

CARTA DESCRIPTIVA
INFODISEÑO/ Diseño de Información
(FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura

Instituto: IADA	Modalidad: Presencial
Departamento: Diseño	Créditos: 6
Materia: Infodiseño	Caracter: Obligatoria
Programa: Licenciatura en Diseño Gráfico	Tipo: Taller
Clave: DIS 1414-00	
Nivel: Intermedio	
Horas: 4 Semana	Teoría: 1 hora Práctica: 3 horas

II. Ubicación

Antecedentes: Tecnología para el Diseño 2 *
Se requiere haber llevado previamente Diseño Tipográfico y Diseño Editorial
Clave: DIS

III. Antecedentes

Conocimientos: Se requiere que el estudiante tenga conocimientos tipográficos, y de composición y estructuración de espacios así como conocer y dominar programas de vectores y manipulación de imágenes.
Habilidades: habilidad para manipular texto, mancha tipográfica, trabajar en base a información.

o

<ol style="list-style-type: none">1. El estudiante deberá tener la capacidad de selección, abstracción, depuración, orden y jerarquización de la información para la usabilidad y funcionalidad de dicha información.2. Ajustar el diseño a la información, dando debida prioridad, con una buena argumentación basada en la necesidad y el objetivo.3. Generar Documentos que sean fáciles de Visualizar.4. Al final el estudiante obtendrá un panorama completo de las gamas en que el diseñador puede resolver problemas de comunicación a través del diseño de información.
--

V. Compromisos Formativos

<p>Conocimientos: El estudiante se involucrará en el proceso de planeación y metodológico previo a la ejecución, así como el contexto y el usuario final para contemplarlo en el resultado final.</p>
<p>Habilidades: El estudiante será consciente de las implicaciones informativas y trascendencia del producto, eficacia, veracidad y acertiva para una acción eficaz del usuario. Compromiso de Veracidad.</p>
<p>Problemas que puede solucionar: El estudiante incorporará a su formación profesional los elementos fundamentales de la planeación y metodología para un buen manejo de información tanto en su arquitectura como en su visualización que propiciará un adecuado resultado.</p>

VI. Condiciones de Operación

<p>Espacio: Laboratorio de Cómputo</p> <p>Laboratorio: Cómputo Mobiliario: Sala de Computo, Cañón.</p> <p>Población: 25 Material de uso Frecuente: Computadora, Cañón</p> <p>Software: Adobe Photoshop CS5 en adelante, Adobe Illustrator CS5 en adelante, Adobe Indesign. CS5 en adelante Especiales: No Aplica</p>
--

VII. Contenidos y tiempos estimados

Contenidos: Actividades	Temas
<p>Bienvenida y presentación del curso</p> <p>Ejercicio #1 • Ejercicio de Valoración: Uso de mancha tipográfica. Diferentes estilos y composición tipográfica.</p> <p>Primeros acercamientos al diseño de información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparación de Autores (Passini, Robert E Horn, Bonsiépe, Nigel Colmes) • Ejemplos de Infografías y análisis de ellas <p>Depuración y resaltar información trascendente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio #2: Crear su propia definición en base a las vistas en clase. Diseñando su propia definición, aplicando aspectos del infodiseño, realizando infografía con la selección de información que determina que es la efectiva para una comunicación adecuada. <p>Manipulación de textos</p> <p>Mancha tipográfica</p> <p>Ejercicio de bloques, párrafos y mancha de texto</p>	<p>Introducción al curso (1 sesión) Planteamiento del curso</p> <p>Introducción ¿Qué es INFODISEÑO? (1 sesión)</p> <p>Síntesis de información (2 sesiones)</p>

	<p>Manejo de tipografía y Estructuras de la infografía (1 sesión)</p>
<p>Análisis con participación de los alumnos de ejemplos para el entendimiento del ¿Por qué es necesario, el infodiseño?</p>	<p>Introducción al diseño de Información (1 sesiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Necesidades ● Objetivos ● Y Beneficios
<p>• Utilizando BLOQUES crear PROY #1 uso de elementos visuales y categorías. “AutoInfografía” Se pretende que el estudiante haga su propia radiografía basada en categorías. Objetivo : A través de un infografía llegar a conocer al estudiante. Reto: acomodo de información.</p>	<p>Proceso de Diseño de Información (3 sesión)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selección 2. Orden 3. Jerarquización 4. Conexiones 5. Distinciones Visuales
<p>Estructura de la infografía, flujo de lectura CONTRASTES: forma, dirección, tamaño, peso visual, color, distribución. Encabezados, bloques, GRANDES LEYES Basado: en la Esquemática de Joan Costa</p>	<p>Visualización Y estructura del Infodiseño (2 sesiones)</p>
<p>Análisis teórico de cómo la Gestalt afecta nuestra percepción</p>	<p>Percepción Teoría de la Gestalt aplicada (1 sesión)</p>
<p>PROY #2 La esquemática: infografía de la lectura de Joan Costa, Reto, explicar de una manera sencilla, las lecturas de y teoría del visualista.</p>	

	<p>Uso de Texto (3 sesiones) Bloques, Mancha de texto, Párrafos</p>
<p>Aplicando Bloques y Contrastes PROY #3 Uso de diagramas de flujo Se realizará un proyecto personal “Temática Natural”, la complejidad es poder seleccionar y acomodar la información en categorías para que sean visualizadas por el destinatario final, que se logre entender y transmitir las conexiones familiares. Retos de Proyecto: Manejo de mucha información, con una alta comprensión efectiva y clara en el mínimo tiempo.</p>	<p>Composición, Síntesis (4 sesiones) Uso de Proximidad en Bloques, Contrastes</p>
<p>PROY #4 “Temática Cultural” categorías y elementos visuales, transmitir información más especializada, enfocándolo a lo educativo, utilizando mapas diagramas, tablas gráficas. Reto: Mercado determinado. • PROY #5 “Temática Educativa” crear infografías fáciles de interpretar... Acercarnos al aspecto ludico, manejando infografías enfocadas al entretenimiento. Reto: Cantidad de informacion y espacios especificos. (<i>Dormir Bien</i>)</p>	<p>Diseño de Interfases (5 sesiones) Friendly Use (intuitivas, y naturales) Motion Infographic</p>
<p>• PROY #6 “Super Heroes” aplicación de categorías especializadas. Utilizar 5 personajes con 5 topicos cada uno, integrarlos en linea de tiempo, unificarlos en diseño global pero sin perder la propia identidad.</p>	<p>Uso de Elementos Visuales (4 sesiones) Diagramas Mapas Gráficas Esquemas</p>
<p>• PROY #7 “Instructivo” Generar infografías con información que informe paso a paso como llegar a un fin (instrucciones) Utilizando todos los aspectos teoricos ya vistos</p>	<p>Infodiseño en los Medios de Comunicación (4 sesiones)</p>
<p>Englobar todos los conocimientos adquiridos como fundamento para la elaboración de un proyecto aplicable al campo. Trabajo Final: (proyecto opcional) estructura y contenido de formación guía Formato:.85 x1.5 m Material: Lona Dinámica de Trabajo: equipo de 2 Proyecto para Impresión Tema: Color << Elemento Primordial del Diseño >> Tópicos: Definición de Color: Teoria del Color <<En este apartado, se explicará las diferencias entre los colores, que</p>	<p>Recapitulación Aplicabilidad de conceptos (4 sesiones)</p>

<p>mezclas con que dan qué, además las clasificaciones de estos>></p> <p>1. Colores Primarios, Secundarios y combinaciones (terciarios, complementarios y análogos) Monocromáticos, triadas. 2. CMYK - --Sustractivos 3. RGB -- Aditivos 4. Fríos y Cálidos</p> <p>Psicología del Color <<En este apartado, se dará completo énfasis a lo que transmiten los colores, y que usos tienen>></p> <p>1. Percepción de colores (características del color, percepción y en que usarlo) a. Rojo b.Naranja c. Amarillo d. Verde e. Azul f. Morado g. Monocromáticos</p> <p>Color aplicado en: <<En este apartado, se ilustra como empresas han utilizado la teoría del color y la percepción de este para el beneficio en lo comercial, se pondrán ejemplos de logotipos conocidos en cada uno de los apartados>></p> <ul style="list-style-type: none"> • Logos ejemplos • Publicidad: Como afecta la compra <p>Especificaciones: • Utilizar todos los elementos visuales y gráficos. Para el buen manejo de información (Diagramas,gráficas, tablas. Esquemas, según sea el caso) • Crear un encabezado atractivo. (tipográficamente)• Diseñar etiquetas para los tópicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Englobar perfectamente los temas que se están desarrollando •Utilizar principios de Gestalt • Un buen manejo de mancha de texto • Recordar *Visualizamos la información, luego leemos. 	
---	--

<p>VIII. Metodología y estrategias didácticas</p>	
<p>Metodología Institucional:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se pretende que el estudiante construya su propio aprendizaje significativo utilizando las herramientas que se proporcionan en aula. Siendo el docente un mediador y guía para lograrlo ● Consultas constantes de apoyos bibliográficos, o páginas relevantes que ayuden acrecentar el apoyo didáctico. ● Incluyendo en su aprendizaje el siguiente proceso, basado en la metodología de Bruno Munari pero adaptado a las necesidades específicas del proceso de infodiseño: <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar el problema , necesidad. ● Investigación previa del Tema, análisis del proyecto ● Depuración en base a la síntesis de la información ● Estructura aplicada a la Info ● Bocetaje de estructura ● identificación de etiquetas y bloques ● Organización de información dentro de la estructura ● Jerarquización de la información ● Aplicación de herramientas visuales y argumentos teóricos del diseño ● Realización del Proyecto ● Rectificación, en base a retroalimentación ● Valoración y evaluación de la funcionalidad acorde con el usuario final. <p>Estrategias recomendadas para el curso:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Propiciar un ambiente de auto aprendizaje al querer conocer más, dar aplicación 	

práctica a lo teórico, e ir de lo abstracto a lo concreto. Mantener un ambiente armónico fomentando el deseo de querer aprender más.

- b. Trabajo en equipo
- c. Solución de problemas como elemento central de la adquisición y manejo de la información y desarrollo de habilidades de investigación
- d. Problemas reales y adquisición de valores para el desarrollo personal y la competencia profesional

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a. Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: NO

a. Evaluación del curso

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

Ejercicios en clase 1%

Repentina 1%

Proyectos en Clase 5%

Proyecto Final 3%

Total 10%

X. Bibliografía

Costa Joan, (1998) *La Esquemática, visualizar la información*, Ed. Paidós

Costa, Joan (2003) *Diseñar para los ojos*. Colección Joan Costa. Grupo Editorial Design. La Paz, Bolivia.

Passini, Romedi (1984) *Wayfinding in Architecture*. Van Nostrand Reinhold. New York.

Colmes Nigel, (1993) *Lo mejor en gráfica diagramática*, Ed. Rotovision

Mijksenaar Paul,(2001) *Una Introducción al diseño de la Información*, Ed. G.Gili.

Comunicación Grafica (1986) |**Tipografía Diagramación diseño Producción** |Arthur T Turnbull, Russell N. Baird | Trillas

The Best Of Newspaper Design The society for new Design (2008) | Rockport. Edición 30 - 31

Color y comunicación (1996) | **La estrategia del color en el diseño editorial** | Javier No.

Diseño de periódicos Sistema y método. (2002) Reinhard gade |GG Diseño

Alberto Cairo, *Infografía 2.0: visualización interactiva de información en prensa* (Alamut, 2008)

Alberto Cairo, *El Arte funcional, infografía y visualización de información*, (Alamut ed 2011)

Stephen Few, *Show me the numbers, designing tables and graphs to enlighten*, kormey 2004

Roam Dan, *The back to the napkin*, Pinguin group, 2009.

Malamed Connie, Visual Language for Designers, rockport 2010.

