

SHIFTA

Think.
Make.
Change.

Escuela Online de Creadores Digitales

Máster en Diseño de Información y Visualización de datos



Máster en Diseño de Información y Visualización de datos

Presentación

Hola,

Soy Paadín, director del Máster en Diseño de Información y Visualización de datos. Gracias por interesarte en nuestro programa; espero que este documento te proporcione toda la información necesaria para que puedas tomar una decisión correcta para tu formación.

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.

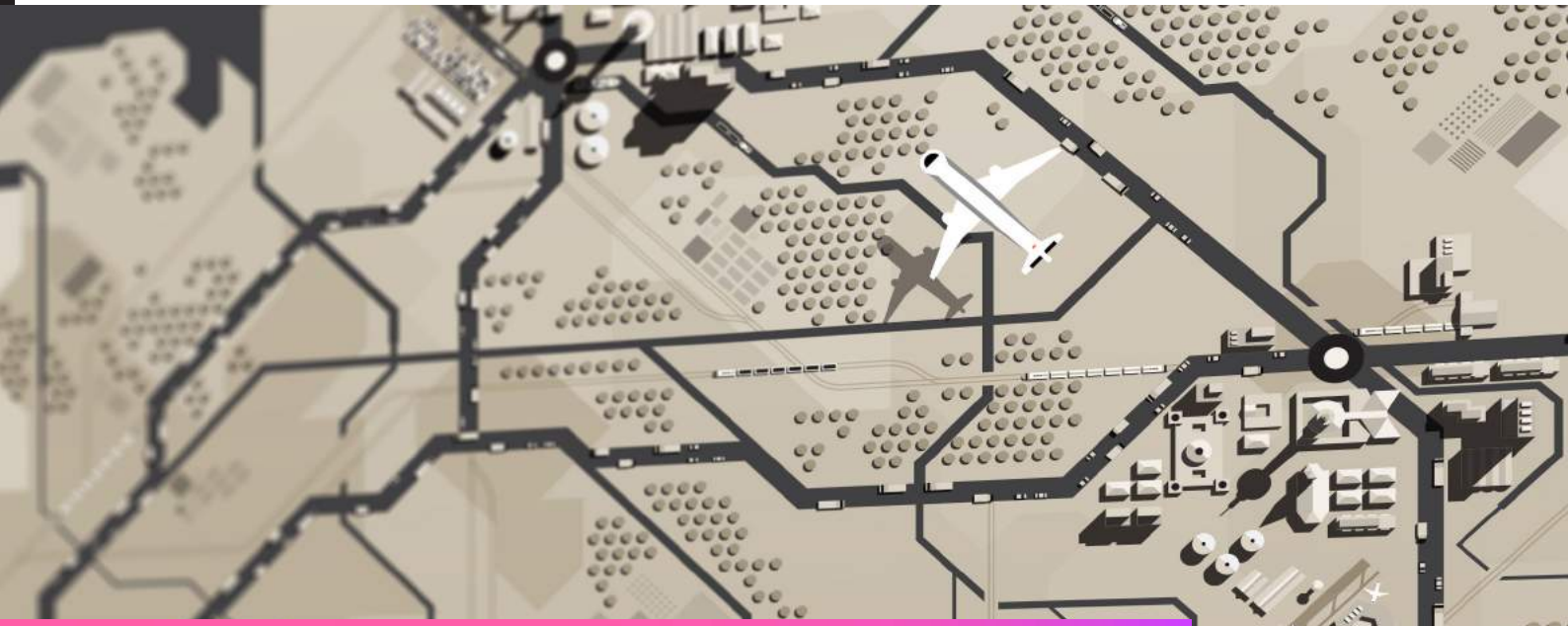
Una consecuencia directa de esta abundancia de datos es la necesidad de entenderlos, interpretarlos y comunicarlos. Y para eso, hacen falta mediadores. Profesionales que hagan de puente entre los diferentes campos de especialización y que tengan una visión abierta, de conjunto, de este nuevo ecosistema 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 capacidad 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.

Y esto lo conseguirás mediante los mejores contenidos y actividades, de la mano de profesores especialistas y en activo en cada una de las disciplinas, y con todo el ecosistema (*networking*, bolsa de trabajo y empresas asociadas) de una de las universidades de mayor prestigio en el ámbito de la creatividad y del diseño como es ELISAVA.

Cualquier duda o información adicional que necesites, estoy a tu disposición en hola@weareshifta.com o a través de la cuenta de twitter [@weareshifta](https://twitter.com/weareshifta).

Saludos,
Paadín



Objetivos

Como objetivos principales del programa, nos hemos propuesto que:

- 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.
- Entendas 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.

En realidad, nuestro principal objetivo es que te conviertas en un agente del cambio (*Shifter*), formándote como un profesional innovador en el campo del diseño de la información. No sin un alto nivel de comprensión, iniciativa y capacidad creadora para poder comunicar de manera efectiva –tanto visual como verbalmente–, cualquier tipo de encargo profesional, además de adquirir una profunda comprensión crítica del contexto actual y su evolución, a fin de poder desarrollar una carrera de éxito.

Dirigido a

El máster va dirigido a:

- 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.



Metodología

La metodología del Máster de Diseño de Información y Visualización de datos se basa en una aplicación práctica e inmediata de lo aprendido, para su plena asimilación por parte del estudiante. Esta gira en torno a un proceso continuo de aprendizaje, que suscita análisis y reflexión crítica mediante seminarios; tutorías individuales y de grupo; talleres prácticos; debates; trabajos individuales y en grupo, así como de revisiones de todos los proyectos realizados bajo una estrecha colaboración y supervisión de los profesores del máster.

Competencias y herramientas. El diálogo entre ambas, entre los fundamentos teóricos y las capacidades prácticas, te permitirá realizar un trabajo final –bajo la supervisión constante de tus tutores–, cuyo medio expresivo y de comunicación será la visualización de datos.

Comunicar, convencer, contar historias con datos. Entendemos la visualización de datos como un campo “expandido”. Un espacio de límites difusos, que abarca y se solapa con otras disciplinas de las que se nutre y con las que interactúa, y que está en constante cambio. Tener nociones sobre periodismo, sociología, ilustración o narrativa es esencial, por lo que diversos profesionales de cada campo te enseñarán a incorporar recursos y estrategias de todas las disciplinas, desde una perspectiva multidisciplinar.

Cuánto, cómo y dónde. Tres pilares teórico-prácticos que contarán con el *partnership* de punteras plataformas online y la tutorización de expertos profesionales. Ellos son quienes te introducirán en el conocimiento de las áreas básicas del diseño de información, así como en el uso de las tecnologías necesarias para entender y traducir los datos cuantitativos al lenguaje gráfico, a explicar fenómenos complejos de forma inteligible y a dar una visión elocuente de la realidad sobre el terreno.

Un proyecto personal final tutorizado (Trabajo Final de Máster), te permitirá poner en práctica todo lo aprendido y desarrollar tus intereses. Una pieza única, una creación digital que será la síntesis de tus inquietudes y tus nuevas habilidades como diseñador/a de información.

Competencias

Las habilidades y conocimientos que adquirirás en este programa son:

- Capacidad de crear, analizar y representar visualmente todo tipo de bases de datos.
- Comprender las fases de trabajo y dominar la planificación profesional de proyectos de diseño de información.
- Dominar los criterios gráficos necesarios en el ámbito del diseño de la información, así como la visualización de datos aplicada a proyectos comunicativos.
- Conocer las estrategias y habilidades necesarias para comunicar datos al público de forma elocuente y atractiva.
- 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.
- Dominar los conceptos de representación gráfica de la información, tanto estadística como geográfica o estructural, y poder aplicarlos a proyectos de comunicación.



Estructura del programa

Módulo 1

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INFORMACIÓN

¿De qué hablamos cuando nos referimos al diseño de información? En este módulo, estableceremos las bases de lo que entendemos por diseño de información –sus fundamentos teóricos–, y delimitaremos el alcance de nuestro estudio. Asimismo, analizaremos su historia desde una perspectiva crítica, estudiando en detalle ejemplos de todas las épocas, poniéndolos en contexto, y poniendo especial atención en las implicaciones políticas y sociales.

- Historia y perspectiva crítica.
- Contexto contemporáneo.

FUNDAMENTOS

Módulo 2

FUNDAMENTOS. DATOS COMO MATERIA PRIMA

La primera parte en todo trabajo de visualización de datos es la recogida y el análisis. En este módulo, trabajaremos la búsqueda de fuentes, los diferentes métodos de investigación y los procesos de documentación necesarios para reunir y crear bases de datos adecuadas a nuestros objetivos comunicativos. También exploraremos fuentes alternativas de información y métodos no ortodoxos, y aprenderemos los fundamentos del manejo de bases de datos, desde la perspectiva de su visualización, además de estructurar, limpiar y almacenar. Por último, también aprenderemos a manejar fuentes dispares, dinámicas y estáticas, así como los conceptos básicos de representación gráfica y el uso de las herramientas de análisis.

- Investigación y documentación.
- Fuentes y tipos de datos.
- Datos no convencionales.
- Análisis de datos.
- Métodos de análisis.
- Explicación y exploración.
- Herramientas.
- Introducción al análisis en Excel.

Módulo 3

FUNDAMENTOS. DISEÑO DE COMUNICACIÓN

En esta asignatura trataremos en profundidad la dimensión comunicativa del diseño de información, desde un punto de vista multidisciplinar. Aprenderemos, 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.

- Público, objetivos y estrategias de comunicación.
- Narrativa y storytelling.
- Guión y estructura.
- Interacción.
- Estrategias audiovisuales.
- Herramientas de publicación.

Módulo 4

FUNDAMENTOS. DISEÑO DE INFORMACIÓN

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

- Fundamentos del diseño gráfico aplicado.
- Bocetaje y prototipado.

VISUALIZACIÓN

Módulo 5

VISUALIZACIÓN. ¿CUÁNTO?

Una parte esencial del uso de la visualización de datos como herramienta de comunicación consiste en responder esta simple pregunta. Dicha materia teórico-práctica profundiza en la representación gráfica de información cuantitativa: cuáles son las formas convencionales de representación y sus limitaciones, desde el punto de vista perceptivo y comunicativo.

- Diseño de datos e información cuantitativa.
- Introducción a *Datawrapper*.

Módulo 6

VISUALIZACIÓN. ¿DÓNDE?

Gran parte de la información que manejamos está asociada a un punto en el espacio. En este módulo, trabajaremos 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.

- Diseño de información geográfica.
- Introducción a CartoDB.

Módulo 7

VISUALIZACIÓN. ¿CÓMO?

En este apartado, trataremos el diseño/explicación. O lo que es lo mismo, aprenderemos 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 –desde la ilustración a la redacción–.

- Diseño de sistemas complejos.
- Infografía.

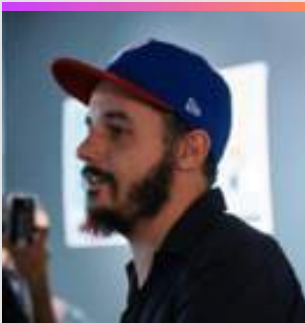
PROYECTO FINAL

Módulo 8

PROYECTO

El proyecto personal es la síntesis de todo lo aprendido durante el curso. Un trabajo individual, propuesto por el alumno, que cubra todas las fases del proceso de diseño de información, desde la recogida y análisis de datos hasta su publicación. El trabajo constará de un arte final o maqueta funcional, y de una memoria explicativa. Los proyectos personales deben acordarse con el profesorado y contarán con su apoyo y tutorización constantes.

Dirección y profesor



Paadín

Ferrol 1974. Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Cuenca (UCLM), llega a Barcelona en 1998 y comienza a trabajar y formarse en el campo del diseño multimedia, fundando en 2001 una de las primeras productoras de animación online. En 2003, se incorpora a Lamosca como diseñador gráfico y más tarde como socio del estudio que, entre otros trabajos infográficos, publica la columna "Data" en el semanal Cultura/s (La Vanguardia), recibiendo el reconocimiento de los premios Malofej y el Premio Graffica 2012. A partir de 2010 y hasta 2015, Paadín compagina su labor como diseñador en Lamosca con la actividad docente.

Profesorado



Eli Vivas

Profesora de la Facultad de Comunicación y Relaciones Internacionales Blanquerna-URL. Eli ha impartido clases de infografía interactiva y periodismo de datos en el Máster de Comunicación y Género de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). Es, asimismo, cofundadora de la agencia de comunicación de datos Storydata y suma un total de 20 años en el equipo de infografía de El Periódico de Catalunya. Premio Innovadata del BBVA 2013, cofundadora de Hacks Hackers BCN y miembro de Iniciativa Open Data Barcelona.



Ferran Caymel

Barcelona 1974. Licenciado en Sociología por la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) en el año 2000. Desde entonces, expande su formación hacia los campos de la pedagogía aplicada a las nuevas tecnologías (posgraduado en 2002), el periodismo –en particular el de datos– y la infografía, estableciéndose como freelance y publicando para diferentes medios y organizaciones como periodista visual.



Data has a better idea

Proceso de Admisiones

Te queremos comentar que **solo hay 30 plazas disponibles** en cada edición. 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.

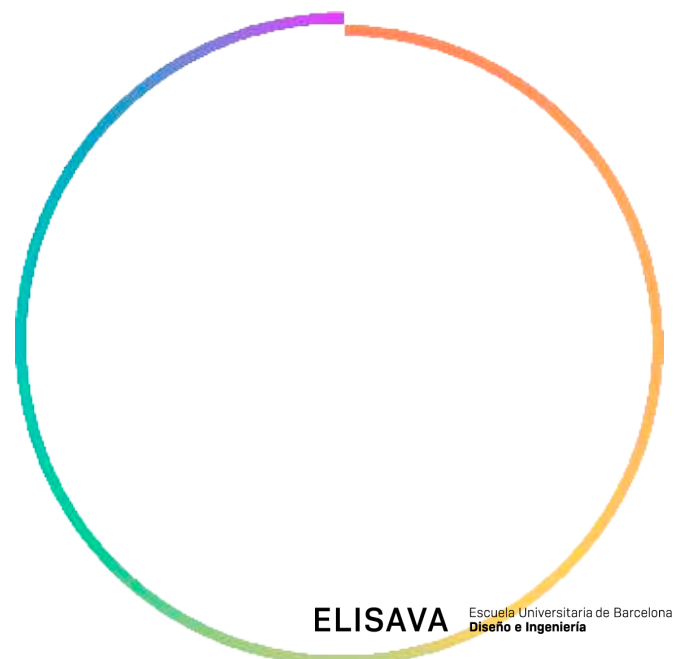
- Título universitario en alguna disciplina creativa.
- También es posible acceder con títulos de otras carreras relevantes.
- En caso de no contar con título universitario, es posible acceder en base a la experiencia profesional que pueda ser acreditada (en este caso no podrás recibir el título de Máster, sino un certificado de Programa).
- El máster se imparte en español, pero es altamente recomendable tener un buen nivel de lectura en inglés.
- Ser una persona eficiente, planificada y con capacidad de aprendizaje autónomo.
- Necesitarás un mínimo equipo y software de diseño gráfico.
- Imprescindible tener muchas ganas de aprender y capacidad de esfuerzo.

Eso es todo.

Muchas gracias por leer hasta el final. Nos encantaría poder contar contigo.. en breve.

Datos Clave

- Inicio: mayo 2019.
- Metodología: 100% online.
- Idioma: español.
- Duración: 10 meses.
- Director: Paadín.
- Créditos ECTS: 60.
- Plazas máximas: 30.
- Titulación: Propia de ELISAVA y oficial de la Universitat Pompeu Fabra.
- Importe: 5.750 €.



SHIFTA

Escuela Online de Creadores Digitales

Máster en Diseño de Información y Visualización de datos

weareshifta.com

Disclaimer:

La relación de profesores del programa es susceptible de variar en función de condicionantes ajenos al programa. ELISAVA se reserva la posibilidad de introducir cambios en la programación.

Asimismo, ELISAVA se reserva el derecho de suspender el curso dos semanas antes de su inicio si no se alcanza la cifra mínima de participantes, sin otra obligación que la devolución de las cantidades satisfechas a cada participante.

Contacto:

hola@weareshifta.com

Y en redes sociales, nos encontrarás en: [@weareshifta](https://www.instagram.com/weareshifta)

www.weareshifta.com/master/master-en-data-diseno-de-la-informacion

Plaça de Pau Vila, 1 Bloc D, Planta 2, Porta 3
08003 Barcelona
Tel: +34 931790380

ELISAVA Escuela Universitaria de Barcelona
Diseño e Ingeniería

Centro adscrito a la

