



UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura: DISEÑO DIGITAL AVANZADO	Código: 16332
Tipología: OPTATIVA	Créditos ECTS: 6
Grado: 377 - GRADO EN PERIODISMO	Curso académico: 2021-22
Centro: 12 - FACULTAD DE COMUNICACIÓN	Grupo(s): 30
Curso: 4	Duración: Primer cuatrimestre
Lengua principal de impartición:	Segunda lengua:
Uso docente de otras lenguas:	English Friendly: N
Página web:	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	

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
E06	Capacidad y habilidad para buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración y procesamiento de información, así como para su aprovechamiento comunicativo persuasivo o de ficción y entretenimiento.
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.
E11	Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia).
E13	Capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos informativos o comunicativos.
E14	Capacidad de experimentar e innovar mediante el conocimiento y uso de técnicas y métodos aplicados a los procesos de mejora de la calidad y de auto evaluación, así como habilidades para el aprendizaje autónomo, la adaptación a los cambios y la superación rutinaria mediante la creatividad.
G10	Adiestrarse en las técnicas de búsqueda, identificación, selección y recogida de información, así como de los métodos que se han de tener en cuenta a la hora de examinar críticamente cualquier clase de fuentes, documentos y hechos con la finalidad, por un lado, de tratarlos convenientemente y, por otro, de transformarlos en informaciones de interés mediante los lenguajes informativocomunicativos requeridos para cada caso.

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	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	E10 E13	0.72	18	S	N	
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Estudio de casos	E10 E13	0.84	21	S	N	
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL]	Prácticas	E08 E10 E13	0.84	21	S	N	
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Trabajo dirigido o tutorizado	E08 E10 E13 G02 G04 G08 G09	2	50	S	S	
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	E08 E10 G02 G04 G08 G09	1.6	40	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 (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Pruebas de progreso	30.00%	30.00%	Proyectos expuestos en clase y desarrollados de forma autónoma por el alumno
Prueba final	30.00%	30.00%	Prueba conocimientos técnicos
Realización de prácticas en laboratorio	40.00%	40.00%	Prácticas realizadas en clase
Total:	100.00%	100.00%	

* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 6 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 13.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Evaluación continua:

Media, acorde con porcentajes, de las actividades.

CRITERIOS ORTOGRÁFICOS Y DE ORIGINALIDAD

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 y duración de las clases

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. De la misma forma, la asistencia completa a las clases facilita el correcto aprendizaje del alumno por lo que el alumno debe asistir a la totalidad de la sesión para garantizar la adquisición de los conocimientos ligados a la asignatura

Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria relacionada con la pandemia sanitaria de la COVID-19. No obstante, incluso en un escenario imprevisto, se tratarán de mantener los porcentajes de evaluación con la máxima fidelidad a lo señalado en esta guía.

Evaluación no continua:

Media, acorde con porcentajes, de las actividades.

CRITERIOS ORTOGRÁFICOS Y DE ORIGINALIDAD

Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado

CRITERIOS A RESPETAR EN LAS CLASES NO 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 o seseión virtual 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. En el caso de clases virtuales, se recomienda al alumno entrar a las mismas con el micrófono silenciado y desbloquero únicamente para la realización de preguntas y aportaciones significativas a las clases. De la misma forma, la asistencia completa a las clases facilita el correcto aprendizaje del alumno por lo que el alumno debe asistir a la totalidad de la sesión para garantizar la adquisición de los conocimientos ligados a la asignatura.

Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria relacionada con la pandemia sanitaria de la COVID-19. No obstante, incluso en un escenario imprevisto, se tratarán de mantener los porcentajes de evaluación con la máxima fidelidad a lo señalado en esta guía.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Mismas características, trabajos y porcentajes que en el resto de convocatorias

Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

Mismas características, trabajos y porcentajes que en el resto de convocatorias

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]	18
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Estudio de casos]	21
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Prácticas]	21
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo dirigido o tutorizado]	50
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	40
Actividad global	
Actividades formativas	Suma horas
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	18
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Estudio de casos]	21
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Prácticas]	21
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo dirigido o tutorizado]	50
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	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 periódísticos	Aldea Global	Barcelona	978-8449021596	2001	
LANKOW, Jason et al.	Infografías. El poder del storytelling visual	Gestión 2000	Barcelona	978-8498752649		
Lankiw, Jason et al.	Infografías	Gestión 2000		978-8498752649	2013	
Valero Sancho, José Luis	La infografía de prensa				2000	http://www.uil.es/publicaciones/latina/aa2000qjn/99valero.htm
CAIRO, Alberto	El arte funcional. Infografía y visualización de la información	Alamut	Madrid	978-8498890679	2011	http://www.elartefuncional.com/