociados a la competencia C.B.1, C.B.2, C.B.4 y CB5	20
<i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	Los asociados a la competencia C.E.1, C.E.2 y C.E.4	40
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	Los asociados a la competencia C.E.2 y C.E.3	10
<i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	Los asociados a la competencia C.E.2 y C.E.4	20
SUBTOTAL			90
7.2 Actividades de trabajo autónomo			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	todas	40
<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	todas	10
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>	todas	10
SUBTOTAL			60

TOTAL	150
--------------	-----

8. Recursos

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Material audiovisual
- Redes sociales. Páginas Web
- Artículos de prensa relacionados con la materia
- Correo electrónico.
- Biblioteca.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnos con evaluación continua

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajos Prácticos	85%	Todos
Memoria final trabajos	15%	Los asociados a la competencia C.E.3

9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajos Prácticos	85%	Todos
Memoria final trabajos	15%	Los asociados a la competencia C.E.3

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnos con evaluación continua

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajos Prácticos	85%	Todos
Memoria final trabajos	15%	Los asociados a la competencia C.E.3

9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
---------------------------	--	-------------------------------------

<i>Trabajos Prácticos</i>	85%	Todos
<i>Memoria final trabajos</i>	15%	Los asociados a la competencia C.E.3

10. Bibliografía

Bibliografía básica:

Wang Shaoqiang, ed. (2017) Infografía, Diseño y visualización de la información. Promopress

Kathryn, Coates, Andy, Ellison.(2014) Introducción al diseño de la información. Barcelona: Parramon.

Meirelles, Isabel. (2014). La Información en el Diseño. Barcelona: Parramon.

Bibliografía complementaria

McCandless, David. (2010). La información es bella. Barcelona: RBA..

Meggs, Philip B., Purvis, Alston W. (2009). Historia del Diseño Gráfico. Barcelona: RM.

Knight, Carolyn, Glasser, Jessica.(2009). Diagramas: Grandes ejemplos de infografía contemporánea. Barcelona: Gustavo Gili.

Mijksenaar, Paul, Westendorp, Piet. (2000). Abrir Aquí. El Arte Del Diseño De Instrucciones. Colonia: Könemann.

Cairo, Alberto. (2011). El arte funcional. Madrid: Alamunt.

Cairo, Alberto. (2008). Infografía 2.0. Madrid: Alamunt

Wildbur, Peter, Burke, Michael. (1998). Infográfica: Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo. Barcelona: Gustavo Gili.