

Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
Red de Escuelas de Arte y Superiores de Diseño de Galicia

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidad: Gráfico

Disciplina: Infografía

Índice

1	Identificación y contextualización.....	3
2	Descripción de la disciplina.....	3
	2.1. Descriptores.....	3
	2.2. Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos.....	3
	2.3. Interés de la disciplina para la consecución de los objetivos de la titulación.....	3
	2.4. Metodología.....	4
3	Objetivos.....	5
4	Competencias que se desarrollan en la disciplina.....	5
	4.1. Competencias transversales.....	5
	4.2. Competencias generales.....	5
	4.3. Competencias específicas de la titulación.....	5
5	Organización de los contenidos.....	5
	5.1. Contenidos.....	5
	5.2. Organización.....	6
6	Procedimiento de evaluación.....	6

1 Identificación y contextualización

Datos de la disciplina					
Escuelas	EASD Pablo Picasso – A Coruña				
Web escuelas	www.eapicasso.com				
Mail escuelas	escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Optativas				
Disciplina	Infografía				
Carácter	Optativa (Op.)	Tipel	Teórico-práctica (T.P.)	Duración	Cuatrimestral (150 h.)
Curso	4º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanales		2 (72 totales)			
Horas de trabajo no presencial		72			
Horas de tutoría		6			

2 Descripción de la disciplina

2.1. Descriptores

- Definición, función y forma.
- Los infogramas: elementos básicos, tipos, técnicas y estilos.
- Infografía audiovisual: área de trabajo, animaciones y efectos, venidlo y audio.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2.2. Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos

Esta disciplina no tiene relación con otras de contenidos progresivos.

2.3. Interés de la disciplina para la consecución de los objetivos de la titulación

Dominar los conceptos, la terminoloxía básica y las técnicas relacionadas con la infografía para la elaboración de proyectos de diseño.

Adquirir la capacidad de investigación y documentación en proyectos infográficos de distinta naturaleza: editorial y audiovisual.

Por en práctica la planificación y desarrollo de proyectos de infografía basados en criterios técnicos, estéticos, funcionales y comunicativos.

2.4. Metodología

Actividades introductorias

Explicación a los alumnos/las del desarrollo de la materia al largo del curso, incidiendo en las competencias y en los contenidos que se trabajan, la metodología y el sistema de evaluación.

Exposición magistral

Explicación por parte del profesorado en el aula de los contenidos de los temas o unidades didácticas enumeradas.

Prácticas presenciales

Resolución por parte del alumnado de los ejercicios prácticos propuestos en cada tema, a partir de los contenidos teóricos.

Prácticas no presenciales

Resolución por parte del alumnado de las actividades y problemas propuestos en algunos temas mediante trabajos autoxestionados donde completará los conocimientos teórico-prácticos.

Exposición y debate

Exposición y defensa por parte del alumnado de alguno de los trabajos realizados el largo del curso.

Tutorías docentes

Su finalidad es resolver dudas, tutelar y coordinar las prácticas.

Actividades de evaluación

- **Formativa.**
 - Comprende el funcionamiento cognitivo frente las tareas.
 - Adaptar los procesos a los progresos y dificultades.
- **Sumativa.**
 - Comprobar sí se adquirieron las competencias previas.

- Establecer balances de los resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar la formación, académicamente dirigidas, relacionadas con los contenidos y realizadas en el centro o fuera de él.

3 Objetivos

Conseguir las competencias transversales, generales y específicas de la titulación durante el desarrollo de la disciplina.

4 Competencias que se desarrollan en la disciplina

4.1. Competencias transversales

- T.1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T.2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T.3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T.4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- T.8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- T.14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones variables

4.2. Competencias generales

- G.1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- G.2. Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G.3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G.10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- G.11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- G.18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G.19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

- G.20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar la scea influencia en los procesos y productos del diseño.
- G.21. Dominar la metodología de investigación.

4.3. Competencias específicas de la titulación

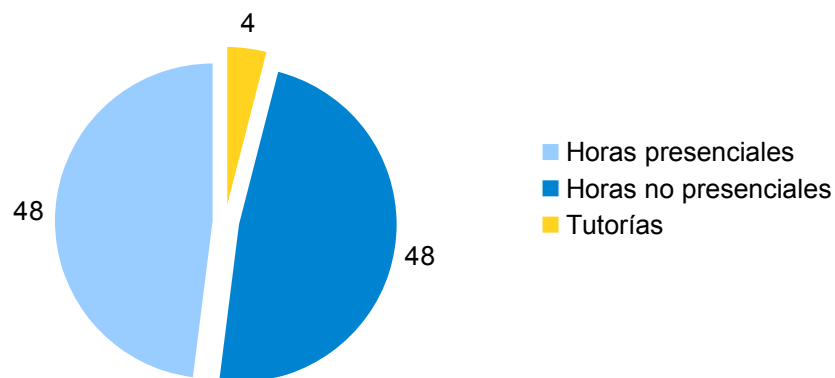
- E.1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- E.2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- E.3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- E.4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- E.5. Establecer estructuras organizativas de la información.
- E.6. Interrelacionar los lenguajes simbólica con la funcionalidad específica.
- E.8. Conocer los canales que sirvan de soporte a la comunicación visual y utilizarlas conforme a los objetivos comunicativos del proyecto.
- E.11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

5 Organización de los contenidos

5.1. Contenidos

- Visualización de datos.
- Tipología de gráficos.
- Proyectos de diseño infográfico: elaboración de gráficos.
- Infografía editorial.
- Infografía interactiva y multimedia.
- Gráficos en movimiento

5.2. Organización



6 Procedimiento de evaluación

La enseñanza es de carácter presencial y asistencia obligatoria.

La evaluación es continua y el alumno/la dispondrá de dos convocatorias por año académico, ordinaria y extraordinaria.