



GRADO EN DISEÑO

Módulo	COMPLEMENTARIO
Materia	TÉCNICAS Y APLICACIONES DEL DISEÑO GRÁFICO
Asignatura	CÓDIGO: 804111 NOMBRE: INFOGRAFÍA

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Tercero
Carácter:	Optativo
Período de impartición:	2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: Diseño e Imagen
Coordinador: Ángel Serrano Valverde
Correo electrónico: angserra@ucm.es
Telf: 913943653

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR

Infografía pertenece al grupo de asignaturas de la materia de *Técnicas y aplicaciones del diseño gráfico*, no a la de *Tecnología de los nuevos medios*. Esta aclaración es importante recalcarla ya que no se trata de una asignatura de carácter tecnológico. En ella, la informática y los nuevos medios son tratados como meras herramientas al servicio de la transmisión y representación gráfica de la información.

Se pretende por tanto de proveer al alumno de las herramientas intelectuales de abstracción de 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.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.
- OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo.



- OG.8. Promover una aproximación ordenada al diseño que potencie la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso.
- OG.9. Hacer entender al alumno que el continuo reciclaje es imprescindible en el futuro desarrollo profesional de un diseñador, debiendo comprometerse con el autoaprendizaje como instrumento de desarrollo y responsabilidad profesional, y prepararle para tener capacidad innovadora.
- OG.10. Promover la investigación como la base para un desarrollo continuo del diseño y su cultura así como también para ejercer el rol estratégico que le corresponde. Iniciar al estudiante en las prácticas de la investigación, haciéndole comprender las reglas del rigor y la exigencia para con el propio trabajo.

Objetivos específicos:

El alumno deberá de ser capaz de:

- Recopilar, analizar e interpretar datos y hechos.
- Elaborar representaciones gráficas adecuadas para cada caso dado.
- Reconocer y adecuar los condicionantes medioambientales particulares.
- Solventar problemas de legibilidad.
- Estructurar la información en función de la importancia y secuencialidad de su lectura apropiada.
- Determinar los medios y herramientas de representación requeridos.

COMPETENCIAS

Competencias generales:

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.
- CG.3. Conocer los métodos y técnicas relevantes en distintas áreas de aplicación del Diseño participando en la creación de nuevas soluciones que contribuyan al desarrollo de la sociedad.

Competencias específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.
- CE.4. Planificar la producción de un diseño en función de los procesos necesarios y su interdependencia, asignando una correcta distribución de las herramientas de que se disponga y de las restricciones de tiempo y recursos.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.



CONTENIDOS

- Técnicas de ideación y proyectación para el diseño
- Diseño de comunicación gráfica
- Infografía como diseño de información
- Toma, análisis y organización de datos
- La fotografía como registro de información. Niveles de codificación.
- Representaciones espaciotemporales. El mapa y el cronograma.
- Significación y simbología. Abstracción, conceptualización y representación.
- Jerarquía de la información y niveles narrativos.
- Interpretación gráfica de la información. Objetividad y subjetividad.
- Dirección de arte e infografía. Traducción gráfica del tono.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Clases centradas en contenidos teóricos y prácticos. Lecciones magistrales con fuerte apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos y proyectos a desarrollar.	CG1. CG2. CG3. CE1. CE3. CE4.CE7.	3
Resolución de ejercicios en el aula-taller bajo la dirección del profesor. Trabajo tutelado en el aula. Seminarios. Debates.	CE1. CE3. CE4.CE7.	60-70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Lectura y estudio. Empleo del Campus Virtual. Visitas a exposiciones, museos, imprentas y estudios de diseño. Elaboración de portfolios y maquetas de los trabajos realizados. Preparación de evaluaciones.	CG1. CG2. CG3.	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

Actividad del estudiante:



- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización en clase y entrega de ejercicios breves de aplicación de cada una de las unidades temáticas.
- Proyectos de aplicación. en los que el alumno profundiza en los fundamentos del diseño, en la percepción visual de la forma y en el contenido y el uso de las imágenes.
- Breves proyectos personales de investigación sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres, ejercicios en grupo y otras actividades de clase.

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
 - Trabajo tutelado del estudiante por el profesor supondrá un 30% del total.
 - Trabajo autónomo del estudiante, el 60% del total.
 - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10% del total.

BIBLIOGRAFÍA

- Baldwin, J. y Lucienne R. (2007). *Comunicación visual: de la teoría a la práctica*. Barcelona: Ed. Parramón.
- Cairo, A. (2011). *El arte de lo funcional: infografía y visualización de información*. Madrid: Ed. Alamut.
- Costa, J. (1998). *La esquemática: visualizar la información*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Crow, D. (2008). *Visible signs : an introduction to semiotics in the visual arts*. Lausanne. AVA Pub (*No te creas una palabra*. Barcelona, Promopress, 2008).
- Jardí, E. (2012). *Pensar con imágenes*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Knight, C y Glaser, J. (2011). *Diagramas: grandes ejemplos de infografía contemporánea*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- McCandless, D. (2010). *La información es bella*. Barcelona: RBA Libros.
- Edward R. Tufte, E. R. (1992). *Envisioning information*. Cheshire (Connecticut): Graphics.