



GRADO EN CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL

Módulo: COMPLEMENTARIO
Materia: NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS
Asignatura: INFOGRAFÍA
Código: 804063

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso: Cuarto
Carácter: Optativa
Periodo de impartición: 2º semestre
Carga Docente: nº ECTS 6
 Teórica: 3 ECTS
 Práctica: 3 ECTS

Departamento responsable: DIBUJO II (DISEÑO E IMAGEN) / PINTURA-RESTAURACIÓN

Coordinador de la materia: Manuel Sesma Prieto / Montaña Galán
Correo-e: msesma@ucm.es / montagalan@art.ucm.es
Teléfono: 91 3943653 / 91 3943581

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.

Requisitos:

Ninguno.

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.

METODOLOGÍA

Descripción:

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 éstos 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.



CONTENIDOS

Bloques temáticos:

- 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.

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 del estudiante tutelado por el profesor, el 30% del total.
 - ✓ Trabajo autónomo en el taller o laboratorio 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. *Comunicación visual: de la teoría a la práctica*. Barcelona: Ed. Parramón, 2007.
- CAIRO, A. *El arte de lo funcional: infografía y visualización de información*. Madrid: Ed. Alamut, 2011.
- COSTA, J. *La esquemática: visualizar la información*. Barcelona: Ed. Paidós, 1998.
- CROW, D. *Visible signs : an introduction to semiotics in the visual arts*. Lausanne. AVA Pub (*No te creas una palabra*. Barcelona, Promopress, 2008), 2008.
- JARDÍ, E. *Pensar con imágenes*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2012.
- KNIGHT, C y GLASER, J. *Diagramas: grandes ejemplos de infografía contemporánea*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2011.
- McCANDLESS, D. *La información es bella*. Barcelona: RBA Libros, 2010.
- TUFTE, E. R. *Envisioning information*. Cheshire (Connecticut): Graphics, 1992.