



Taller de Infografía  
y visualización  
de datos

**Máster en Formación  
Permanente en  
Periodismo y  
Retrasnmisiones  
Deportivas  
2022-23**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Taller de infografía y visualización de datos

**Titulación:** Máster en Formación Permanente en Periodismo y Re transmisiones Deportivas

**Curso Académico:** 2022/23

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 2

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D . Francisco Veiga Alonso

### 1. COMPETENCIAS

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Aplicar los conocimientos adquiridos y desarrollar una gran capacidad de llevar a cabo su trabajo profesional en entornos mediáticos y sociales que están sufriendo una evolución constante, impulsada por el avance y la difusión de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.
- Poseer las habilidades de aprendizaje que les permita continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto dirigido o autónomo, para poder permanecer a la altura de los retos que plantea un mundo que se encuentra en constante evolución.
- Conocer las estructuras organizativas existentes en el campo de la comunicación y en el entorno de los deportes, atendiendo a las interrelaciones entre los actores implicados.
- Conocer los diferentes mecanismos y elementos de la construcción de noticias y reportajes sobre temática deportiva, atendiendo a diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Conocimiento de programas de diseño (Suite Adobe) podría ser aconsejable, pero no obligatorio.

### 2.2. Contenido detallado

#### 1. La infografía

Elementos, usos expresivos de la infografía, composición. Tipografía y uso del color. Niveles de iconicidad de la imagen. Impacto en la audiencia.

Trabajo práctico con archivos vectoriales y mapas de bits.

#### 2. Visualización de datos

Cómo sintetizar la información gráficamente. Síntesis de datos, resúmenes visuales. Características del lenguaje audiovisual. Análisis del grafismo deportivo en los medios.

Elaboración de diagramas y mapas de datos. Cómo sintetizar la información de una noticia de forma visual.

#### 3. El grafismo en televisión

Formatos y elementos. Cabeceras, pastillas de rotulación, cortinillas y grafismos.

Flujo de trabajo en una cadena, tiempos de producción reales.

Diseño de bocetos para una línea gráfica de un evento deportivo.

#### 4. Animación en el grafismo deportivo

Los 12 principios de la animación. Uso en el grafismo televisivo. El poder de la imagen en movimiento. Uso en redes sociales.

Ejercicios de animación poniendo en práctica la parte teórica.

#### 5. Motion Graphics

Gráficos en Movimiento. Plataformas y recursos tecnológicos más comunes.

Utilización de programas de motion graphics para dar movimiento a los gráficos.

#### 6. Línea Gráfica

Cómo se diseña una línea gráfica dependiendo del formato. Eventos, programas, cortinillas y espacios publicitarios. Del boceto a la realización final.

Realización de una línea gráfica completa con diferentes elementos: cabecera, pastillas de rotulación y grafismos para postproducción.

**Nota.** Las clases estarán apoyadas por el campus virtual, así como por la proyección de vídeos que sirvan para ilustrar mejor el tema; a lo que se sumarán diversas actividades que se realizarán en el aula. Los trabajos que se pidan durante el curso serán expuestos en clase.

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

#### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

#### 3.2. Criterios de evaluación

##### Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Actividades dirigidas individuales o en grupo)	40%
Examen final o trabajo final I	50%

##### Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Actividades dirigidas individuales o en grupo)	40%
Examen final o trabajo final I	60%

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores será necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final presencial.

#### 3.3. Restricciones

##### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

##### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

##### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Actividades Dirigidas y Trabajo final

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida (AD1): Muestra de un grafismo deportivo aparecido en una cadena televisiva o evento. Cómo se muestra la información de forma gráfica, nivel de iconicidad. Uso de color y tipografías. (Modalidad grupal. Exposición en clase)

Actividad Dirigida (AD2): Análisis de una línea gráfica deportiva de una cadena (nacional o internacional) Uso de la tipografía, color, animaciones, y elementos gráficos. Repercusión en la audiencia. (Modalidad grupal. Exposición en clase)

#### Trabajo final

El trabajo final consistirá en:

Diseño de una línea gráfica completa para un evento deportivo supuesto o un programa de televisión (existente o inventado): cabecera, rotulación y demás elementos. (Modalidad individual. Valor: 50%)

### 3.5. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

El estudiante tendrá que presentar tanto las actividades académicas como los exámenes en el tiempo y la forma que indique específicamente el profesor. De no ser así, la calificación del estudiante será de No Presentado (NP).

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Beegel, J. (2014). Infographics for dummies. New Jersey (USA): John Wiley and sons
  - Krum, R. (2014). Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization... New Jersey (USA): John Wiley and sons.
  - Meyer. E. K. (1997). Designing Infographics. Indianapolis (USA). Hayden books.
  - Volgensinger, B. (2014) Inventing Infographics: Visual Literacy Meets Written Content. Marin County, California (USA). George Lucas Educational Foundation-Edutopia
-

- Schrock, K. (2010). Infographics as a Creative Assessment. Kathy Schrock's Guide to Everything. Massachusetts (USA). Mount Wachuset Community College.
- Sancho, J. L. V. (2001). La infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos. Vol.9. Universitat de Valencia.
- Wilkinson, L. (2006). The grammar of graphics. Springer Science & Business Media.
- Holmes, N. (1984). Designer's guide to creating charts & diagrams. New York: Watson-Guptill Publications. 60.

#### Recursos prácticos

<http://www.clasesdeperiodismo.com/2013/10/10/11-herramientas-para-crear-infografias/>

<http://www.infotecarios.com/herramientas-infografias/>

- Listado de plataformas de creación de infografías:

<http://eduteka.icesi.edu.co/modulos/4/379/2139/1>

Hay un listado con breve resumen de varias plataformas de creación de infografía

#### **5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	Francisco Veiga Alonso
Departamento	Periodismo
Titulación académica	Licenciado en Filología Hispánica
Correo electrónico	fveiga@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa. C/ Sta. Cruz de Marcenado, 27, 28015 Madrid
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Diseñador gráfico con más de dos décadas de experiencia, su trayectoria abarca diversas disciplinas siempre relacionadas con la comunicación visual. Ha participado en el desarrollo de proyectos para clientes de distinta naturaleza, tanto institucionales como privados. En agencias de publicidad ha trabajado como diseñador y director de arte. Ha creado grafismo y motion graphics para televisión, destacando su paso por Antena 3 TV durante diez años. Y es un apasionado de la fotografía y el diseño en todas sus vertientes.</p> <p>En la actualidad es un diseñador autónomo involucrado en variados proyectos audiovisuales.</p>