

MENDOZA, **14 de agosto de 2024**

VISTO:

El expediente electrónico N° 11976/24 caratulado: "*Malena Ozollo S/ Problemática actual por la que atraviesan lxs estudiantes de las carreras de Diseño FAD.-*".

CONSIDERANDO:

Que el pedido se fundamenta en la posibilidad de ampliar el campo de conocimientos y competencias de los estudiantes en su trayectoria en la formación académica. Por otra parte, esta petición surge del interés de los alumnos de las Carreras de Diseño motivados por incorporar aprendizajes desde una mirada integral del campo profesional.

Que por su parte, la Secretaria Académica informa al respecto que el espacio ofrecido resulta pertinente dar continuidad y desarrollo a la materia optativa Infografía, dado el importante aporte de las herramientas necesarias para desenvolverse profesionalmente, en las actuales y demandantes áreas del diseño de la información digital y del diseño de interfaz de usuario (diseño Ui).

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo acordado por este Cuerpo en sesión plenaria del día 28 de mayo de 2024,

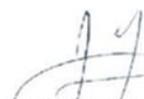
EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- Autorizar la implementación del Espacio Curricular Optativo/Electivo "**Infografía II**" cuyo dictado estará a cargo de la D.I. María Belén MARTÍN y el D.G. Federico Pablo RIVEROS, como extensión de sus funciones docentes, destinados a los alumnos de las carreras de Diseño Industrial y de Diseño Gráfico, con una carga horaria de CUARENTA Y DOS (42) horas, según los detalles contenidos en el **Anexo Único** de la presente.

ARTÍCULO 2°.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 3°.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 142



LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCuyo



D.J. NATALIA ALEJANDRA GONZÁLEZ
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo



DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO ÚNICO

1-DATOS GENERALES

GRUPO DE CARRERAS	Proyectos de Diseño		
CARRERA	Diseño Gráfico e Industrial		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	02/06 CS – 04/06 CS		
ESPACIO CURRICULAR	Infografía 2		
RÉGIMEN	Cuatrimestral	CURSO	
CARGA HORARIA TOTAL	42 hs	3 hs	
FORMATO CURRICULAR	Taller		
AÑO ACADÉMICO	2024	CARÁCTER	Optativo
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	Tener aprobada Infografía 1		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN			
EQUIPO DE CÁTEDRA	Docente a cargo: D.G. Federico Riveros Tutor pedagógico: D.I. Belén Martín		
HORARIOS DE CLASE	Viernes de 10.30 a 13.30h		
HORARIOS DE CONSULTA	Martes de 16 a 17h		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	SI		

2-FUNDAMENTACIÓN- MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

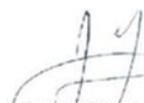
Inserta en un lenguaje visual/digital de comunicación cada vez más imprescindible en la transmisión e interacción de información, Infografía 2 propone ser parte del conjunto de materias optativas de las carreras de diseño con el objetivo de dar continuidad y desarrollo de la materia Infografía 1, y articularse con contenidos afines desarrollados por materias electivas del actual plan de estudio, y con proyectos dirigidos por las áreas de vinculación y extensión de la facultad.

Atendiendo a la especificidad del perfil de la carrera, esta materia pretende aportar al futuro/a egresado/a, a través de los contenidos de la materia y de la práctica profesional articulada a los proyectos de vinculación de la facultad, las herramientas necesarias para desenvolverse profesionalmente en las actuales y demandantes áreas del diseño de la información digital y del diseño de interfaz de usuario (diseño Ui).

Las áreas del diseño analógico/animado, del movimiento como 7º código infográfico y de la interactividad, serán aquellas que formen la estructura general del programa de Infografía 2.

De esta manera, el/la estudiante tendrá la posibilidad de articular los conocimientos adquiridos en Infografía 1 para articularlos en la producción de esquemas visuales animados e interactivos con el desafío de organizar y codificar información gráfica desde la lógica de la interpretación de un tema específico, valiéndose de leyes gestálticas, de configuración, de percepción y significación.

Resol. N° 142



LIC. MARIANA SANTOS
 DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO



D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
 Secretaria Área Técnica
 Facultad de Artes y Diseño - UNCUIYO



DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

3- PROPÓSITOS / COMPETENCIAS: EXPECTATIVAS DE LOGRO / CONTENIDOS ACTITUDINALES

Competencia general

Dar continuidad en el desarrollo del diseño de la información, estimulando la implementación de códigos visuales y los conocimientos gráficos/ilustrativos, ahora en movimiento, para lograr una efectiva comunicación basada en la codificación-decodificación de la información. Competencia enmarcada en una metodología gamificadora de enseñanza y evaluación.

Competencias específicas

- Insertar al estudiante en el campo del diseño digital animado e interactivo para lograr una mejor adaptación a entornos virtuales de comunicación.
- Insertar al estudiante en el campo del diseño de interfaz de usuario (UI design) para lograr una mejor adecuación al contexto laboral actual.
- Promover la infografía animada/interactiva como una herramienta viva de comunicación para un contexto visual digital/virtual a constante desarrollo y expansión.
- Promover el trabajo colaborativo a través de una metodología lúdica de enseñanza y de la implementación de herramientas de gamificación orientadas al aula.

4- CONTENIDOS (Ejes / Unidades) CONTENIDOS CONCEPTUALES

<p>EJE 1: Infografía: Los 6 códigos</p>	<p>Los 6 códigos infográficos: Ubicación, Esquemáticos, Secuenciales, Pictográficos, Icónicos y Alfanuméricos. Concepto y Estrategia. Infografía análogica/digital. Aventuras y Desafíos en formato taller.</p>
<p>EJE 2: Movimiento: El séptimo código</p>	<p>De lo estático a lo dinámico. Línea de tiempo: concepto. Infografía estática y animada. Storytelling. Storyboard. Una historia en la animación. Gifs y stopmotion. Infografía animada. Aventuras y Desafíos en formato taller.</p>
<p>EJE 3: Infografía 2.0</p>	<p>Animación e interactividad. Infografía y diseño web. Diseño Ui. Motion Ui. Infografía interactiva. Aventuras y Desafíos en formato taller.</p>

Resol. N° 142



LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO



D.J. Mariela Aníbal GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA VIVIANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

5-ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA + CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Estrategias de enseñanza

Metodología

La materia estará enmarcada en el formato taller lúdico/presencial y sus clases estarán organizadas de acuerdo a instancias teórico-prácticas con análisis de casos, resolución de problemas y presentaciones virtuales a través de la plataformas virtuales Moodle y redes sociales. Durante su transcurso, los/as estudiantes recorrerán los contenidos del programa a través de la implementación de conceptos y herramientas de la gamificación. Así, cada instancia de entregas, consultas y aspectos colaborativos y creativos serán premiados con insignias y sorteos de premios.

Modalidad de cursado

Presencial con entrega de trabajos prácticos (Aventuras y Desafíos). Durante las clases, los/as estudiantes ejercitarán distintos conceptos y metodologías articulando herramientas y bases teóricas de la Infografía estática y en movimiento, y de otras disciplinas del diseño.

Este formato contará con material didáctico del docente a cargo de dicha materia y docentes y/o profesionales del Diseño invitados por la cátedra.

Los proyectos de los estudiantes, serán individuales y/o grupales según temas determinados teniendo en cuenta distintas herramientas de comunicación virtual.

Además, la materia dispondrá de su aula virtual como apoyo complementario y red social para distintas consultas e información en general para los estudiantes.

Actividades prácticas

La actividad práctica constará de 7 Aventuras y 3 Desafíos. Cada uno de ellas posee una instancia de evaluación con posibilidad de recuperación en un entorno lúdico y gamificado.

Con este formato, la materia busca:

. Realizar ejercicios de vinculación entre la teoría y la práctica de forma lúdica.

. Generar la discusión a partir de problemáticas particulares relacionadas con el ejercicio profesional. Durante las prácticas en el aula, se trabajará en equipo o de forma individual con el método de estudio de casos para:

. Elaborar o sugerir propuestas de solución a problemas de tipo comunicacional, retórico y perceptual.

Los/las estudiantes elaborarán un proyecto en el que deberán:

Elaborar propuestas de diseño de la información sobre la problemática antes mencionada y dar respuesta a través de una infografía animada y/o interactiva para un contexto determinado.

Actividades prácticas:

La actividad práctica vinculada a los contenidos teóricos se encuentra dividida en tres desafíos. Cada una de ellos posee una instancia de evaluación con posibilidad de recuperación.

Objetivo

Se espera que al finalizar el desarrollo de los proyectos propuestos, el/la estudiante haya adquirido conocimientos y experimentado la aplicación y usos de:

Códigos y lenguajes infográficos animados e interactivos.

Articule conocimientos de distintas áreas del diseño tales como: diseño ux/ui, diseño psicología de la percepción, dibujo a mano alzada y herramientas de representación digitales, entre otros.

Como así también el ejercicio de la observación, la búsqueda, el análisis y la síntesis, experimentado una forma lúdica y divertida de evaluación.

Contenidos Procedimentales

Habilidades, técnicas, estratégicas y destrezas para el desarrollo de proyectos infográficos a partir de metodologías relacionadas con:

. Prácticas guiadas de Diseño de la Información.

. Abordajes a los contenidos digitales y de animación.

. Prácticas de técnicas de dibujo y representación de acuerdo a distintos conceptos de diseño infográfico. Línea de tiempo, cuadro por cuadro, gifs. El color como una herramienta de comunicación. Articular herramientas digitales y expresivas

Resol. N° 142



LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO



D.J. Mariana Inés GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA YVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

6-VIRTUALIDAD

Infografía utilizará:

- . Aula virtual Moodle como espacio de complemento teórico/práctico.
- . Google Drive para envío de trabajos.
- . Redes sociales para complemento de la comunicación y distribución de material (documentos pdf y videos).

Mail para consultas varias y comunicación con los/estudiantes en caso de dificultad de acceso a los espacios virtuales antes mencionados:

infografiafad@gmail.com

7-PRÁCTICAS SOCIO-EDUCATIVAS / ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES DE VALOR ACADÉMICO

8- EVALUACIÓN

<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Metodología de evaluación Sistema de gamificación aplicado al aula.</p> <p>Nivel 1 . Trabajos Prácticos Aventuras 1, 2 y 3. Aventuras prácticas semanales individuales y grupales de complejidad creciente orientadas al desafío 1. Desafío del Nivel 1: Infografía analógica/digital A partir del análisis de las aventuras 1, 2 y 3, los/as estudiantes realizarán el diseño de una infografía analógica con conceptos de animación para un contexto lúdico aplicando los conceptos y marcos teóricos aprendidos en Infografía 1. Aspectos a evaluar: Aplicación de métodos y herramientas para el desarrollo del proyecto. Originalidad y factibilidad de las propuestas planteadas. Habilidades y destrezas adquiridas.</p> <p>Nivel 2 Aventura 4 Aventura semanal individual o grupal de complejidad creciente orientada al desafío 2. Desafío de nivel 2: Infografía animada Desarrollo y diseño de una infografía animada aplicando los conceptos básicos de movimiento: los 12 principios de animación. Aspectos a evaluar: Aplicación de métodos y herramientas para el desarrollo del proyecto. Originalidad y factibilidad de las propuestas planteadas, así como el trabajo realizado en equipo. Habilidades y destrezas adquiridas.</p> <p>Nivel3 Aventuras 5, 6 y 7 Aventuras semanales individuales y grupales de complejidad creciente orientados al trabajo práctico 3. Desafío del nivel 3: Infografía interactiva Desarrollo y diseño de una infografía interactiva aplicada en un entorno y aplicación web utilizando herramientas de maquetación digital. Diseño de interfaz de usuario. Aspectos a evaluar: Aplicación de métodos y herramientas para el desarrollo del proyecto. Originalidad y factibilidad de las propuestas planteadas, así como el trabajo realizado en equipo. Habilidades y destrezas adquiridas. Cada desafío será evaluado teniendo en cuenta las reglas de gamificación previamente establecidas.</p> <p>Recuperatorio de Aventuras Cada aventura tendrá su instancia de recuperación.</p>
---------------------------------------	---

Resol. N° 142


 LIC. MARIANA SANTOS
 DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


 D.J. Natalia Alejandra GORDILLO
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


 DRA. LAURA YVIANA BRACCONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Acreditación	Promoción sin examen final Regular y Libre con examen final
Criterios de acreditación	1. Promoción 100% de los Trabajos Prácticos aprobados. 2. Regular 80% de los Trabajos Prácticos aprobados. 3. Libre Menos del 80% de los Trabajos Prácticos aprobados.

9. BIBLIOGRAFÍA (Según Normas APA) OBLIGATORIA Y COMPLEMENTARIA

Williams, R. Kit de supervivencia del animador (2019). Anaya Multimedia.
 Frank Thomas y Ollie Johnston. The illusion of life (1981). Disney Editions.
 Coder House. Diseño UX/UI Introducción general.
 Cairo, A. Infografía 2.1. (2008).
 Royo, J. Diseño digital (2022). Ediciones Paidós.
 Longinotti, Tipographia1.2017. Edición, Organización y codificación, Pablo Derka.
<http://www.typo1.com.ar/>
 Roberto Gamonal Arroyo, Universidad Complutense de Madrid Infografía: etapas históricas y desarrollo de la gráfica informativa.
 Link
 Costa, J. (1998). La esquemática. Visualizar la información. Barcelona: Paidós
 Link
 Link
 Costa, J. y Moles A. (1991). Imagen didáctica. Barcelona: Ceac.
 Link
 Franco Álvarez, G. La infografía digital: el nuevo soporte de la segunda gran revolución infográfica. (2005).
 Link
Webs y redes sociales de referencia
 Infografías digitales
<http://www.infographics.cat/es/infografias.html>
 Las infografías de Relaja el Coco
<http://nfgraphics.com/las-infografias-de-relaja-el-coco/>
 Revista IL
<https://infograficaalacarta.wordpress.com/>
 Patrones de seguimiento visual y cómo usarlos en experiencia de usuario
<http://uxpanol.com/experiencia-de-usuario/patrones-de-seguimiento-visual-y-como-usarlos-en-experiencia-de-usuario/>
 Interacciones y patrones
<https://appdesignbook.com/es/contenidos/patrones-interaccion-moviles/>
 Ux a través de microinteracciones
<https://www.toptal.com/designers/product-design/mejor-ux-a-traves-de-microinteracciones>

RESOLUCION Nº 142



LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO



D.J. Mariana Nájera GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO