

Sílabo de Infografía

I. Datos generales

Código	ASUC 00456			
Carácter	Obligatorio			
Créditos	5			
Periodo académico	2022			
Prerrequisito	Taller de Animación			
Horas	Teóricas:	4	Prácticas:	2

II. Sumilla de la asignatura

La asignatura corresponde al área de estudios de especialidad, es de naturaleza teórico-práctico, Tiene como propósito abordar aspectos teóricos del proceso de producción de la Infografía periodística en los medios escritos, siendo exigencia para el mayor conocimiento y dominio de los mismos la práctica en el tratamiento de la información con una validez profesional, idealización, diagramación e impresión final empleando programas como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe Animate. El curso corresponde a la competencia de Investigación Periodística.

La asignatura contiene: reconocimiento de los códigos visuales, características de la infografía, diagramación y diseño de infografías, análisis de infografías y creación de infografías interactivas.

III. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de construir mensajes visuales a través de gráficos estáticos y animados que permitan contar de manera clara e impactante determinadas historias. Para ello, se profundizará en los conocimientos de la historia de la infografía y su evolución en la prensa escrita. Asimismo, utilizará softwares especializados en la creación de gráficos, tratamiento de imágenes, animación, edición de audio y video para el desarrollo de infografías animadas e interactivas.

IV. Organización de aprendizajes

Unidad I		Duración en horas	24
Aspectos teóricos sobre la infografía y el proceso de su creación			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante entenderá los conceptos teóricos sobre la infografía y el proceso que se requiere para su respectiva elaboración y posterior publicación en un medio impreso o digital.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
Conceptos básicos de la infografía como recurso didáctico en la comunicación gráfica.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entiende conceptos de la infografía como un recurso didáctico en la comunicación gráfica. ✓ Interpreta diversos datos para extraer la esencia de la información ✓ Analiza y discrimina diversos datos para construir la estructura y diagramación de una infografía. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sintetiza la información de manera clara y concisa. ✓ Diagrama la estructura de una infografía en Adobe Illustrator. 	
Instrumento de evaluación	Rúbrica de evaluación		
Bibliografía (básica y complementaria)	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De Pablos, J.M. (2000). <i>La infografía, después de la guerra del Golfo, en actas de la Jornada Internacional informática</i>. Madrid. <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Villafañe, J., y Míngües, N. (2000). <i>Principios de teoría general de la imagen</i>. Madrid: Pirámide. • Lallana, F. (2000). <i>Tipografía y diseño</i>. Madrid: Síntesis. 		
Recursos educativos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • SNDE. (2018). Society for News Design. Recuperado de http://www.snd-e.com/ 		

Unidad II		Duración en horas	24
Creación de gráficos estadísticos y su implementación en una infografía periodística			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar los datos esenciales de la información para plasmarlos a través de diversos recursos gráficos estadísticos: diagramas, mapas, tablas, íconos, etc.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
Comprende, identifica y realiza mensajes visuales a través de diversos gráficos estadísticos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende los niveles jerárquicos informativos en la infografía. ✓ Aplica gráficos estadísticos a la comunicación visual. ✓ Entiende la importancia de la estética en el diseño de una infografía para una adecuada información. 	Valora la importancia de la estética y la síntesis en la información.	
Instrumento de evaluación	Rúbrica de evaluación		
Bibliografía (básica y complementaria)	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De Pablos, J.M. (2000). <i>La infografía, después de la guerra del Golfo, en actas de la Jornada Internacional informática</i>. Madrid. <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osejo, P. (2013). <i>Periodismo infográfico en el Perú</i>. Lima: Fondo Editorial Universidad San Martín de Porres. • Valero, J. (2001). <i>La infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos</i>. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona. 		
Recursos educativos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Cairo, A. (2018). A data Visualization Studio. Recuperado de http://albertocairo.com/ • MALOFIEJ 27. (2018). Recuperado de http://www.malofiejgraphics.com/ 		

Unidad III		Duración en horas	24
Infografías digitales básicas con aplicaciones y Adobe Animate			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar infografías animadas empleando diversos recursos multimedia: gráficos, fotos, textos, animación y otros.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
Plantea la estructura y diseño de una infografía animada que permita contar y hacer entender una historia.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce y maneja aplicaciones web para crear infografías digitales y animadas. ✓ Identifica las secciones de la infografía aplicando los recursos necesarios para cada una de ellas. ✓ Desarrolla animaciones que permita entender el desarrollo de una historia de forma clara y sencilla. 	Demuestra interés por el curso aportando ideas y ejemplos de trabajos similares.	
Instrumento de evaluación	Rúbrica de evaluación		
Bibliografía (básica y complementaria)	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De Pablos, J.M. (2000). <i>La infografía, después de la guerra del Golfo, en actas de la Jornada Internacional informática</i>. Madrid. <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osejo, P. (2013). <i>Periodismo infográfico en el Perú</i>. Lima: Fondo Editorial Universidad San Martín de Porres. • Valero, J. (2012). <i>Infografía digital: la visualización sintética</i>. Barcelona: Bosch. 		
Recursos educativos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Cairo, A. (2018). <i>A data Visualization Studio</i>. Recuperado de http://albertocairo.com/ • MALOFIEJ 27. (2018). Recuperado de http://www.malofiejgraphics.com/ 		

Unidad IV		Duración en horas	24
Infografías animadas e interactivas con Adobe Animate			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar infografías interactivas empleando diversos recursos multimedia: gráficos, fotos, textos, video, audio, animación y programación; con el propósito de captar la atención de los usuarios.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
Plantea la estructura del diseño de una infografía interactiva a partir de bocetos y un storyboard que permitan entender una historia.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interpreta y analiza los contenidos de una historia para plasmarlos de forma clara y sencilla en un storyboard. ✓ Identifica las secciones de la infografía aplicando los recursos necesarios para cada una de ellas. ✓ Desarrolla animaciones que permita entender el desarrollo de una historia de forma clara y sencilla aplicando botones. 	Demuestra interés por el curso aportando ideas y ejemplos de trabajos similares.	
Instrumento de evaluación	Rúbrica de evaluación		
Bibliografía (básica y complementaria)	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De Pablos, J.M. (2000). <i>La infografía, después de la guerra del Golfo, en actas de la Jornada Internacional informática</i>. Madrid. <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osejo, P. (2013). <i>Periodismo infográfico en el Perú</i>. Lima: Fondo Editorial Universidad San Martín de Porres. • Valero, J. (2012). <i>Infografía digital: la visualización sintética</i>. Barcelona: Bosch. 		
Recursos educativos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Cairo, A. (2018). <i>A data Visualization Studio</i>. Recuperado de http://albertocairo.com/ • MALOFIEJ 27. (2018). Recuperado de http://www.malofiejgraphics.com/ 		

V. Metodología

Las clases se desarrollarán con exposiciones didácticas del docente y las participaciones de los estudiantes, tanto de manera presencial y virtual, ya que el curso empleará un sistema de aprendizaje blended. La estrategia de trabajo estará basada en sesiones de desempeño previa motivación, lo que se reforzará con ejemplos ilustrativos. Asimismo, se realizarán trabajos grupales para la culminación del trabajo final del ciclo. Se requiere que los alumnos participantes lean los materiales propuestos. La calificación tendrá un peso significativo en lo referido a la carpeta de trabajos de los grupos, así como de los ejercicios aplicativos dejados en clase. Los trabajos programados durante la sesión de clase deben de ser entregados, como plazo máximo, al final de la misma sesión. Además, se aplicará controles de lectura que permitan reforzar y profundizar los temas vistos en clases.

VI. Evaluación

Rubros	Comprende	Instrumentos	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisitos o conocimientos de la asignatura	Prueba de desarrollo	0%
Consolidado 1	Unidad I	Rúbrica de evaluación	20%
	Unidad II	Rúbrica de evaluación	
Evaluación parcial	Unidad I y Unidad II	Rúbrica de evaluación	20%
Consolidado 2	Unidad II	Rúbrica de evaluación	20%
	Unidad III	Rúbrica de evaluación	
Evaluación final	Todas las unidades	Rúbrica de evaluación	40%
Evaluación sustitutoria (*)	No aplica	No aplica	

(*) Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores

FÓRMULA PARA OBTENER EL PROMEDIO:

$$PF = C1 (20\%) + EP (20\%) + C2 (20\%) + EF (40\%)$$