



Taller de Infografía
y visualización
de datos

Máster en Formación
Permanente en
Periodismo y
Retrasmisiones
Deportivas
2025-26



GUÍA DOCENTE

Asignatura: Taller de infografía y visualización de datos

Titulación: Máster en Formación Permanente en Periodismo y Retransmisiones Deportivas

Curso Académico: 2025/26

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 2

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D . Francisco Veiga Alonso

1. COMPETENCIAS

1.1. Competencias generales

- Poseer y comprender conocimientos fundamentales que se enmarcan en un contexto multidisciplinar caracterizado por la confluencia de las Ciencias de la Comunicación y las Ciencias Sociales, Económicas y Empresariales, entre otras.
- Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre aspectos políticos, sociales, económicos y éticos.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos y fortalecer su capacidad para solucionar problemas y realizar toma de decisiones relacionadas con el tratamiento periodístico de las noticias deportivas en el medio audiovisual, en condiciones de tiempo limitado y alta presión por alcanzar resultados.
- Comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro, atractivo y adaptado a las características específicas del medio audiovisual.
- 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.
- Tener una gran capacidad de trabajo en equipo y dominar con suficiencia la gestión de la diversidad.
- Poseer las habilidades de aprendizaje que les permita continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo, para poder permanecer a la altura de los retos que plantea un mundo que se encuentra en constante evolución.

1.2. Competencias específicas

- Dominar el estilo periodístico en televisión, en los aspectos relacionados con su estructura, géneros, técnicas, fuentes, y condiciones que caracterizan la información, la interpretación y la opinión sobre acontecimientos en este medio específico.
- Utilizar las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisual: infografía, entornos 360º y periodismo móvil, entre otros.
- Crear y gestionar contenidos deportivos y formatos para redes sociales y comunidades virtuales, atendiendo a la reputación *online* e identidad digital de las firmas.

- 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.
- Dominar las técnicas de edición y montaje para crear piezas audiovisuales informativas y/o de entretenimiento que serán emitidas en medios digitales.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

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

2.2. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

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.

2.3. Actividades Dirigidas

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

Actividad Dirigida 1 (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 individual. Exposición en clase)

Actividad Dirigida 2 (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 individual. Exposición en clase)

Trabajo final

El trabajo final consistirá en el 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%)

2.4. Actividades formativas

El curso se divide en módulos y asignaturas o talleres, con una determinada carga en ECTS que comprende:

- A.** Horas lectivas con el profesor
- B.** Trabajos prácticos-Actividades dirigidas a realizar en el aula
- C.** Trabajos prácticos-Actividades dirigidas a realizar por el alumno fuera del horario lectivo, ya sea de forma individual o en equipo.

2.5. Metodología docente

Este título proporciona una formación eminentemente práctica. La filosofía de *learning by doing* (aprender haciendo) patente en todas las titulaciones de la Facultad de Comunicación y Artes se verá reflejada en este título, de modo que los trabajos seguirán las dinámicas propias de la sección de deportes en un entorno audiovisual, donde predominan los programas en directo y las retransmisiones de eventos deportivos.

Se trata de combinar las siguientes vertientes formativas:

- Sesiones presenciales de trabajo: sesión participativa en el aula en la que el profesor expone de forma sistemática los temas que constituyen el programa de la materia. por medio de explicaciones fundamentalmente prácticas, con predominio del método taller. Cualquier explicación se enriquece a través de actividades como el análisis crítico y el debate. Las clases y talleres requieren la participación activa de los estudiantes y la preparación previa de determinados temas para las clases. El profesor se apoya también en fuentes de información y bibliografía para dinamizar las sesiones lectivas. En estas sesiones están incluidas *master class* de expertos en la materia.

- Trabajo personal del alumno: centrado en trabajos prácticos individuales o en grupo, que persiguen acercarse a la labor profesional del periodista deportivo audiovisual. El alumno llevará también a cabo ocasionalmente actividades de estudio y comprensión de material bibliográfico y otros recursos para la preparación de la materia que conduzcan a la adquisición de competencias generales y específicas
- Otros recursos formativos: tutorías, actividades extra académicas, participación en concursos, etc.

Parte fundamental del proceso formativo del estudiante es el Trabajo Fin de Máster, realizado en grupo y de naturaleza práctica, donde se reflejen las competencias adquiridas a lo largo del curso.

El título incluye unas Prácticas externas obligatorias, que permiten un acercamiento a las dinámicas de trabajo en el ámbito profesional y suponen para el estudiante una inmersión en la redacción de deportes de un medio. Contamos en este punto con el apoyo de los mejores medios de comunicación de nuestro país: Movistar+, Atresmedia, Mediaset, Eurosport o RTVE.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 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. Su número no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

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. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre en la convocatoria extraordinaria.

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. 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.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Beegel, Justin (2014). *Infographics for dummies*. New Jersey (EE.UU.). John Wiley & Sons.
- Heller, Eva. (2012). *Psicología del Color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona. Editorial GG.
- Holmes, Nigel (1984). *Designer's guide to creating charts & diagrams*. New York. Watson Guptill Publications. 60.
- Krum, Randy. (2014). *Cool infographics: Effective communication with data visualization*. New Jersey (EE.UU.). John Wiley & Sons.
- Meyer, Eric K. (1997). *Designing infographics*. Indianapolis (EE.UU.). Hayden Books.
- Schrock, Kathy (2010). *Infographics as a creative assessment. Kathy Schrock's Guide to everything*. Massachusetts (EE.UU.). Mount Wachusett Community College.
- Valero Sancho, José Luis. (2001) *La infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos*. Colección Aldea Global. Vol. 9. Universitat de Valencia.
- Volgensinger, Brett (2014) *Inventing infographics: Visual literacy meets written content*. Marin County, California (EE.UU.). George Lucas Educational Foundation - Edutopia
- Wilkinson, Leland (2006). *The grammar of graphics*. Springer Science & Business Media.

Recursos prácticos

- <http://www.clasesdeperiodismo.com/2013/10/10/11-herramientas-para-crear-infografias/>
- <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
Breve resumen de varias plataformas de creación de infografía
<http://eduteka.icesi.edu.co/modulos/4/379/2139/1>
- fontsquirrel.com
- domestika.org
- videocopilot.net
- motionographer.com
- behance.net

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Francisco Veiga Alonso
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Licenciado en Filología Hispánica
Correo electrónico	fveiga@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
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.</p> <p>Ha participado en el desarrollo de proyectos para clientes de distinta naturaleza, tanto institucionales como privados.</p> <p>En agencias de publicidad ha trabajado como diseñador y director de arte.</p> <p>Ha creado grafismo y motion graphics para televisión, destacando su paso por Antena 3 TV durante diez años.</p> <p>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>