



GUÍA DIDÁCTICA

Datos identificativos del contenido	
Título del contenido	Introducción a la edición y visualización de datos inmediatos (Taller impartido en Convocatoria de Creación de Contenidos Digitales PCD-UNIA 2015)
Nombre completo del autor	Encarnación Hinojosa Onieva
Número de créditos	2 ECTS
Área de conocimiento según codificación UNESCO	591001 Ciencias Políticas, Opinión Pública, INFORMACIÓN Competencias digitales Contenidos digitales
Descriptor	Periodismo, infografía, diseño, información, datos, visualización, edición, herramientas, online, contenidos digitales, competencias digitales

Fundamentación/ Contextualización	
¿Por qué esta materia resulta de interés? ¿Qué aplicación tiene? ¿Qué aporta? ¿Qué temas se abordan en esta disciplina relacionados con aplicaciones prácticas?	El infografista es una suerte de superhéroe de la comunicación que protagonizará el futuro a corto, medio y largo plazo de la información, donde cada vez cobra más importancia términos como el 'periodismo de datos', el 'big data' o las 'nuevas narrativas'. Este taller es una introducción a los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para convertirse en un infografista rápido, efectivo, pero, sobre todo, con naturaleza periodística. Y fuertemente asociado a las herramientas informáticas.

Prerrequisitos/ Competencias necesarias	
¿A quién se dirige? ¿Son necesarios conocimientos, habilidades y/o actitudes determinadas para el máximo aprovechamiento del contenido o no se requiere ninguno?	Aunque es una ventaja tener nociones de diseño gráfico, así como de los programas informáticos más habituales para desarrollarlo (Illustrator, Photoshop, Flash o InDesign), no es indispensable contar con esta faceta, ya que se ofrecerá apoyo y asistencia a las personas que lo precisen. Sí que es muy recomendable que las personas interesadas posean ordenador propio y tengan conocimientos básicos de informática y ofimática.

Competencias genéricas	
¿Qué habilidades, actitudes y valores transferibles fuera del ámbito profesional concreto del contenido se persiguen desarrollar con éste?	-Conocimiento de la profesión periodística. -Habilidad para la visualización de conceptos. -Capacidad para el trabajo efectivo y rápido. -Conocimientos informáticos. -Capacidad para seleccionar, esquematizar y transmitir de manera concisa. -Resolución de problemas que, mediante herramientas informáticas, reduce el tiempo de elaboración de un trabajo.

Competencias específicas

<p>¿Qué va a aprender el alumno? ¿Qué va a ser capaz de hacer cuando finalice el estudio del contenido? ¿Qué actitudes o valores esperamos que adquieran en relación con su desempeño académico- profesional?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los tipos de datos y sus formatos. - Importar y editar datos con OpenOffice Calc (hojas de cálculo). - Usabilidad, a nivel básico, de herramientas para la edición de datos como Tabula PDF y Open Refine. - Vincular hojas de cálculo con archivos externos de tipo ASCII (como los que se ofrecen en unas elecciones) - Conocimiento, a nivel introductorio, de la infografía y de los tipos de gráficos más comunes. - Usabilidad, a nivel básico, de herramientas semiautomáticas para la visualización de datos como CartoDB, Tableau Public y Google Fusion Tables. - Usabilidad, a nivel básico, de herramientas con edición total para la visualización de datos como Adobe Illustrator y Adobe Edge Animate. - Conocimiento para poder elaborar dos versiones (una estática y otra interactiva) de un gráfico electoral con una ejecución inmediata.
---	--

Bloques temáticos

<p>¿De qué contenidos temáticos consta el módulo/ asignatura? (Primer bloque; segundo bloque...) ¿Por qué están estructurados de ese modo? ¿Qué es lo importante y lo complementario de cada bloque? ¿Qué elementos temáticos ofrecen?</p>	<p>El taller está estructurado en seis grandes bloques que van desde lo más general a lo más específico.</p> <p>Bloque 1 Fundamentos sobre la selección de datos Se sentarán las bases sobre qué datos son los que se necesitan según el mensaje que se quiera transmitir y se indicarán algunos recursos para conseguir esos datos.</p> <p>Bloque 2 Edición de datos Extracción de las tablas de un documento .pdf mediante TabulaPDF, introducción a Open Refine y fundamentos de uso de OpenOffice Calc (hoja de cálculo).</p> <p>Bloque 3 Fundamentos sobre la visualización de datos Tipos de gráficos más usuales y 'showcase' de infografía.</p> <p>Bloque 4 Visualización de datos con herramientas semiautomáticas Fundamentos de uso de Google Fusion Tables, Tableau Public y CartoDB.</p> <p>Bloque 5 Visualización de datos con herramientas que permiten la edición total Adobe Illustrator y Adobe Edge Animate.</p> <p>Bloque 6 TRABAJO PRÁCTICO Elecciones al Parlamento de Andalucía 2015 Fundamentos para la elaboración de un gráfico electoral en 'nevera' estático e interactivo.</p>
--	---

Programa

Índice en detalle, con distintos epígrafes y subepígrafes

Bloque 1

Fundamentos sobre la selección de datos

- 1.1** Qué datos son los que se necesitan según el mensaje que se quiera transmitir.
- 1.2** Recursos para conseguir esos datos: páginas web como la del Instituto Nacional de Estadística, Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS), Infoelectoral (Ministerio de Interior), el portal Datos Abiertos de la Junta de Andalucía, etc.

Bloque 2

Edición de datos

- 2.1** Extracción de las tablas de un documento .pdf mediante TabulaPDF.
- 2.2** Introducción a Open Refine, que permite editar o 'limpiar' los datos de una tabla.
- 2.3** Fundamentos de uso de OpenOffice Calc.
- 2.4** Abrir y editar ficheros ASCII.

Bloque 3

Fundamentos sobre la visualización de datos

- 3.1** Tipos de gráficos más usuales: mapas, barras, fiebre, tarta, burbujas.
- 3.2** 'Showcase' de infografía: The New York Times, El Correo o El Confidencial.

Bloque 4

Visualización de datos con herramientas semiautomáticas

- 4.1** Google Fusion Tables, gráficos sencillos: de barras, fiebre o tartas.
- 4.2** Tableau Public, tablas interactivas.
- 4.3** CartoDB, mapas interactivos.

Bloque 5

Visualización de datos con herramientas que permiten la edición total

- 5.1** Adobe Illustrator: infografía estática.
- 5.2** Edge Animate: infografía web interactiva.

Bloque 6 | TRABAJO PRÁCTICO

Elecciones al Parlamento de Andalucía 2015

- 6.1** Gráfico electoral en 'nevera', tanto en su versión estática -Illustrator- como en su versión digital interactiva -Edge Animate-, usando OpenOffice Calc, Illustrator y Edge Animate.
- 6.2** Elaboración por parte de los alumnos. Noche electoral: simulación del trabajo habitual en una empresa de comunicación que ofrezca un gráfico con los resultados de las elecciones al Parlamento de Andalucía 2015 minutos después de la difusión de los resultados.

Medios y recursos para el aprendizaje

¿Qué medios y recursos se ofrecen para el aprendizaje de la materia? (materiales de estudio, actividades, recursos complementarios...) ¿Cuáles son las características de cada tipo de recurso?

- Materiales básicos:** elaborados por el docente correspondiente y estructurados por unidades didácticas.
- Descarga de 'software':** se ofrecerán los enlaces para descargar los programas informáticos que se usarán en el curso, todos con licencias gratuitas.
- Guías audiovisuales de los programas:** mediante vídeos independientes se darán las nociones básicas de uso de los distintos 'software' que se tratarán en el taller.
- Recursos complementarios:** resolución, por parte del docente, de dudas planteadas por los alumnos a través del foro del taller.
- Actividades:** en el campus virtual del taller se ofrecerán cuestionarios para evaluar los conocimientos adquiridos por cada alumno tras la finalización de los temas que incluyan esta actividad. Sin embargo, la cualificación de cada participante dependerá en gran medida del trabajo final: la elaboración de una infografía electoral en su versión estática y web interactiva.

En el caso de las actividades...

Nombre de Actividad	Contenidos y recursos necesarios	Objetivos y competencias que se lograrán	Tiempo estimado para su realización
TEST BLOQUE 1: Fundamentos sobre la selección de datos	Exposición del tema 1	Realización de un test para evaluar los conocimientos adquiridos	0,5 horas
TEST BLOQUE 3: Fundamentos sobre la visualización de datos	Exposición del tema 3	Realización de un test para evaluar los conocimientos adquiridos	0,5 horas
TRABAJO PRÁCTICO BLOQUE 6: 6.2 Elaboración de la práctica	Exposición del tema 6 (parte 6.1)	Elaboración por parte de los alumnos del gráfico electoral en sus dos versiones: estático y web interactivo	10 horas
TRABAJO PRÁCTICO BLOQUE 6: 6.3 Noche electoral	Exposición del tema 6 (parte 6.1)	Elaboración por parte de los alumnos del gráfico electoral en sus dos versiones: estático y web interactivo; actualizando los datos inmediatos	2 horas

Plan de trabajo/ Cronograma (MODELO DE TABLA 2)

Bloques temáticos	Actividad/ Tarea	Tiempo estimado (horas)
I (test)	1) Selección de datos	1 hora
	2) Datos abiertos	0,5 horas
II (video-tutoriales)	1) Tabula PDF	2 horas
	2) Open Refine	2 horas
	3) OpenOffice Calc	2 horas
	4) OpenOffice Calc: ficheros ASCII	2 horas
III (test)	1) Tipos de gráficos	1,5 horas
	2) 'Showcase' de infografía	0,5 horas
IV (video-tutoriales)	1) Google Fusion Tables	1,5 horas
	2) Tableau Public	1,5 horas
	3) Carto DB	2 horas
V (video-tutoriales)	1) Adobe Illustrator	5 horas
	2) Adobe Edge Animate	5 horas
VI (video-tutoriales y trabajo práctico)	1) Fundamentos para elaborar un gráfico electoral en 'nevera'	5 horas
	2) Elaboración por parte de los alumnos	10 horas
	3) 'Noche electoral': actualización de los datos	2 horas
	4) Valoración de los trabajos prácticos	1 hora

Orientaciones para el estudio y la evaluación

<p>¿Qué más le conviene al usuario conocer sobre el orden en el que enfrentarse a los recursos y materiales? ¿Qué es lo más importante en los mismos, necesita alguna aclaración sobre su contenido?</p> <p>¿De qué modo puede comprobar que ha alcanzado el nivel de competencias correspondiente? ¿Qué herramientas tiene para autoevaluarse? (actividades) ¿Es necesario que le proporcione aquí algún otro criterio o indicador en base a los cuales poder hacerlo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El usuario deberá enfrentarse primero a los contenidos textuales de cada tema y, después, visualizar los videotutoriales de los programas informáticos tratados en cada tema. - Después, deberá responder al test del tema, en el caso donde se incluya. - Es importante que el usuario pruebe personalmente los conocimientos adquiridos relacionados con cada 'software'. - Para comprobar que ha adquirido las competencias correspondientes, deberá realizar el trabajo práctico del taller (Elecciones al Parlamento de Andalucía) y comprobar si el resultado es similar a los trabajos entregados por los alumnos del curso.
---	--

Sobre el autor

Nombre completo del autor	Encarnación Hinojosa Onieva
Puesto e Institución	Periodista visual en Vocento
Correo electrónico de contacto	encarnihinojosa@gmail.com
Web/blog personal (*opcional)	yohagolosdibujitos.blogspot.com
Twitter	@EncarniHinojosa