



1. DATOS GENERALES

Asignatura: DISEÑO DIGITAL AVANZADO

Tipología: OPTATIVA

Grado: 377 - GRADO EN PERIODISMO

Centro: 12 - FACULTAD DE COMUNICACIÓN

Curso: 4

Lengua principal de
impartición:Uso docente de
otras lenguas:

Página web:

Código: 16332

Créditos ECTS: 6

Curso académico: 2019-20

Grupo(s): 30

Duración: Primer cuatrimestre

Segunda lengua:

English Friendly: N

Bilingüe: N

Profesor: MIGUEL ANGEL ROQUE LOPEZ - Grupo(s): 30

Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
204 / Facultad de Bellas Artes	ARTE	4523	miguelangel.roque@uclm.es	Disponibile en Moodle a principios de curso y actualizado según semestres

2. REQUISITOS PREVIOS

Conocimientos previo de aplicaciones de tratamiento de imagen bitmap (Adobe Photoshop) y programas de edición de vídeo (Final Cut, Adobe Premiere) y animación bitmap (Adobe After Effects). Conocimientos básicos de aplicaciones de dibujo vectorial (Adobe Illustrator).

Haber adquirido las competencias correspondientes a las asignaturas "Infografía y Diseño Gráfico" y "Diseño Edición Periodística Digital"

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

La asignatura DISEÑO DIGITAL AVANZADO correspondiente dentro del Plan de Estudios de Grado en Periodismo a una asignatura optativa del cuarto curso, es la continuación de las asignaturas *Diseño y Edición Periodística Digital e Infografía y Diseño Gráfico*, que el/la estudiante cursa de manera obligatoria en el tercer curso de Grado. En DISEÑO DIGITAL AVANZADO se pretende continuar dotando al estudiante de las herramientas teórico-prácticas necesarias para que pueda adquirir una serie de competencias que le permitirán desarrollar sus capacidades a la hora de enfrentar su producción dentro del ámbito audiovisual, no sólo a nivel instrumental sino conceptual y procedimental. Así pues el/la estudiante será capaz de aprehender las implicaciones del trabajo gráfico en soporte electrónico y sabrá valorar los condicionantes técnicos y económicos que permitirán desarrollar de uno u otro modo sus propuestas.

Esta asignatura, concebida como un tercer estadio en la iniciación a la práctica del diseño gráfico aplicado a la información, tiene entre sus objetivos principales ayudar a que el educando, desde su propia experiencia –y mediante un manejo empírico de los distintos materiales, técnicas y conceptos–, consiga establecer esas relaciones, correspondencias y analogías que puedan existir entre la práctica disciplinar del diseño gráfico –sus problemas técnicos, formales y conceptuales– y la del periodismo en el contexto –siempre cambiantes– de las Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.) y en soporte electrónico. Para ello, los contenidos de la asignatura estarán enfocados hacia la conjunción de buena parte de lo aprendido hasta entonces en la disciplina del diseño gráfico sino, también, en la de la producción audiovisual. Por lo tanto será fundamental la realización de proyectos en los que el/la estudiante combinen el diseño gráfico de información –gráfica y textual– estática y dinámica con medios como el audio, la fotografía, el vídeo que puedan experimentarse en el ámbito de la multitud de dispositivos electrónicos existentes en la actualidad.

Por tanto, sus contenidos específicos abarcarían cuestiones relacionadas con la aplicación de los conocimientos previamente adquiridos en las materias citadas a los soportes audiovisuales. Ahondando, por ejemplo, en las tareas de titulación dinámica de aplicación en soporte televisión y/o web y creación de infografías multimedia. Ámbito este último de gran interés en los medios digitales y en el que confluyen simultáneamente varias de las habilidades adquiridas previamente como la narrativa visual, como concepto a desarrollar con herramientas de edición videográfica o animación digital, y por otra parte la capacidad de síntesis gráfica aplicable a los contenidos mostrados.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
E08	Capacidad y habilidad para utilizar los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas.
E10	Capacidad y habilidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en medios escritos, gráficos, audiovisuales y digitales, así como del uso de técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos mediante sistemas infográficos.
E13	Capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos informativos o comunicativos.
G02	Conocimientos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
G04	Compromiso ético y deontología profesional
G08	Ser capaz de transmitir ideas, problemas y soluciones dentro del área de Periodismo y de la Comunicación en general en tanto que profesional de esos ámbitos.
G09	Desarrollar aquellas habilidades necesarias en el área de Periodismo, y en general de la Comunicación, para emprender estudios posteriores de postgrado y reciclaje profesional.

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

No se han establecido.

Resultados adicionales

Asimilar el diseño gráfico como un lenguaje funcional de comunicación visual producto de un determinado contexto geopolítico y destinado a una sociedad espectadora y consumidora de mensajes esquemáticos. (E08, E10, G02). - Aplicar la metodología de trabajo del diseño gráfico

que se planteará para alcanzar soluciones gráficas que respondan a las expectativas de comunicación de un proyecto concreto, y dirigidas a un público objetivo predeterminado. (E08, E10, E13, G02, G04, G08, G09) - Aplicar las herramientas técnicas y conceptuales necesarias para resolver soluciones de comunicación visual utilizando un lenguaje gráfico depurado tanto formal como conceptualmente. (E08, E10, E13, G02, G04, G08, G09) - Desarrollar la capacidad de resolver los trabajos prácticos planteados en la asignatura alcanzando un lenguaje sintético que coordine el pensamiento lógico, el impulso creativo, y la calidad estética. (E08, E10, E13, G02, G04, G08, G09)

6. TEMARIO

- Tema 1: Infografía multimedia (II)
- Tema 1.1 Soportes y formatos

Tema 1.2 Narración infográfica

Tema 1.3 Interfaces de visualización

Tema 1.4 Técnica y proceso

Tema 1.5 Publicación y distribución

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Rec	Descripción
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	E10 E13 G09	0.6	15	S	S	S	
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Estudio de casos	E10 E13 G02 G04 G08 G09	0.84	21	S	S	S	
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL]	Prácticas	E08 E10 E13 G02 G04 G08 G09	0.52	13	S	S	S	
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL]	Aprendizaje cooperativo/colaborativo	E08 E10 E13 G02 G04 G08 G09	0.24	6	S	S	S	
Tutorías individuales [PRESENCIAL]	Aprendizaje orientado a proyectos	G08 G09	0.08	2	S	S	S	
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Trabajo dirigido o tutorizado	E08 E10 E13 G02 G04 G08 G09	2	50	S	S	S	
Otra actividad presencial [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación	E08 E10 G02 G04 G08	0.12	3	S	S	S	
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	E08 E10 G02 G04 G08 G09	1.6	40	S	S	S	
Total:			6	150				
Créditos totales de trabajo presencial: 2.4			Horas totales de trabajo presencial: 60					
Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6			Horas totales de trabajo autónomo: 90					

Ev: Actividad formativa evaluable
Ob: Actividad formativa de superación obligatoria
Rec: Actividad formativa recuperable

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Valoraciones		Descripción
	Estudiante presencial	Estud. semipres.	
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	15.00%	0.00%	Participación en clase y debates
Pruebas de progreso	30.00%	0.00%	Trabajos prácticos: Proyectos
Elaboración de memorias de prácticas	10.00%	0.00%	Trabajos teórico: Memoria de proyectos
Prueba final	30.00%	0.00%	Prueba conocimientos técnicos
Examen teórico	15.00%	0.00%	Sobre bibliografía básica y teoría expuesta en clase
Total:	100.00%	0.00%	

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:
Media, acorde con porcentajes, de las actividades.

CRITERIOS ORTOGRÁFICOS Y DE REDACCIÓN
Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado

CRITERIOS A RESPETAR EN LAS CLASES PRESENCIALES

1. Dispositivos digitales

En los últimos tiempos, han proliferado los dispositivos móviles que interrumpen la convivencia académica y el ritmo de la clase. Molesta al profesor y a los compañeros. Por esta razón, se recomienda que los móviles se apaguen durante las horas de clase. El profesor se reserva el derecho de expulsar de clase a quien interrumpa la clase por este motivo. Igualmente, los ordenadores personales y las tabletas solo pueden emplearse con fines académicos (tomar apuntes o realizar ejercicios concretos).

2. Puntualidad.

La puntualidad favorece el normal desarrollo de las clases. Por eso, es importante que el alumnado esté en el aula a la hora señalada. Una vez comenzada la clase, tras unos diez minutos de cortesía, el profesor cerrará la puerta y no se permitirá la entrada al aula.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Pruebas teórica y práctica en la que se plasmarán los conocimientos teórico-prácticos e instrumentales adquiridos en la asignatura.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL

No asignables a temas	
Horas	Suma horas
Comentarios generales sobre la planificación: L planificación temporal podrá verse modificada ante causas imprevistas	
Tema 1 (de 1): Infografía multimedia (II)	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	15
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Estudio de casos]	21
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Prácticas]	13
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	6
Tutorías individuales [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	2
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo dirigido o tutorizado]	50
Otra actividad presencial [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	3
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	40
Actividad global	
Actividades formativas	Suma horas
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	15
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Estudio de casos]	21
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Prácticas]	13
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	6
Tutorías individuales [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	2
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo dirigido o tutorizado]	50
Otra actividad presencial [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	3
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	40
Total horas: 150	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS						
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
Wang Shaoqiang	Infografía: Diseño y visualización de la información	Promo Press		978-8416504930	2017	
CAIRO, Alberto	El arte funcional. Infografía y visualización de la información http://www.elartefuncional.com/	Alamut	Madrid	978-8498890679	2011	
Cairo, Alberto	Infografía 2.0:: Visualización interactiva de información en prensa	Alamut		978-8498890105	2008	
Design Media Publishing Limited	Presentaciones de infografías y datos	Parramón		978-8434200005	2015	
Isabel Meirelles	La Información En El Diseño	Parramón		978-8434241053	2014	
José Luis Valero Sancho	La infografía: Técnicas, análisis y usos periodísticos	Aldea Global	Barcelona	978-8449021596	2001	
LANKOW, Jason et al.	Infografías. El poder del storytelling visual http://books.google.es/books/about/Infograf%C3%ADas.html?id=vB7UurQuCBwC&redir_esc=y	Gestión 2000	Barcelona	978-8498752649		
Lankiw, Jason et al.	Infografías	Gestión 2000		978-8498752649	2013	
Valero Sancho, José Luis	La infografía de prensa http://www.ull.es/publicaciones/latina/aa2000qjn/99valero.htm				2000	