

PENSAMIENTO
VISUAL



Taller de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales PCD-UNIA '16

Pensamiento visual (“visual thinking”) para la creatividad y la narrativa a través de herramientas digitales

Del 4/11/16 al 1/12/16- Virtual



Impartido por Javier Cantón y Esteban Romero, de MediaLab UGR

Aprende técnicas y herramientas online para representar visualmente y de forma atractiva ideas, proyectos...

Difunde vía...

#visualthinking
#pcdunia

Este taller forma parte de la programación del Centro de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales. Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales UNIA (Convocatoria 2016).

Síguenos en...



<http://pcd.unia.es/twitter>



<http://pcd.unia.es/facebook>



<http://pcd.unia.es/vimeo>

Presentación y planteamiento del taller

Dominar las técnicas del pensamiento visual para comunicar ideas, patrones y conceptos a través de imágenes y formas de representación gráfica no requiere ser dibujante, sino entender los mecanismos de la representación visual y poner en marcha un proceso que, sin ser lineal, se repite: mirar, ver, imaginar y mostrar. A lo largo de este taller se abordarán muchas de estas técnicas de una manera fácil e intuitiva, recuperando una capacidad comunicativa que yace latente en todos nosotros. Pensar visualmente nos reconcilia con nuestra creatividad y nuestra imaginación y nos enseña a usarlas como herramientas para desarrollar ideas y resolver problemas de múltiples formas: desde el boceto en apariencia más simple, pasando por infografías y diseños más elaborados, hasta llegar a los nuevos formatos y narrativas audiovisuales que conforman el nuevo ecosistema transmedia.

Destinatarios

Diseñadores, periodistas, escritores y otros profesionales creativos/ estudiantes de estas disciplinas que busquen aprender a elaborar ideas y productos y aplicar técnicas narrativas visuales de una forma sencilla. Empresarios y emprendedores que desean fomentar su creatividad, abordar la resolución de problemas y/o presentar sus ideas de una forma atractiva, a través de la imagen. Docentes, educadores y otros profesionales del mundo educativo con interés en innovar e incentivar el uso creativo de los medios digitales en el aula. Y en general, cualquier interesado/a en desarrollar su creatividad y su imaginación aplicando técnicas visuales.

Objetivos

- Aprender a mirar: recolectar información y seleccionarla, concentrándose en lo importante y desechando lo accesorio. A ver: reconocer patrones, seleccionar lo interesante y agrupar la información escogida. A imaginar: reorganizar la información vista para detectar la invisible, hacer surgir las nuevas ideas. A mostrar: sintetizar todo y clarificarlo con el marco visual adecuado.
- Conocer los fundamentos principales del pensamiento visual y sus diversas aplicaciones en el mundo empresarial, educativo o empresarial, así como comprender algunas de las formas en que el ser humano procesa la información visual.
- Aprender la función de lo visual en el arte de contar historias. Ser capaces de desarrollar una narrativa a partir de una idea, datos o cualquier otra fuente de inspiración y mediante métodos visuales (fotografía, gráficos, esbozos, vídeo), incluso de forma transmedia.
- Recorrer el camino a través de las fases del proceso creativo que implica el uso del Visual Thinking.
- Utilizar el pensamiento visual de manera creativa para hacer surgir ideas innovadoras que puedan dar lugar a proyectos de emprendimiento.
- Descubrir algunas de las distintas herramientas digitales que existen para aplicar el Visual Thinking al desarrollo de historias e ideas.

Contenidos

0. Presentación. 1. Introducción al pensamiento visual o visual thinking. 2. Primeros pasos en el sketching. 3. Nuevos métodos para la creatividad. 4. El pensamiento visual y 'Design thinking'. 5. Aplicación de algunos de estos métodos y técnicas para el planteamiento del artefacto digital. 6. La narrativa visual. 7. Herramientas digitales para la narrativa visual. 8. Elaboración y presentación del artefacto digital.

Profesorado

Javier Cantón (@pensadorvisual). Licenciado en Sociología y Máster en Problemas Sociales. Licenciado en Comunicación Audiovisual y Máster (online) en Diseño Gráfico. Responsable de comunicación e investigador asociado a MediaLab UGR. Docente en las Universidades de Jaén, Granada y UNIR.

Esteban Romero Frías (@polisea). Profesor del Departamento de Economía Financiera y Contabilidad de la Universidad de Granada. Desde 2015 dirige Medialab UGR, Laboratorio de Investigación en Sociedad y Cultura Digital, en Vicerrectorado de Investigación y Transferencia de esta Universidad.

Modalidad, estructura y fechas

Tiene una carga lectiva de 1 ECTS, equivalente a 30 horas de trabajo del participante. Se impartirá online durante 4 semanas, **del 4 de noviembre al 1 de diciembre de 2016**, a través del Campus Virtual de la Universidad y otras herramientas en red para proporcionar recursos, resolver dudas o realizar actividades online.

Certificación

Se otorgará un certificado de aprovechamiento a los participantes que superen los requisitos mínimos de evaluación del taller.

Precios y matriculación

Precio: 30 euros. Plazo de matrícula: hasta el 28 de octubre de 2016.

Matriculación y pago a través de la web de la UNIA: www.unia.es.

Más información

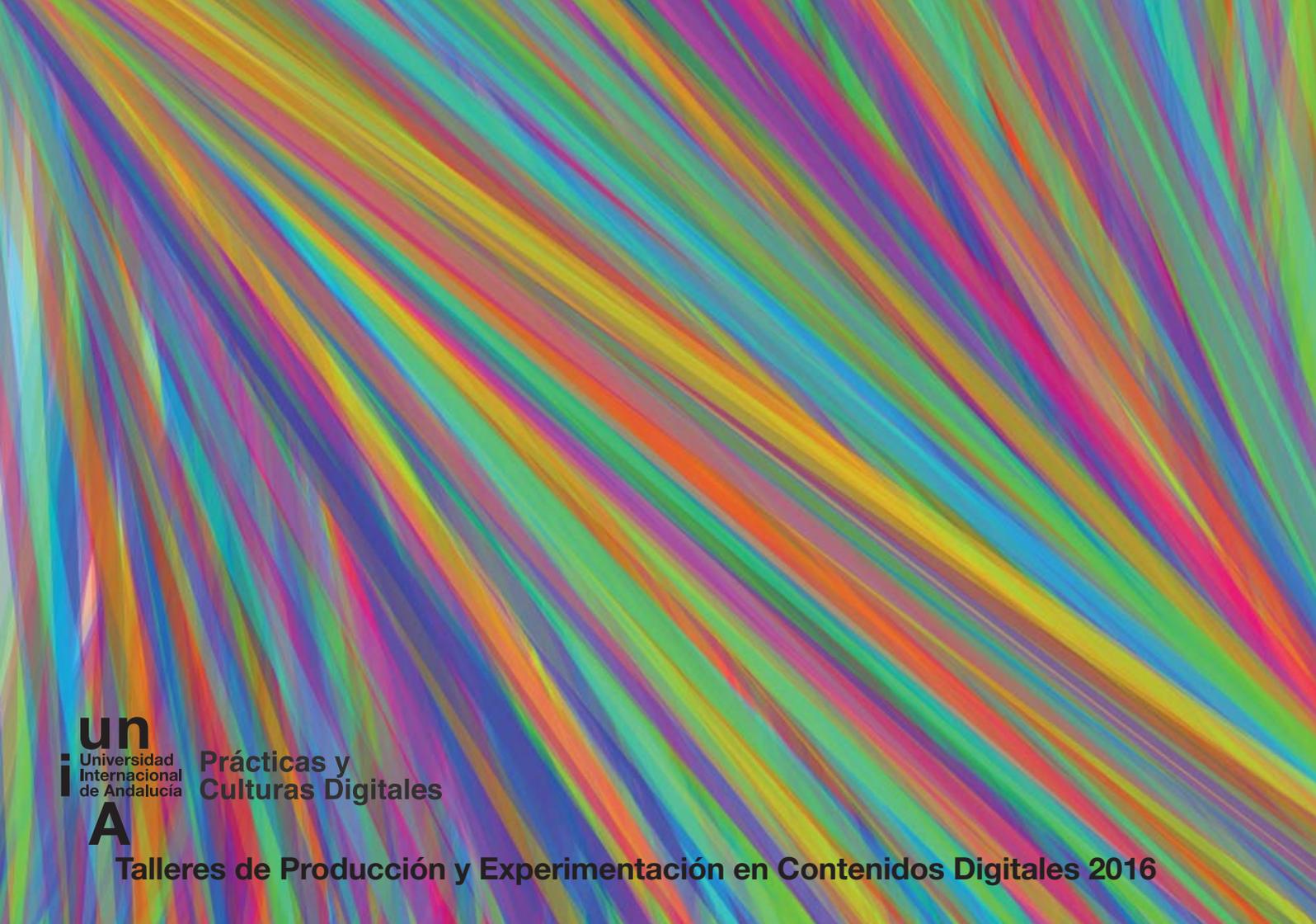
<http://pcd.unia.es/>

malaga@unia.es (matriculación)/ info@pcd.unia.es (contenido y metodología)

tlf. +34 952 028 411



Talleres de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales 2016



un
i Universidad
Internacional
de Andalucía

**Prácticas y
Culturas Digitales**

A

Talleres de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales 2016