

Master en Enseñanzas Artísticas: Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales

Guía docente de **Elementos comunicativos
en publicaciones. Infografía**

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso **2017/2018**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Conocimientos recomendados
• 4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados • 5. Contenidos • 6. Actividades
formativas y metodología • 7. Recursos • 8. Sistema de evaluación de adquisición de
competencias • 9. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Diseño Gráfico		
Nombre de la asignatura	Elementos comunicativos en publicaciones. Infografía		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Miércoles, de 16 a 18h./Lunes, de 16h a 18h.(2º semestre)		
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	Horas semanales	2
Código		Créditos ECTS	4
Ciclo	Postgrado		
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Ana Latre		
Correo electrónico	alatre@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario Ana Latre		

Lugar de tutorías

Aula 2.1

2. Introducción a la asignatura

El objetivo de la asignatura es la adquisición de conocimientos para diseñar información compleja en las distintas tipologías de proyectos del Máster. Que el alumno pueda desarrollar y adecuar, distintas infografías, teniendo **en cuenta las restricciones que impone el soporte y la naturaleza de los lectores, su nivel de conocimientos y las circunstancias de uso**. Por otra parte, se considerará la incorporación de aplicaciones interactivas, basadas en nuevas tecnologías, que requieren de un uso diario y de una gran variedad de público.

Con el desarrollo de la tecnología, la representación de la información se ha apropiado de herramientas audiovisuales, que antes eran imposibles de utilizar para explicar una noticia en los medios tradicionales. Películas, animaciones, sonidos e interactividad forman parte de una nueva generación de gráficos, que los profesionales de ese sector denominan infografía online o multimedia.

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 recomendados

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

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

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.

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

5. Contenidos

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

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales 60%	Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el cuatrimestre.	25%
	Análisis de casos prácticos de discusión.	20%
	Clase magistral para que el alumno adquiriera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar	5%
	Seminario para ampliación y aplicación de conocimientos	5%
	Evaluación	5%
Actividades No Presenciales Trabajo autónomo 40%	Desarrollo del trabajo por parte del alumno de manera individual, dedicando un tiempo de trabajo imprescindible para la asimilación y la consecución de los objetivos	20%

	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales	20%
--	---	-----

La metodología a seguir será práctica basada en la experimentación

Actividades de carácter presencial:

1. Sesiones presenciales: Exposición de los contenidos teóricos por parte del profesor. Propuesta de problemas y proyectos relacionados con los contenidos, a través de los cuales se estimulará la creatividad y el autoaprendizaje del estudiante y se familiarizará con diferentes métodos y estrategias propios de la materia.
2. Sesiones prácticas: Ejecución de las propuestas de proyectos y resolución de los problemas que se planteen, por parte de los alumnos, bajo la supervisión del profesor. En el aula, el alumno se enfrentará a situaciones donde ha de encontrar soluciones creativas de manera autónoma y experimentará y asimilará las herramientas explicadas.

Actividades de trabajo autónomo:

2. Estudio práctico: Resolución de los ejercicios/proyectos planteados en las sesiones prácticas.
4. Actividades externas: visita, coordinación y/o participación en exposiciones o ferias del sector.

7. Recursos

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

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

Será imprescindible el seguimiento del trabajo en el aula, por parte del profesor, para su posterior evaluación. La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante los semestres en el que se desarrolla la asignatura. Esas estrategias son las siguientes:

El resultado de aprendizaje de la asignatura se evaluará a través de aplicación de la infografía en los proyectos desarrollados a lo largo del máster.

Se acompañarán con una memoria que incluirá:

1. Dossier de trabajos-proyectos: (**95%** de la nota)
 - Se realizarán trabajos individuales y/o colectivos acompañados de exposición, si el docente lo considera necesario.
 - Cada caso se puntuará en una escala del 1-10.
 - La realización de los trabajos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
 - El valor de cada uno de los trabajos y actividades en la nota final se comunicará a los alumnos al plantear dicha actividad en función del esfuerzo que requiera por parte del alumno.
 - En alguno de los trabajos se potenciara la autocrítica y la crítica haciendo puntuar al alumno su trabajo y el de sus compañeros.
 - Será obligatoria la presentación de los trabajos, y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 5. La no aprobación de los trabajos, conllevará la no superación de la asignatura.
 - La aprobación de la asignatura conllevará la aprobación de cada una de las partes de la asignatura a lo largo del semestre.
2. En los trabajos-proyectos se valorará:
 - Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 20%
 - Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. 25%
 - Adecuación a las pautas establecidas. 25%
 - Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 20%
 - Creatividad y limpieza en la realización. 5%

En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Creatividad y coherencia en la presentación. 35% / 40%
 - Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. 35% / 40%
 - Ajuste a las normas y plazos establecidos. 15%
 - Y en el caso de una exposición y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo. 10%
3. Actitud: (**5%** de la nota) Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.
 4. Convocatoria extraordinaria.
 - Constará de la entrega de todos los trabajos y actividades realizados durante el curso que no hayan sido superados. Si bien el profesor podrá cambiarlos para la convocatoria extraordinaria. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5. Los porcentajes serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.

- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

9. Bibliografía

Bibliografía básica:

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.