
Curso Académico: (2023 / 2024)**Fecha de revisión: 19-04-2023**

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Comunicación**Coordinador/a: ROSIQUE CEDILLO, GLORIA JOSEFINA****Tipo: Optativa Créditos ECTS : 3.0****Curso : 1 Cuatrimestre : 2**

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Las asignaturas que se cursan durante el primer cuatrimestre del máster.

OBJETIVOS

COMPETENCIAS

Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando.

Gestionar y resolver problemas en los nuevos entornos digitales interactivos

Innovar en el ámbito comunicativo en el entorno digital

Generar relatos audiovisuales comprometidos con los derechos humanos, la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, la accesibilidad de las personas con discapacidad y la promoción de la cultura de paz y los valores democráticos.

Adquirir conocimientos teóricos sobre el relato audiovisual así como adquirir conciencia de su impacto e influencia social.

Integrar los relatos documentales en el marco de estrategias de comunicación, implementando el producto de forma offline y online.

Experimentar con nuevos formatos de storytelling interactivo.

Combinar diversas herramientas tecnológicas para el diseño y ejecución de documentales, enfatizando al componente de accesibilidad.

Adquirir conocimientos legales para crear y distribuir contenidos en internet

Aplicar a la práctica documental los principios deontológicos propios de la profesión periodística.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Realizar infográficos ejecutables y comprensibles según el propósito periodístico, publicitario, de

marketing o entretenimiento.

Facilitar la comprensión de grandes cantidades de información a través de nuevos códigos de visualización.

Adquirir conocimientos para el uso racional de gráficos según el medio o soporte, impreso o digital y multiplataforma.

Manejar las herramientas y aplicaciones que existen (experimentales, gratuitas o de pago) para proporcionar interactividad a las informaciones.

Experimentar con los diferentes diseños y formatos en pantallas ubicuas dentro de la estrategia "first mobile"

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

-Capacidad para implementar proyectos audiovisuales en el entorno digital comprendiendo las diferentes etapas de ejecución.

-Capacidad para llevar a cabo planes comunicativos integrales con especial atención a las nuevas herramientas de comunicación que ofrece internet.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

- La difusión y distribución de un proyecto audiovisual transmedia a través de diferentes canales de comunicación y en diferentes plataformas.
- Estrategias innovadoras de distribución en el circuito comercial en constante competencia y renovación de formatos.
- Diseño y arquitectura de la información para los diferentes dispositivos y canales de transmisión.
- Manejo de herramientas multimedia y de animación para la ejecución de infográficos y piezas informativas transmedia.
- Desarrollo de materiales multimedia libres para la ejecución de tareas de carácter académico y profesional.

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Clase teórica

Clases teórico prácticas

Trabajo en grupo

Trabajo individual del estudiante

Encuentros y seminarios

METODOLOGÍAS DOCENTES

Exposiciones en clase del profesor con soporte de medios informáticos y audiovisuales, en las que se desarrollan los conceptos principales de la materia y se proporciona la bibliografía para complementar el aprendizaje de los alumnos.

Lectura crítica de textos recomendados por el profesor de la asignatura:

Artículos de prensa, informes, manuales y/o artículos académicos, bien para su posterior discusión en clase, bien para ampliar y consolidar los conocimientos de la asignatura.

Resolución de casos prácticos, problemas, etc. planteados por el profesor de manera individual o en

grupo.

Exposición y discusión en clase, bajo la moderación del profesor de temas relacionados con el contenido de la materia, así como de casos prácticos.

Elaboración de trabajos e informes de manera individual o en grupo.

TUTORÍAS

Régimen de tutorías fijas establecidas en la asignatura.

Tutorías bajo demanda a petición del alumno.

Propuesta de tutorías a petición del profesor.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen Final: 40

Peso porcentual del resto de la evaluación: 60

Infografía periodística: Teoría y ejemplos reales. Diferentes niveles de representación visual. Conocimiento del programa de autoedición Indesign para creaciones Print y digital.

Planteamiento de un Ejercicio de Evaluación.

PRÁCTICA: Realización del esquema sobre papel (boceto papel, web y video) y presentación del ejercicio. (20%)

La herramienta principal: Adobe Illustrator. Mapas, gráficos de barras, tartas, fiebre, etc.

PRÁCTICA: Creación de un mapa localizador (ordenador). (20%)

Presentación de cada alumno del esquema del 'Ejercicio de Evaluación' a la clase.

PRÁCTICA: Ejercicio de Evaluación (con ordenador, tutoría sobre como afrontarlo). (20%)

Introducción a la infografía animada y la interactividad no lineal. Adobe Edge Animate, HTML, etc.

PRACTICA: Realización de un infográfico interactivo con herramientas libres adaptable a dispositivos móviles. (20%)

Desarrollo de concepto y diseño de visualización en Indesign con las piezas gráficas y otras informaciones textuales a modo de contenedor de las tareas realizadas.

PRACTICA: Realización de una mini publicación con los elementos y recursos graficos de un medio informativo impreso o digital. (20%)

El total de las prácticas 100%, corresponde al 60% global de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Alberto Cairo The Functional Art , New Riders, 2016
- David Dabner, Sandra Stewart, Eric Zempel. Diseño gráfico: Fundamentos y prácticas , BLUME, 2015
- Edward Tufte The Visual Display of Quantitative Information, GRAPHICS PRESS.
- Isabel Meirelles Design for Information, Rockport Publishers, 2013

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Edward Tufte Envisioning Information clothbound. , GRAPHICS PRESS.

- Nigel Holmes Wordless Diagrams. , Bloomsbury Publishing.

- Stephen Few Show Me the Numbers: Designing Tables and Graphs to Enlighten. , Analytics Press.