



<b>DENOMINACIÓN ASIGNATURA:</b> Diseño y Visualización Online		
<b>POSTGRADO:</b> MÁSTER UNIVERSITARIO EN Documental y Reportaje Periodístico Transmedia	<b>ECTS:</b> 3	<b>CUATRIMESTRE:</b> 2º
<b>Profesor/a:</b> Juan Yunquera Nieto		

**CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA (versión detallada)**

SEMANA	SESIÓN	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA SESIÓN (En su caso, incluir las recuperaciones, tutorías, entrega de trabajos, etc)	GRUPO (marcar X)		Indicar espacio Necesario distinto aula (aula informática, audiovisual, etc..)	TRABAJO DEL ALUMNO DURANTE LA SEMANA		
			1	2		DESCRIPCIÓN	HORAS PRESENCIA LES	HORAS TRABAJO Semana Máximo 7 H
1	1	Clase magistral de iniciación a la infografía y al diseño de la información y su visualización multimedia			Aula de Teoría	Presentación visual multimedia	2	5
	2	Iniciación y aprendizaje del programa de autoedición Indesign para diseño editorial y gráfico			Aula Informática	Manejo de las herramientas de Indesign	3	
2	1	Infografía periodística			Aula Informática	Teoría y ejemplos reales	1:50	6
	2	¿Qué vamos a hacer? Planteamiento de un 'Ejercicio de Evaluación'.			Aula Informática	Los diferentes niveles de representación visual.	1	
	3	PRÁCTICA: realización del esquema sobre papel (boceto papel, web y video)			Aula Informática	Presentación del ejercicio	2:50	
3	1	La herramienta principal: <u>Adobe Illustrator</u>			Aula Informática	Manejo y aprendizaje de la herramienta	2	5
	2	Mapas, barras y tartas y otros gráficos.			Aula Informática	Realización de Infográfico	1:50	
	3	Mapa localizador (ordenador)			Aula Informática	Manejo de herramientas de minería de datos y geolocalización	1:50	



4	1	Presentación de cada alumno del esquema del 'Ejercicio de Evaluación' a la clase.			Aula Informática	Cada alumno presenta al resto de la clase su trabajo	2	5
	2	'Ejercicio de Evaluación' (con ordenador, tutoría sobre como afrontarlo, fecha de entrega)			Aula Informática	Práctica en clase sobre lo explicado en clase.	1:50	
	3	Introducción a la infografía animada y la interactividad no lineal. <u>Adobe Edge Animate</u> html5			Aula Informática	Principios y realización de tarea interactiva	1:50	
5	1	Iniciación de un proyecto gráfico y editorial donde plasmar los diferentes trabajos infográficos			Aula Informática	Realización de un proyecto editorial "print" con el programa Indesign	3	7
<b>TOTAL HORAS</b>							<b>23</b>	<b>28</b>