

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

| | | | |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------|
| Titulación: | Diploma en Diseño Gráfico Multimedia e Interactivo (Título Propio asociado a Diseño) | | |
| Rama de Conocimiento: | Ciencias Sociales y Jurídicas | | |
| Facultad/Escuela: | Ciencias de la Comunicación | | |
| Asignatura: | Infografía | | |
| Tipo: | Propia Obligatoria | Créditos ECTS: | 6 |
| Curso: | 2 | Código: | 34213 |
| Periodo docente: | Cuarto semestre | | |
| Tipo de enseñanza: | Presencial | | |
| Idioma: | Castellano | | |
| Total de horas de dedicación del alumno: | 150 | | |

| Equipo Docente | Correo Electrónico |
|-----------------------|--------------------|
| Miguel Nuño Garayalde | miguel.nuno@ufv.es |

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Vivimos hiperconectados e inmersos en una «jungla» de estímulos multimedia. Saber aprovechar el potencial que nos ofrece el lenguaje visual es clave para diseñar un mensaje eficaz que llegue a nuestro público. En esta asignatura vamos a aprender a comunicar una idea combinando imágenes, textos y señales; vamos a adquirir los conocimientos necesarios para analizar, valorar y diseñar infografías.

OBJETIVO

El objetivo de la asignatura es que el alumno sea capaz de expresar ideas y construir narraciones con un lenguaje visual y alcance la preparación para diseñar distintos tipos de piezas infográficas, desde el concepto inicial al arte

final, con un estilo diferenciador.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Son necesarios:

- Conceptos básicos del Diseño Gráfico.
- Conceptos básicos de Teoría del Color.
- Nociones de Tipografía.

CONTENIDOS

La asignatura consta de una parte teórica y otra práctica, interrelacionadas. Vamos estudiar los fundamentos de la creación de infografías, que llevaremos a la práctica con el programa Adobe Illustrator como herramienta principal.

Temario:

- Empezamos a pensar con la vista.
- Estudio de las claves de la creación de infografías.
- Uso del programa Adobe Illustrator enfocado al diseño de infografías.
- Análisis, valoración y diseño de dibujos descriptivos, diagramas y visualizaciones de datos.
- Creación de narraciones gráficas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

·Actividades presenciales:

- Clases expositivas teórico prácticas.
- Desarrollo de ejercicios y puesta en común.
- Tutorías.

·Trabajo personal:

- Estudio e investigación de los temas expuestos en clase.
- Desarrollo de los ejercicios individuales propuestos.
- Desarrollo del ejercicio final.

En clase veremos los principales conceptos de la infografía en exposiciones con apoyo visual, analizaremos proyectos publicados y desarrollaremos juntos ejemplos con Adobe Illustrator. 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

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo de forma profesional.



Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas destacados de índole social, científica o ética.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno será capaz de expresar ideas y construir narraciones con un lenguaje visual.

El alumno aprenderá a comunicar combinando imágenes, textos y señales.

El alumno podrá diseñar distintos tipos de piezas infográficas, desde el concepto inicial al arte final, con un estilo diferenciador.

El alumno alcanzará la suficiente destreza con el programa Adobe Illustrator para realizar piezas de complejidad media alta.

El alumno estará en condiciones de analizar y valorar distintos tipos de infografías.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La forma de evaluación es la siguiente:

- Convocatoria ordinaria:
 - Rendimiento en clase: 10%
 - Ejercicios prácticos individuales propuestos: 40%
 - Ejercicio final: 50%
- Convocatoria extraordinaria:
 - Ejercicios prácticos individuales propuestos: 40%
 - Ejercicio final: 60%

Es obligatorio presentar todos los ejercicios propuestos y el final para aprobar la asignatura. En ellos se evaluará la idea y el enfoque, cómo se visualiza la información y el *look and feel*.

El alumno debe asistir al 80% de las clases. En caso contrario tendrá presentarse a la convocatoria extraordinaria.

En la convocatoria extraordinaria el alumno deberá estudiar bien qué ha fallado en las entregas de la convocatoria ordinaria repasando los briefings y las correcciones. Después, tendrá que diseñar una nueva versión que incorpore los cambios necesarios.

Concesión Matrícula de Honor: la Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

Los alumnos repetidores deberán realizar todas las tareas pendientes o suspensas de convocatorias anteriores.

Los requisitos mínimos para aprobar la asignatura son los mismos que en el sistema ordinario.

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



Eisner, Will. La narración gráfica (Nueva edición actualizada). Barcelona: Norma Editorial, 2017.

Mijksenaar, Pau. Una introducción al diseño de la información. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001.

Rendgen, Sandra; Wiedemann, Julius. Information Graphics. Colonia: Taschen, 2013.

Rendgen, Sandra; Wiedemann, Julius. History of Information Graphics. Colonia: Taschen, 2019.

Wiedemann, Julius; Holmes, Nigel. National Geographic Infographics. Colonia: Taschen, 2017.

Farr, Michael. Tintín: El sueño y la realidad. Barcelona: Zendera Zariquiey, 2002.

Hergé. Tintín y la Luna. Barcelona: Editorial Juventud, 2019.

Complementaria

Graphics - The New York Times. @nytgraphics (Twitter).

Adobe Help Center. <http://helpx.adobe.com/es/illustrator/topics.html>.

Adobe Help Center. <http://helpx.adobe.com/es/photoshop/topics.html>.

