

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN DISEÑO			
Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen)			
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA			
ASIGNATURA:	Infografía		
Módulo	Fundamental		
DATOS BÁSICOS:			
Curso:	3º		
Carácter:	Optativa		
Carga Docente T/P:			
CUATRIMESTRE:	Segundo	GRUPO/S	1, 2
PROFESOR/ES:	Jesús Hidalgo Sola	AULA:	A11 TALLER
e-mail: jesushid@ucm.es		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA	
		(Campus Virtual)	

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
TEMA 1 (2 SEMANAS) Teoría del logotipo y el icono, simplicidad visual e información implícita.	OBJETIVOS 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. ACTIVIDADES <u>PRIMERA PARTE:</u> Leyes de la Gestalt: principio de la simetría, proximidad, agrupación, continuidad. <u>SEGUNDA PARTE:</u> Análisis de logotipos basados en el principio del fondo y figura, simplicidad gráfica con alto contenido de información.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
<p>TEMA 2 (4 SEMANAS)</p> <p>Técnicas de ideación y proyección para el diseño. Diseño de comunicación gráfica. Infografía como diseño de información. Toma, análisis y organización de datos.</p>	<p>OBJETIVOS</p> <p>Promover una aproximación ordenada al diseño que potencie la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso.</p> <p>ACTIVIDADES</p> <p><u>PRIMERA PARTE:</u> Descifrar y extraer los conceptos e información contenidas en una infografía, para la valoración de su efectividad como transmisora de conocimiento.</p> <p><u>SEGUNDA PARTE:</u> Aplicación de la metodología de trabajo. Realizar propuestas gráficas de una información indicada en clase, utilizando en la medida de lo posible el icono para la transmisión de información concreta e inequívoca.</p> <p><u>TRABAJO 1:</u> Realizar una infografía poniendo en práctica los conceptos vistos durante el curso, con el uso de iconos, formas simples y paleta de color reducida. Usando la información que se especifica en el enunciado.</p>
<p>TEMA 3 (3 SEMANAS)</p> <p>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.</p>	<p>OBJETIVOS</p> <p>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.</p> <p>ACTIVIDADES</p> <p><u>PRIMERA PARTE:</u> Descifrar y extraer los conceptos, datos e informaciones complejas contenidas en una infografía, para la valoración de su efectividad como transmisora de conocimiento.</p> <p><u>SEGUNDA PARTE:</u> Fotografía y arte urbano, la efectividad de ciertas obras artísticas por su valor semántico.</p>

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
<p>TEMA 4 (1 SEMANA)</p> <p>Exposiciones y defensa de los trabajos de los alumnos.</p>	<p><u>Trabajo 2:</u> Realizar una infografía de un tema concreto propuesto, a partir del cual el alumno realizará una labor de investigación y recopilación de datos para concluir en una propuesta gráfica.</p> <p>OBJETIVOS</p> <p>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.</p> <p>ACTIVIDADES</p> <p>Defensa y exposición oral en el aula, de los trabajos de los alumnos.</p>
<p>TEMA 5 (4 SEMANAS)</p> <p>Introducción al render: luces y materiales en 3d.</p> <p>Creación de infografías a partir de archivos 3D. Infografía 3D como esquematización y simplificación de la realidad.</p>	<p>OBJETIVOS</p> <p>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.</p> <p>ACTIVIDADES</p> <p><u>PRIMERA PARTE:</u> Introducción al render, luces y materiales en 3D. Creación de imágenes esquemáticas 3D.</p> <p><u>PRIMERA PARTE:</u> Análisis de ejemplos de infografías 3D.</p> <p><u>TRABAJO:</u> Realizar una infografía con gran cantidad de contenido, utilizando los conocimientos teóricos y técnicos vistos durante el curso.</p>

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
Examen/Entregas finales	<u>TRABAJO:</u> Entregar en formato digital un cuaderno de trabajo en el que estén recogidos todos los ejercicios de clase, con una breve justificación teórica de las decisiones gráficas tomadas de cada uno de ellos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:	Recuperación septiembre: <i>Los alumnos que hayan cumplido los requisitos mínimos de asistencia y realización de trabajos prácticos y que no superen la asignatura, se les asignará un trabajo adicional de recuperación para la convocatoria de septiembre.</i>
Realizar una infografía, plasmando un concepto concreto de forma precisa y concisa.	
Realizar una infografía tras recopilar datos, estructurando la información de forma ordenada y jerarquizada.	
Realizar una infografía utilizando los conocimientos técnicos y teóricos vistos durante el curso, apoyándose en un esquema 3D que facilite la comprensión de la información, que estará compuesta por una gran cantidad de datos.	
Entrega del cuaderno de trabajo.	
<ul style="list-style-type: none"> • NOTA IMPORTANTE: <i>Este calendario de ejercicios prácticos es una orientación programática de los mismos, por lo que puede verse alterado en algunos ejercicios por alguna circunstancia ocasional, retornando a continuación a las propuestas indicadas.</i> • (*A+B+C+D: Seleccionados por su calidad del mínimo realizado (70%) necesario para aprobar la asignatura). • <i>Todos los trabajos deberán estar firmados, sellados y numerados según la programación de ejercicios prácticos.</i> • <i>Se entregarán en una carpeta y nunca enrollados o deformados.</i> • • 	