

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		DISEÑO GRÁFICO			
CURSO		4º			
ASIGNATURA		DISEÑO DE LA INFORMACIÓN			
PROFESOR/A		JAVIER FRANCO LÓPEZ			
DPTO.	COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL				
TIPO Proyectos	FORMACIÓN BÁSICA		CARÁCTER OE/TP	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	SEMESTRAL	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	65	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	35

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura permitirá al alumnado iniciarse en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico de la información. Con este fin se presentará una sólida teoría del diseño de esquemas dentro de un marco utilitario, científico y tecnológico que le ha permitido especializarse en el lenguaje más concreto de la sociedad de la información. La asignatura se centra en situar esta nueva frontera de la comunicación visual, contextualizándola en la importancia del estudio de datos y fenómenos abstractos. En la parte final de la asignatura se introducirán conceptos como infografía y storytelling, para comprender aquellos usos del diseño de la información ajenos a la ciencia y a la técnica e insertos en la narrativa y la creación.

OBJETIVOS

El diseñador gráfico es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son (R.D. 633/2010, de 14 de mayo):

- Identidad corporativa y visual.
- Producción gráfica.
- Diseño de envases y embalajes.
- Dirección de arte en publicidad.
- Diseño audiovisual.
- Grañismo en televisión.
- Diseño multimedia.
- Diseño de interacción, diseño web.
- Diseñador ambiental: gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio.
- Diseño de material didáctico.
- Investigación y docencia

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT1- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT6- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CT7- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.  
CT8- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.  
CT9- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.  
CT13- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.  
CT14- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.  
CT16- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.  
CT17- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

#### COMPETENCIAS GENERALES

CG1-Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.  
CG2 -Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.  
CG3-Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.  
CG4-Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.  
CG5-Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.  
CG7-Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.  
CG8-Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.  
CG9-Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.  
CG17- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.  
CG18- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.  
CG19-Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.  
CG20-Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.  
CE2- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.  
CE3- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.  
CE4- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.  
CE8-Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.  
CE9- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.  
CE10- Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.  
CE11-Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.  
CE12-Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.  
CE13-Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.  
CE15-Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

#### CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

01. Sistemas de representación gráfica de la información, de los procesos de tratamiento y filtrado de datos y su conversión en información susceptible de ser visualizada.

02. Procesos cognitivos y perceptivos en el diseño de información.

03. Recorrido histórico y vinculación actual a la generación de conocimiento.

04. Metodología de los procesos y proyectos de Diseño Gráfico de la información en sus diferentes usos y aplicaciones.

05. Diseño de gráficas: tipos de diagramas y objetivo comunicativo.

06. Bases de Datos y sistema de representación.

07. Nuevos soportes para infografías digitales audiovisuales y/o interactivas.

08. Procedimientos de desarrollo a través de herramientas digitales y su vinculación con los sistemas de bases de datos.

09. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

		Semana
UD 01. Introducción: ¿Qué es diseño de la información?.	-Presentación e introducción. -Metodología de los procesos y proyectos. Sesiones teóricas	1
UD 02. Teoría e historia del diseño de la información.	-Grandes hallazgos y evolución histórica. -Tipologías de esquemas y objetivo comunicativo. -Procesos perceptivos y cognitivos. Sesiones teóricas / Actividad análisis	2
UD 03. Comunicando fenómenos.	- Estructuras de relación, espaciales, temporales o híbridas. Sesiones teóricas / Actividad infografía	3 a la 7
UD 4. Análisis y descubrimiento a través de los datos.	-Trabajando con bases de datos. Herramientas digitales. -Experimentación audiovisual y/o interactiva.	8 a la 12
UD 05. Narración visual con diagramas.	- Usos creativos y narrativos del diseño de la información. Sesiones teóricas / Actividad Narrativa visual	13 a la 17

## METODOLOGÍA

### TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Esta asignatura integra la teoría y la práctica a través del desarrollo activo de proyectos editoriales, fomentando la madurez y la autonomía para construir el conocimiento que propone esta asignatura. La consecución de los objetivos específicos se logrará a través de la superación de las prácticas realizadas. Se proporcionará al alumnado contacto con la realidad profesional, seguimiento, coordinación de sus actividades y una retroalimentación constante de su grado de aprendizaje en cuanto a las actitudes, procedimientos y contenidos conceptuales alcanzados

Proyectos individuales: El alumno realizará pruebas escritas objetivas, actividades de investigación, análisis y experimentación para aplicarlas al desarrollo de los diferentes proyectos, así como exposiciones públicas y debates acerca de los procesos.

Proyectos de grupo: Algunas de las actividades se desarrollarán en equipo para la asimilación de aspectos relativos a la organización, coordinación y gestión de los proyectos.

#### TIPO DE ACTIVIDADES

**Proyectos individuales:** El alumno podrá realizar pruebas escritas objetivas, actividades de investigación, análisis y experimentación para aplicarlas al desarrollo de los diferentes proyectos, así como exposiciones públicas y debates acerca de los procesos. Dada la alta asignación de horas para el desarrollo de actividades fuera del aula, muchas actividades (sus recursos e impartición) se trasladarán a plataformas digitales.

**Actividades presenciales:**

Tipo ETCS  
Exposiciones del docente 1,6  
Coordinación - motivación - documentación 0,2  
Proyectos y pruebas individuales 0,4  
Exposiciones 0,2  
Seminarios y charlas 0,2  
Total 2,6

**Actividades no presenciales:**

Tipo ETCS  
Preparación de proyectos individuales 0,4  
Actividades individuales 1  
Total 1,4

#### EVALUACIÓN

##### CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel previo del alumnado; continua, para modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje, si fuese necesario, y formativa para construir el conocimiento a través de la madurez de los contenidos previos.

En la evaluación se incluyen la asistencia obligatoria a los seminarios y clases teóricas, o en su defecto la realización de pruebas teóricas escritas y pruebas prácticas para determinar la adquisición del contenido teórico.

Los proyectos y actividades prácticas se realizan individualmente.

##### Criterios transversales

1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
5. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
11. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
12. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
15. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
16. Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

##### Criterios generales

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y
3. la comunicación.

4. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
5. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
6. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
7. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
8. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
9. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
10. Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
11. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
12. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
13. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
14. Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
15. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
16. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
17. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
18. Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.  
Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
21. Demostrar dominio de la metodología de investigación.
22. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

#### Criterios específicos

1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
6. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
8. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
13. Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
14. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación que utilizamos para evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado son adecuados a los criterios de evaluación y a las competencias y contenidos establecidos para el curso. Cada uno de ellos evalúa algún tipo de conocimiento, de capacidad o de contenido.

- (I) Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos
  - A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación
  - B. Participación en seminarios y actividades complementarias
- (II) Conocimientos teóricos
  - C. Pruebas escritas objetivas
- (III) Habilidades y conocimientos prácticos
  - D. Actividades de clase
  - E. Actividades no presenciales
  - F. Proyectos/Trabajos en grupo e individuales
- (IV) Conocimientos prácticos

#### G. Examen Práctico

La evaluación del aprendizaje estará centrada en el proceso, en la cual el alumnado forme parte del mismo, conociendo a priori los criterios de evaluación en cada momento y favoreciendo la autoevaluación.

En particular, utilizaremos los siguientes instrumentos:

**Proyectos y actividades.** Es un sistema global de evaluación que nos da mucha información acerca de la actuación de los estudiantes y nos ayudará a evaluar dicha actuación tanto en el progreso como en el logro. Se revisará periódicamente comentando su evaluación con los estudiantes.

**Pruebas teóricas.** Son uno de los instrumentos que también nos proporcionan gran información del aprendizaje de nuestro alumnado, tal y como comentamos dentro del epígrafe de actividades. En el Anexo 2 se encuentra una muestra de este tipo de pruebas.

**Observación sistemática** de las actitudes personales del alumno/a, de su forma de organizar el trabajo, de las estrategias que utiliza, de cómo resuelve las dificultades que se encuentra, de la asistencia, etc. Para recoger esta información se usará un registro personal de cada alumno.

**La entrevista,** debates y exposiciones del alumnado, ya sea en pequeños grupos o individualmente, es un instrumento de gran utilidad para investigar sobre el nivel de comprensión y el ritmo de aprendizaje del alumnado, así como de su aprovechamiento de las horas de trabajo en clase.

**Las rúbricas** son un instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos que miden las acciones del alumnado sobre los aspectos de la tarea o actividad que serán evaluados. Sirven al mismo tiempo para que los estudiantes identifiquen con claridad la relevancia de los contenidos y los objetivos de los trabajos establecidos.

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para esta asignatura se utilizarán los siguientes:

Seguimiento 30%

Evolución y desarrollo diario

Asistencia activa y participación en clase

Presentación oral 10%

Puntualidad

Claridad expositiva

Estructuración de ideas

Capacidad crítica y autocrítica

Entrega 60%

Aspectos gráficos/estéticos

Aspectos comunicativos

Aspectos técnicos

Presentación adecuada, orden, limpieza, ortografía, etc

Cumplimiento del plazo de entrega

#### CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Aquellos alumnos que acudan a la convocatoria extraordinaria de septiembre se les evaluará conforme a los siguientes criterios:

(I) Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos 10%

A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación

B. Participación en seminarios y actividades complementarias

(II) Conocimientos teóricos 30%

C. Pruebas escritas objetivas

(III) Habilidades y conocimientos prácticos 60%

D. Actividades (deberán entregar todas las actividades propuestas durante el curso)

E. Proyectos individuales (deberán entregar todos los proyectos propuestos durante el curso)

#### ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

- Presentaciones didácticas.

- Documentación teórica (bibliografía).

- Pizarra.

- Soporte para la proyección.

- Equipos informáticos, soportes de almacenamiento digital y programas de referencia.

- Acceso a internet

#### ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Una vez conocidas las características de nuestros alumnos podremos tomar las medidas pertinentes que pueden resumirse en:

Conocimientos previos. En aquellas unidades donde se estime oportuno se propondrán actividades de refuerzo encaminadas a que el alumnado que lo precise adquiera los conocimientos previos necesarios para abordar la unidad presente.

Diferentes aptitudes y ritmos de aprendizaje. Nos adecuaremos a éstos a través de la organización de actividades bien graduadas en dificultad, de la propuesta de actividades de refuerzo y ampliación, de una buena definición de procesos interdisciplinares, así como de una variedad de técnicas, recursos e instrumentos de evaluación.

Intereses y motivaciones. Haciendo uso de los diferentes materiales y recursos de los que disponemos se propondrán actividades que conecten con los centros de interés del alumnado.

Esta atención la iniciaremos desde el mismo momento en que dicha necesidad sea identificada y se adoptarán las medidas oportunas.

Atenderemos a la diversidad a lo largo de todo el proceso de Enseñanza/Aprendizaje para que el alumnado pueda alcanzar todo el desarrollo posible de sus capacidades personales y los objetivos establecidos con carácter general.

Así mismo, atenderemos la diversidad de intereses, capacidades y ritmos de aprendizajes, teniendo en cuenta la individualidad del alumnado.

A fin de promover los principios de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, en este sentido, se ha de tener en cuenta que se deberán realizar adaptaciones metodológicas, las cuales en ningún caso supondrán la supresión de objetivos generales y didácticos que afecten a la adquisición de la competencia general del título.

#### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Las actividades complementarias son las organizadas durante el horario escolar y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas, por el tiempo, espacio y recursos que utilizan. En este sentido hemos integrado y programado encuentros con empresas o entidades del sector del diseño gráfico en movimiento..

#### ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Para el curso 2023-2024 se han planteado fundamentalmente dos actividades, aunque siempre tendremos en cuenta la abundante oferta cultural en el ámbito audiovisual que Málaga nos ofrece.

Por una parte, en el mes de noviembre se celebra en nuestro centro el Festival de Cultura Independiente "MOMENTS".

En la primera semana de febrero celebramos la séptima edición de nuestro Festival de Diseño Gráfico TELMÓ DICE, 6 días intensivos de talleres, conferencias y masterclasses con algunos de los mejores diseñadores españoles del momento.

#### BIBLIOGRAFÍA

La esquemática. Joan Costa  
The Culture of Diagram. Bender y Marrinan.  
Visual Storytelling. VV. AA.  
La información en el diseño. Isabel Meirelles.  
Information is beautiful. David McCandless.  
Infografías, el poder del storytelling visual. VV.AA  
Interactive data visualization. VV. AA.  
You are here. Personal Geographies and other maps of the imaginations. Katharine Harmon. Mira como se hace. Derek Fagerstrom. Ed. Integral.  
Infografías. Jason Lankow, Josh Ritchie, Ross Crooks. Gestion 2000 Cartographies of Time. Dear Data. Giorgina Lupi y Stefanie Posavec. Ed. FP  
Catálogo Premios Malofej de infografía. VVAA. Ed. SNDE