Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Periodismo
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Diseño Infográfico II
Tipo:	Optativa
Créditos ECTS:	3
Curso:	4
Código:	3285
Periodo docente:	Séptimo semestre
Materia:	Información Periodística y Comunicación Digital (Diseño)
Módulo:	Herramientas de Comunicación
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	75

Equipo Docente	Correo Electrónico
Humberto José Martínez-Fresneda Osorio	h.fresneda@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Diseño Infográfico II completa el conocimiento del alumno en el mundo de la representación gráfica de datos en el ámbito digital. Asimismo, proporciona al alumno las destrezas necesarias para completar todo el proceso de creación de una infografía digital

OBJETIVO

Entender el proceso completo de creación de una infografía digital y realizarlo de manera óptima

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se requieren

CONTENIDOS

Tema 1. La infografía digital en el ciberperiodismo
Tema 2. Introducción al periodismo de datos
Tema 3. Análisis y minería de datos
Tema 4. Herramientas de creación y visualización de datos

ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA: A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

TRABAJO AUTÓNOMO TUTORIZADO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con la ayuda del profesor. Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación

ESTUDIOS DE CASOS Y DISCUSIONES.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Descubrir, valorar y contrastar con uno mismo diversas respuestas a las preguntas existenciales que caracterizan la vida personal y comunitaria.

Dominar las tecnologías aplicadas al campo de la comunicación en general y del Periodismo en particular.

Competencias específicas

Adquirir la capacidad para utilizar, los recursos informáticos, las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos (multimedia).

Saber utilizar y conocer las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información, así como para expresar y difundir creaciones a través de diferentes soportes multimedia. Especialmente, el diseño gráfico y la infografía.

Adquirir la capacidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en medios escritos, gráficos, audiovisuales y digitales, así como el uso de técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos mediante sistemas infográficos en entornos multimedia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Entender el proceso de creación completo de una infografía digital

Comprender la naturaleza de las infografías y sus funciones aplicadas al periodismo

Usar con destreza las distintas herramientas y sus aplicaciones en el periodismo

Completar correctamente los procesos de creación de una infografía digital al servicio del periodismo digital.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

- Evaluación continua: Trabajos y ejercicios individuales: 30% Trabajo individual final: 25% Asistencia y participación en las actividades presenciales en el aula: 5% Examen: 40%
“Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.”

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Alberto Cairo. Infografía 2.0: visualización interactiva de información en prensa / Madrid :Alamut,2008.

Santiago M. Martínez Arias. Color e infografía en el diseño periodístico actual / Madrid :Fragua,2013.