

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Diseño Gráfico Multimedia e Interactivo (Título Propio asociado a Diseño)		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Infografía		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	15314
Periodo docente:	Cuarto semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Eduardo Arroyo Vega	eduardo.arroyo.vega@hotmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La representación visual de la información es una de las vertientes más antiguas del diseño gráfico. Del Paleolítico a nuestros días, el hombre ha diseñado imágenes para explicar los movimientos de las estrellas, la localización de los mares, cómo sembrar la tierra, cómo construir catedrales, cómo discurren las líneas del metro, cómo encajan las piezas para construir muebles, máquinas, edificios, teléfonos móviles y microordenadores. La infografía ha descrito y explicado prácticamente la historia entera de la humanidad, y mientras lo hacía, ha ido evolucionando en sus técnicas y métodos, se ha especializado y ha adquirido nuevas características propias de las nuevas formas de leer y de los nuevos formatos y medios.

Esta asignatura introduce al alumno en los conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con el ejercicio profesional de la infografía, desde el análisis de la información la producción del arte final.

El lema de esta asignatura es "cuéntalo en imágenes".

La asignatura hace un recorrido por la historia y evolución de la infografía, trata los sistemas estructurales y de organización en el trabajo infográfico, contempla los problemas de diseño y del análisis de datos, y se centra en desarrollar de forma integral las estrategias y medios para la producción infográfica. La asignatura hace hincapié en la práctica de la producción infográfica, utilizando la herramienta Adobe Illustrator.

OBJETIVO

El Objetivo de la asignatura es dar al alumno una visión general de la disciplina conocida como infografía; preparándoles desde una base sólida de conocimientos y métodos de trabajo para crear sus propias infografías. El alumno aprenderá a gestionar los datos y convertirlos en un sistema de imágenes que transmitan de un modo eficaz y estético la información relevante contenida en los datos que analicen.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Lo conocimientos previos que los alumnos deben tener son:

- *.- Fundamentos del Diseño Gráfico.
- *.- Teoría del Color;
- *.- Tipografía.

CONTENIDOS

El Temario de la asignatura tendrá una parte teórica donde se abordarán el mundo de la infografía y los procesos de creación, y una parte práctica donde se estudiará Adobe Illustrator como medio de creación infográfico. Ambos bloques se estudiarán paralelamente quedando repartidos de la siguiente manera:

BLOQUE TEORICO

- 1.- Introducción a la infografía.
- 2.- Historia del diseño de infografías.
- 3.- Clasificación de las infografías:
 - *.- Tipos de Infografía.
 - *.- Tipos de efectos visuales.
 - *.- Lenguaje de diseño en las infografías.
- 4.- Interpretación en el diseño:
 - *.- Visualización de datos.
 - *.- Visualización Ilustrada.
- 5.- Técnicas para el diseño de Infografías:
 - *.- Marco Informativo.
 - *.- Mapas Mentales.
 - *.- Procesado de datos e Investigación.
 - *.- Storyboards.
 - *.- Comprensión de la información.
 - *.- Estilos y Símbolos.
 - *.- Color
 - *.- Tipografía
- 6.- Ejemplos Prácticos.

BLOQUE PRACTICO:

- 1.- Adobe Creative Suite: Adobe Illustrator.
- 2.- Espacios de trabajo:
 - *.- CMYK
 - *.- RGB
 - *.- Web
- 3.- Ajustes de documento:
 - *.- Dimensiones y Pliegos.
 - *.- Sangrado de documento.
 - *.- Configuración de la interfaz de usuario.
- 4.- Herramientas:
 - *.- Herramientas de Selección.
 - *.- Herramientas de Creación.
 - *.- Herramientas de Modificación.
 - *.- Herramientas de creación de gráficas.
 - *.- Herramientas de creación de símbolos.
- 5.- Operaciones con Illustrator:
 - *.- Alineación de objetos.
 - *.- Buscatrazos.
 - *.- Transformaciones.

- *.-Introducción de texto
- *.- Operaciones con texto.
- *.- Operaciones con formas.
- *.- Calco interactivo y Pintura interactiva.
- *.- Trazados compuestos.
- *.- Máscaras de recorte.
- 6.- Filtros y Efectos.
- 7.- Creación de Pinceles.
- 8.- Creación de Motivos y Patrones.
- 9.- Preparando un artefinal:
 - *.- Perfiles de Impresión.
 - *.- Exportar a PDF.
 - *.-Crear un PDF de Baja Resolución.
 - *.- Crear un PDF para imprenta.

En ambos bloques se propondrán ejercicios prácticos a realizar durante la clase para afianzar los conocimientos y acostumbrar al alumno al uso del software.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

IMPORTANTE: Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

ACTIVIDADES PRESENCIALES

- Clases expositivas
- Tutorías
- Discusión de casos

TRABAJO AUTÓNOMO

- Estudio e investigación
- Trabajos individuales
- Proyecto fin de asignatura

La asignatura se divide en dos bloques que se desarrollan paralelamente; Por una lado está el bloque teórico, donde se abordará el temario anteriormente descrito y por otro lado el bloque práctico, donde el alumno aprenderá el uso de Adobe Illustrator enfocado a la creación de infografías. Para cubrir ambos bloques, las horas de clase se dividirán al 50%. Las clases teóricas se apoyarán fundamentalmente en la bibliografía, pase de diapositivas y ejemplos reales. Las clases prácticas servirán como complemento a los contenidos teóricos, dando a los alumnos las herramientas necesarias para llevar a cabo los trabajos. Se propondrán trabajos prácticos por cada bloque teórico explicado, aumentando su complejidad a medida que avanza la asignatura. El alumno dispondrá de tutorías para aclarar las dudas que le puedan surgir de los contenidos explicados en clase.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer la disciplina dentro del campo del diseño gráfico conocida como infografía.
Aprender a manejar y diferenciar la información válida para crear una infografía.
Conocer y dominar las técnicas de creación infográficas.
Conocer y dominar el software Adobe Illustrator enfocado en la creación de infografías.
Creación de artes finales para diferentes soportes (off/on-line)

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La asignatura tiene evaluación continua, por lo que una inasistencia del 20% (5 clases) supone perder dicha evaluación continua. En tal caso, el alumno debe presentarse el día del examen oficial a una prueba técnica. La evaluación será la siguiente:

CONVOCATORIA ORDINARIA

Evaluación Continua y Asistencia a clase: 10%
Ejercicios prácticos individuales: 40%
Ejercicio final: 50%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Ejercicios prácticos individuales: 50%
Ejercicio final: 50%

Es obligatorio presentar todos los trabajos individuales, grupales y el final para aprobar la asignatura. En los trabajos se evaluarán aspectos como la idea y concepto, la destreza técnica del alumno, uso de la herramienta explicada y la complejidad de los trabajos presentados.

En el escenario a una docencia 100% en remoto el examen se hará de forma presencial.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Harris, J. (2010). Ilustración vectorial: Los secretos de la creación digital en imágenes. España; Promopress.
Glaser, J. y Knight, C. (2011). Diagramas: Grandes ejemplos de infografía contemporánea. España: Gustavo Gili.
(2014) Manual illustrator CC. España: Ed. Marcombo. Colección Manuales
Coates, K. y Ellison, A. (2014). Introducción al diseño de Información. España: Parramón Arts & Design.

Lankow, J.; Ritchie, J.y Crooks, R. (2013). Infografías: El poder del storytelling visual. España: Gestión 2000. Grupo Planeta.