

Máster en Diseño de la Información y Visualización de Datos

1. Datos clave

Inicio Mayo 2020	Estructura del programa:
Duración 10 meses	Módulo 1 Contexto y tendencias
Titulación Propia expedida por la Universidad Pompeu Fabra (UPF)	Módulo 2 Análisis I: Datos como materia prima
Créditos 60 ECTS	Módulo 3 Análisis II: Herramientas para la comunicación de los datos
Metodología 100% Online	Módulo 4 La Estadística y la representación gráfica
Director José Manuel Paadín	Módulo 5 Fundamentos del diseño de la comunicación
Precio 5.750 euros	Módulo 6 Cartografía
Plazas 30 máximo	Módulo 7 Fundamentos del diseño de la información
Admisión Curriculum Carta de motivación DNI o pasaporte	Módulo 8 La esquemática en la representación gráfica
	Módulo 9 La narrativa como pieza fundamental del proyecto
	Módulo 10 Visualización: Transformación de los datos en hechos complejos
	Módulo 11 Trabajo Final de Máster

2. Quiénes somos

SHIFTA

SHIFTA es la Escuela Online de Creadores Digitales impulsada por ELISAVA, la Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona. Nuestra misión es la de romper con los silos de las disciplinas creativas y ofrecer una mirada transversal y holística de los procesos creativos en la sociedad digital. Nos dirigimos a todxs los creadorxs digitales.

SHIFTA es 100% online. SHIFTA es digital. SHIFTA es global. En SHIFTA ofrecemos una formación de calidad con aulas reducidas en la que los formadores son el pilar básico de nuestra metodología. Expertos en las disciplinas que imparten, te transmitirán sus conocimientos y te guiarán en su aplicación en diferentes proyectos. Todo, enfocado en crear experiencias únicas para que adquieras nuevos conocimientos, competencias, y una red de contactos.

Queremos formar a los futuros creadores digitales. ¿Eres uno de ellos?



by ELISAVA

Elisava es la escuela de referencia en el mundo del diseño y la ingeniería en España y con un alto reconocimiento internacional. Situada en pleno corazón de Barcelona, Elisava tiene más de 50 años de experiencia y cuenta con profesorado de prestigio y una gran comunidad de alumnos y exalumnos.

Es un centro adscrito a la Universidad Pompeu Fabra (UPF), una de las universidades más prestigiosas de Barcelona y Europa. Imparte estudios universitarios de Grado, Máster, Postgrado y cursos especializados en los campos del diseño, la ingeniería y la comunicación.

La investigación y la innovación son dos de los motores que mueven la escuela. Además tiene una estrecha colaboración con empresas, instituciones y ONGs para entrar en contacto con el mundo profesional.

3. Presentación del Programa

Probablemente, lo estés leyendo en tu teléfono mientras esperas el autobús o quizás en tu portátil, en un café. Te lo habrás descargado de internet o te habrá llegado vía correo electrónico. Lo que es seguro, es que has dejado tras de ti un rastro de datos; un torrente digital de direcciones IP, likes y *swipes*; de imágenes de cámaras de seguridad y pagos en restaurantes y supermercados. Y como tú, yo y todas las personas que conoces.

Una consecuencia directa de esta abundancia de datos es la necesidad de entenderlos, interpretarlos y comunicarlos. Y para eso, hacen falta mediadores. Profesionales que hagan de puente entre los diferentes campos de especialización y que tengan una visión abierta, de conjunto, de este nuevo ecosistema digital. Perfiles que sean capaces de afrontar proyectos, pensándolos como híbridos entre disciplinas, libres de las restricciones de la división del trabajo.

Con este programa, te transformarás profesionalmente y podrás trabajar, no solo con la materia prima, los datos crudos, sino que también serás capaz de extraer su sentido y transformarlos en ideas, en historias apasionantes o en argumentos convincentes. Tras concluirlo, serás un profesional con capaci-

dad de análisis, con habilidades gráficas y de representación, y con capacidad comunicativa.

Asimismo, podrás trabajar junto a profesionales de otras disciplinas, hablando un idioma común que asegure el éxito del trabajo en equipo. En resumidas cuentas, te transformarás en un creador digital –un Shifter–, que entiende la visualización de datos como una herramienta de comunicación con capacidad analítica y expresiva.

Una consecuencia directa de la abundancia de datos es la necesidad de entenderlos, interpretarlos y comunicarlos. Y para eso, hacen falta mediadores.

4. Objetivos y perfil del estudiante



Conozcas la historia del diseño de información y la visualización de datos, su evolución y su contexto actual.

Te familiarices con los procesos de documentación y análisis de la información para poder estructurar tus propias conclusiones.

Puedas analizar sistemas complejos o grandes volúmenes de información, y que seas capaz de comunicarlos de forma inteligible y eficiente.

Aprendas a utilizar los recursos específicos de la visualización de datos, en el contexto más amplio del diseño de información.

Entiendas las posibilidades expresivas del diseño de información y su capacidad como herramienta de comunicación.

Seas capaces de incorporar el diseño de información y la visualización de datos a proyectos de diseño y comunicación.

Incorpores perspectivas de disciplinas ajenas a tu metodología de trabajo.

¿A quién va dirigido?

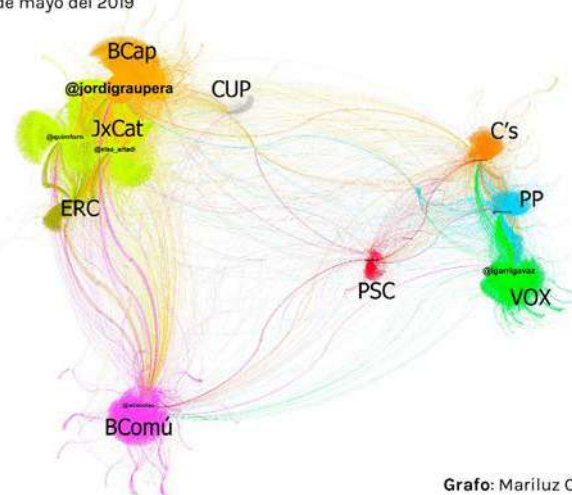

- Diseñadores interesados en adquirir competencias que les permitan afrontar, de forma exitosa, proyectos de visualización de datos o diseño de información.
- Periodistas con interés en el diseño gráfico y su capacidad como herramienta de comunicación.
- Programadores, analistas de datos y científicos que quieran complementar su formación con recursos de diseño y comunicación.



ARUP
INFOGRAPHICS FOR ANNUAL REPORT
La Mosca Studio

5. Competencias

<p>Capacidad de crear, analizar y representar visualmente todo tipo de bases de datos.</p>	<p>Aptitudes para el diseño y prototipado de herramientas gráficas que ayuden al análisis y comprensión de grandes cantidades de datos, o bien de fenómenos complejos.</p>
<p>Comprender las fases de trabajo y dominar la planificación profesional de proyectos de diseño de información.</p>	<p>Dominar los conceptos de representación gráfica de la información, tanto estadística como geográfica o estructural, y poder aplicarlos a proyectos de comunicación.</p>
<p>Dominar los criterios gráficos necesarios en el ámbito del diseño de la información, así como la visualización de datos aplicada a proyectos comunicativos.</p>	
<p>Conocer las estrategias y habilidades necesarias para comunicar datos al público de forma elocuente y atractiva.</p>	<p>Elaborar diseños de sistemas de información que faciliten la toma de decisiones en el ámbito de sistemas complejos.</p>

<p>Interacciones de los candidatos y partidos a la alcaldía de Barcelona en twitter Retuits, del 4 de abril al 9 de mayo del 2019</p>  <p>Grafo: Mariluz Congosto / </p>	<p>VERIFICAT. UNA PLATAFORMA INDEPENDIENTE DE VERIFICACIÓN DE DATOS. Eli Vivas</p>
---	--

6. Contenidos del Programa

Estructura del programa

7 SEMANAS	9 SEMANAS	9 SEMANAS	7 SEMANAS	7 SEMANAS	7 SEMANAS
Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4	Módulo 5	Módulo 6

4 bloques + TFM

Hemos estructurado el programa en un bloque introductorio y cuatro bloques temáticos más un proyecto transversal que será el Trabajo Final de Programa (TFM).

Welcome Week

La primera semana la denominamos Welcome Week donde se celebrarán seminarios sobre la metodología y el funcionamiento del campus, así como una masterclass de aspectos comunes a todos los programas de la convocatoria.

Módulo 1 – Contexto y tendencias

DURACIÓN 4 SEMANAS

1. Introducción al diseño de la información.
2. Historia y perspectiva crítica.
3. Contexto contemporáneo.

En este módulo se establecerán las bases de lo que entendemos por diseño de información, sus fundamentos teóricos y se delimitará el alcance del estudio.

Se analizará la historia de la visualización de datos desde una perspectiva crítica, estudiando en detalle ejemplos de todas las épocas y dando contexto, poniendo especial atención a sus implicaciones político-sociales.

Se revisará la situación actual del diseño de información y de la visualización de datos y cuáles son los retos a los que se enfrenta desde un punto de visto del diseño gráfico y la comunicación mediante el análisis de los trabajos más punteros en el campo.

Módulo 2 – Análisis I: Datos como materia prima

DURACIÓN 5 SEMANAS

1. Investigación y documentación.
2. Fuentes y tipos de datos.
3. Datos no convencionales.
4. Análisis de datos.
5. Métodos de análisis.
6. Explicación y exploración.
7. Herramientas.
8. Introducción al análisis en Excel.

La primera parte de cualquier trabajo de visualización de datos es la recogida y el análisis es por ello que en este módulo se trabajará la búsqueda de fuentes, los diferentes métodos de investigación y los procesos de documentación necesarios para reunir y crear bases de datos adecuadas para los objetivos comunicativos. También se explorarán fuentes alternativas de información y métodos más heterodoxos.

Se aprenderán los fundamentos del manejo de bases de datos, desde la perspectiva de su visualización, además de estructurar, limpiar y almacenarlas.

Por último, también se enseñará a manejar fuentes dispares, dinámicas y estáticas, así como los conceptos básicos de representación gráfica y el uso de las herramientas de análisis.

Módulo 3 – Análisis II: Herramientas disponibles para la comunicación de los datos

DURACIÓN 4 SEMANAS

-
1. Herramientas de visualización.
 2. Introducción a Datawrapper.
 3. Introducción a Flourish.

En este módulo se introducirá el uso de las herramientas para la visualización y comunicación de los datos. Se revisaran visualizaciones estáticas para ayudar en las primeras fases del proceso de diseño hasta visualizaciones más complejas e interactivas que pueden funcionar como piezas autónomas en los proyectos.

La visualización de los datos es una herramienta imprescindible y necesaria para los diferentes stakeholders que permite tomar decisiones estratégicas para las empresas y entender informaciones complejas de forma rápida.

Módulo 4 – La Estadística y la representación gráfica

DURACIÓN 4 SEMANAS

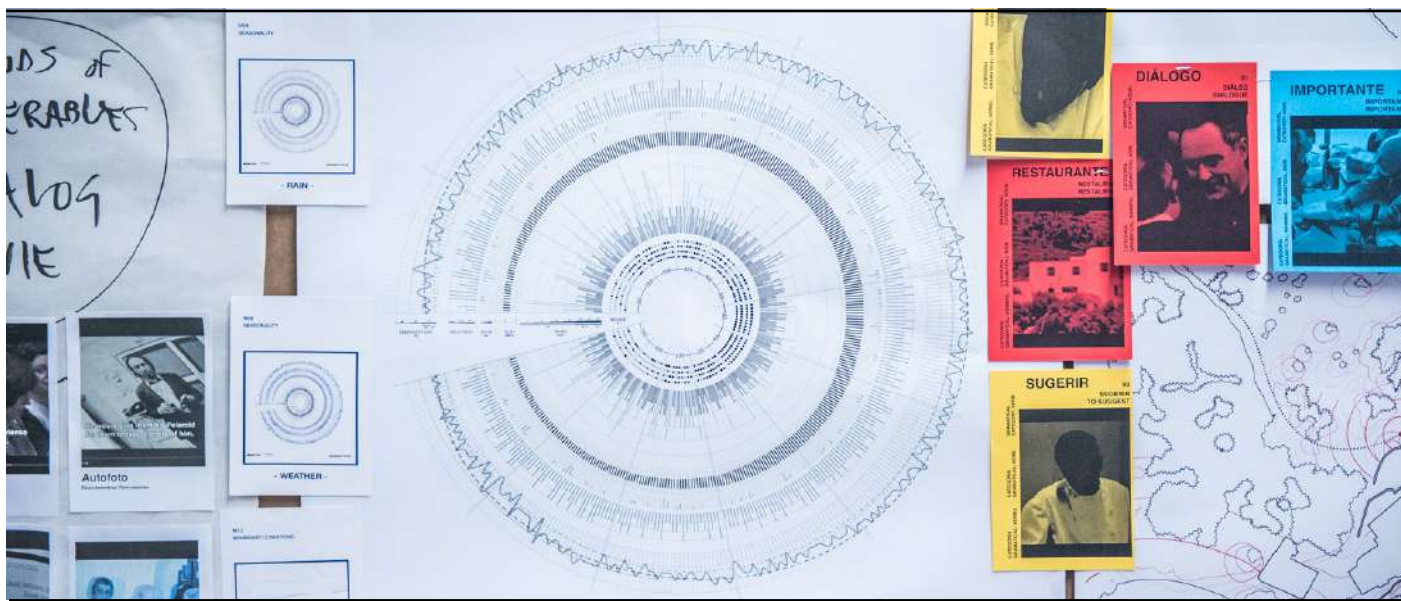
-
1. Diseño de datos e información cuantitativa.
 2. Percepción y visualización.
 3. Tipo de visualización (exploratoria, analítica).
 4. Modelo de representación cuantitativa.
 5. Producción: Tipo de gráficos.
 6. La edición de gráficos.

Una parte esencial del uso de la visualización de datos como herramienta de comunicación es responder a una simple pregunta. En esta materia se profundizará en la representación gráfica de información cuantitativa y en cuáles son las formas convencionales de representación y sus límites desde el punto de vista perceptivo y comunicativo.

A partir de esta disciplina se extrae diferente información con diferentes formatos para poder comunicar diferentes ideas de forma más exploratoria o analítica.

La Edición de los gráficos ocupa una parte importante en la asignatura para correcta producción y elección del tipo de gráfico más adecuado para cada información que se quiere transmitir.

INNOVATION LAB WITH ELBULLIFOUNDATION
Varios estudiantes



Módulo 5 – Análisis II: Herramientas disponibles para la comunicación de los datos

DURACIÓN 4 SEMANAS

1. Público, objetivo, y estrategias de comunicación.
2. Narrativa y storytelling.
3. Guión y estructura.
4. Interacción.
5. Estrategias audiovisuales.
6. Herramientas de publicación.

En esta asignatura se tratará en profundidad la dimensión comunicativa del diseño de información desde un punto de vista multidisciplinar.

Se aprenderá, asimismo, a transformar datos en relatos, utilizar métodos narrativos y hacer guiones de nuestras intenciones en función de los medios, el público y los objetivos.

Es importante que las representaciones gráficas estén acompañadas por un relato que fortalezca la idea que transmite, por eso es importante conocer las diferentes estrategias de comunicación y cómo se comunicará en función del público al que nos dirigimos.

Módulo 6 – Cartografía

DURACIÓN 4 SEMANAS

-
1. Diseño de información geográfico.
 2. Tipo de cartografía.
 3. Simplificación, clasificación y generalización.
 4. Diseño y simbolización.
 5. Introducción al CartoDB.

Gran parte de la información que manejamos está asociada a un punto en el espacio. En este módulo, se trabajará en profundidad el tratamiento de la información geográfica; principios de cartografía, tipos de mapas y cartogramas; métodos de síntesis y representación, así como la gestión de datos geolocalizados y las herramientas principales de manejo de información geográfica.

Muchas disciplinas basan parte de su estrategia en la geolocalización, es por eso que es una materia imprescindible en un sistema de visualización de datos.

Módulo 7 – Fundamentos del diseño de la información

DURACIÓN 4 SEMANAS

-
1. Fundamentos del diseño gráfico aplicado.
 2. Análisis y conceptualización.
 3. Color y percepción.
 4. Composición.
 5. Dirección de arte.

La visualización de datos implica su presentación como gráficos. Consecuentemente, en esta asignatura se trabajarán los aspectos visuales del diseño de información: tipografía, composición, color y maquetación, entre otros.

También se aprenderá a conceptualizar nuestras ideas de forma gráfica, y métodos de trabajo y modelaje para poder afrontar con éxito la comunicación de grandes volúmenes de datos.

Módulo 8 – La esquemática en la representación gráfica

DURACIÓN 4 SEMANAS

1. Arquitectura de la información.
2. Alfabeto simbólico. El isotipo.
3. Esquemática.
4. Síntesis, códigos y consistencia.

En este módulo se aprenderá a explicar de forma gráfica y elocuente fenómenos complejos, relaciones entre elementos de un sistema, flujos dinámicos o multivariable. Adquiriremos conocimientos para jerarquizar la información y describirla gráficamente, utilizando todos los recursos a nuestro alcance

Hay que ser capaz de poder concentrar una gran cantidad de información en un espacio reducido, que es la clave en este área. Adicionalmente, es necesario ser capaz de explicar mucho más contenido con los mínimos recursos.

Módulo 9 – La Narrativa como pieza fundamental del proyecto

DURACIÓN 4 SEMANAS

1. La narración gráfica.
2. Los lenguajes explicativos.
3. Punto de vista y voz narrativa.
4. El ritmo narrativo de los esquemas.
5. Lectura y exploración.

Es una pieza fundamental dentro de un proyecto de información. La narrativa tiene un gran potencial comunicativo que ayuda a entender las representaciones gráficas y permite explicar la representación gráfica.

En este módulo se profundizará en los diferentes recursos narrativos que se pueden utilizar en un proyecto como por ejemplo la guionización o lenguajes complementarios al diseño gráfico como la ilustración o el cómic.

Módulo 10 – Visualización: Transformación de los datos en hechos complejos

DURACIÓN 4 SEMANAS

1. Infografía periodística.
2. La combinación de lenguajes visuales.
3. Redacción infográfica.

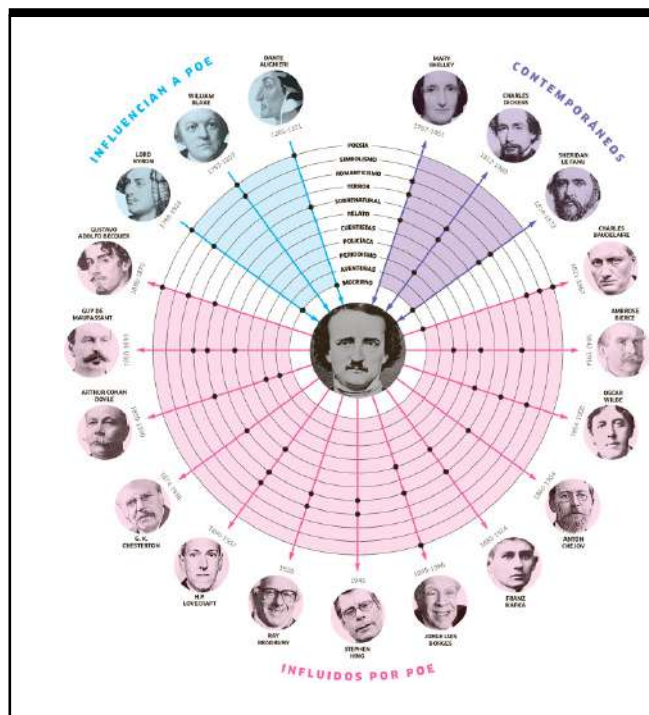
En este módulo se aprenderá a transformar los datos relacionados con hechos complejos en piezas visuales que describan gráficamente y complementen narraciones periodísticas.

Se utilizarán todos los recursos al alcance de los profesionales, como la ilustración en la redacción de los proyectos, para poder realizar piezas con un gran impacto visual.

Finalmente, se mostrará cómo se transforman una cantidad de datos que no tienen sentido, en un proyecto gráfico capaz de mostrar realidades complejas en sencillas representaciones gráficas.

Módulo 11 – Trabajo Final de Máster

DURACIÓN 15 SEMANAS



El proyecto personal es la síntesis de todo lo aprendido durante el Máster. Se trata de un trabajo individual propuesto por el alumno y que incluya todas las fases del proceso de diseño de información, desde la recogida y análisis de datos hasta su publicación.

El trabajo constará de una pieza de arte final o una maqueta funcional con una memoria explicativa.

Los proyectos personales deben convenir con el tutor del proyecto que les dará apoyo y tutorización constante.

DADDY POE
 ORIGINALLY PUBLISHED IN PÚBLICO.
 Álvaro Valiño

Santiago Banchero

- Productor Audiovisual.
- Uruguay
- Máster en Estética y Narrativa Audiovisual
- Mayo 2019

“Aprender mientras trabajo, me parece una de las claves para mi crecimiento profesional”



Andrea Giménez

- Fotógrafa y editora
- España
- Máster de Fotografía y Diseño
- Mayo 2019



“Para mí, este curso de Fotografía y Diseño de SHIFTA ha significado poder crecer como profesional y aprender nuevas técnicas y herramientas sin dejar de ‘descuidar’ mi trabajo ya que me permite compaginar las dos cosas sin problema”

Marcela Gómez

- Diseñadora gráfica
- Colombia
- Máster de Experiencia de usuario para la Transformación Digital
- Febrero 2019

“Lo que más me gusta es poder encontrar profesores de tan buen nivel dictando los contenidos, profesores que trabajan en el medio manejando temarios de tendencia global”



7. Metodología



INNOVATION LAB
WITH EL BULLFOUNDATION
Varios estudiantes

La metodología del Máster en Diseño de la Información y Visualización de Datos es de carácter práctico, proporcionando una sólida base teórica y técnica con el objetivo de que los estudiantes puedan desarrollarse profesionalmente desde el primer momento. El Máster se estructura en cinco módulos temáticos que incorporan asignaturas de especialización enfocadas a la cultura e historia del sector, conocimiento de referentes, estrategia creativa y conceptualización, dirección de arte, storytelling, procesos de producción y tecnologías específicas que demanda el sector.






Cada asignatura desplegará su contenido en forma de talleres y seminarios de duración limitada, brindando al alumno un aprendizaje 100% tutorizado por un profesorado especializado y activo a nivel profesional en cada una de las áreas temáticas del programa. Mediante el estudio de casos y la realización de trabajos prácticos, el estudiante obtendrá una formación multidisciplinar y encajada con la realidad del mercado.

El curso pondrá a tu disposición un amplio abanico de recursos y herramientas de aprendizaje de carácter asíncrono todo disponible en nuestra plataforma de aprendizaje (campus), que te permitirán abordar las distintas asignaturas adaptándolas a tu disponibilidad.

Gracias a este aprendizaje, el estudiante tendrá una visión detallada de todo el proceso de la creación de un proyecto complejo de motion graphics.

El objetivo es que el alumno pueda potenciar todo su conocimiento y plasmarlo en soluciones y proyectos reales de alta calidad y que pueda a su vez desarrollar diferentes perfiles para cualquier proyecto de motion graphics tales como: creativo, director de arte, motion grapher, técnico de efectos visuales, entre otros relacionados tanto con competencias técnicas como artísticas.

8. Profesorado

	<p>Dirección José Manuel Paadín Director en la Mosca</p>	<p>Linkedin</p>
	<p>Profesor Álvaro Valiño Infographic artist, Illustrator and Graphic Designer</p>	<p>Linkedin</p>
	<p>Profesora Eli Vivas Cofundadora de Storydata</p>	<p>Linkedin</p>
	<p>Profesor Ferran Caymel Periodista Visual</p>	
	<p>Profesor Ramiro Aznar Ingeniero de Soporte en Planet</p>	<p>Linkedin</p>

	<p>Profesor Sergio Arredondo</p> <p>Doctor en Bellas Artes y profesor en la Escuela de Arte de Granada</p>	
	<p>Profesora Silvia Galilea</p> <p>Responsable de Comunicación y Periodista de datos</p>	<p>Linkedin</p>
	<p>Profesor Enric Jardí</p> <p>Diseñador Gráfico</p>	

9. Proceso de admisión

En cada convocatoria están disponible un máximo de **30 plazas disponibles**. Es una decisión para preservar la calidad del programa y para que tengas el acompañamiento necesario durante el aprendizaje. Si quieres ser uno de los 30 Shifters, estos son los requisitos:

Titulación Universitaria

Título universitario en alguna disciplina creativa. También es posible acceder con títulos de otras carreras relevantes.

Experiencia profesional

En caso de no contar con título universitario, es posible acceder en base a la experiencia profesional que pueda ser acreditada (en este caso no podrás recibir el título de Máster, sino un certificado de Programa).

Idioma

El máster se imparte en español, pero es altamente recomendable tener un buen nivel de lectura en inglés.

Actitud

Ser una persona eficiente, planifi cada y con capacidad de aprendizaje autónomo. Imprescindible tener muchas ganas de aprender y capacidad de esfuerzo.

Conocimientos

Experiencia en Diseño y softwares gráficos, acreditables por currículum y portfolio.

Think.
Make.
Change.



Contacto:

hola@weareshifta.com
[@weareshifta](#)

Plaça de Pau Vila
1 Bloc, Planta 2, Porta 3
08003 Barcelona
T: +34 931 179 380

ELISAVA Escuela Universitaria de Barcelona
Diseño e Ingeniería

Centro adscrito a:

 **upf.** Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona