

Curso práctico: Comunicación visual aplicada a la ciencia



Impartido por la Dra. Vega Asensio

Descripción del curso



El cerebro humano procesa el material gráfico de forma muy eficaz; tanto es así que las personas tenemos preferencia por las imágenes y, en muchos casos, necesitamos **ver para entender**.

Lo primero que nos llama la atención en un artículo, póster científico, propuesta de proyecto o presentación de diapositivas son los elementos gráficos que incluye. Además, estos elementos gráficos, como los diagramas y los gráficos de datos, son los que nos permiten entender conceptos que difícilmente serían comprensibles recurriendo tan solo a números y texto. Por otro lado, presentaciones de diapositivas y pósters científicos bien estructurados, con un diseño lógico y una buena gestión de las imágenes captan nuestra atención y complementan el discurso científico adecuadamente.

Sin embargo, el diseño del material gráfico puede resultar una tarea difícil de abordar para las personas que trabajan en ciencia. No es de extrañar, ya que en la carrera científica es muy poco habitual encontrar una facultad, curso o asignatura donde se enseñe a crear e integrar la información gráfica de forma adecuada.

Con ánimo de subsanar esta deficiencia, el presente curso pretende enseñar metodologías de trabajo, conocimientos básicos de diseño y herramientas para crear el material gráfico que complementa de forma ideal y eficaz nuestros textos científicos.

Objetivos

Aprender metodologías de trabajo, principios básicos de diseño y herramientas para crear **material visual de calidad** complementario al discurso científico.

Competencias generales



El mensaje: transformar el mensaje verbal en visual.



Diseño lógico: planificar y razonar cada elemento del material gráfico.



Principios de diseño gráfico: conocer los factores que nos ayudan a crear información más accesible y atractiva.



Diapositivas y pósteres: mejorar las exposiciones científicas aplicando el diseño gráfico.



Herramienta: aprender el programa de software libre INKSCAPE para crear y rediseñar el material gráfico.



Imagen digital: Adquirir conceptos básicos de imagen vectorial y matricial.

Dirigido a



Personas que necesiten comunicar visualmente su trabajo en el ámbito de la ciencia: congresos, charlas, defensas de tesis doctorales, trabajos de fin de máster y grado, propuestas de proyectos, etc.

Características y requerimientos



20 participantes máximo.



4 días (16 horas).



Clases con pizarra y proyector, mesas cómodas para dibujar y fáciles de mover para trabajar en grupo.



Aulas de informática, en su defecto los participantes deben traer portátiles.

Tanto el programa como las fechas y el horario pueden adaptarse a las necesidades particulares de cada grupo.

Metodología



Antes de las clases presenciales, se solicita al alumno material gráfico como pósteres o diapositivas para que la docente pueda corregir, analizar y rediseñar parte de la información de forma que los participantes puedan aprovechar al máximo las clases. También se pide material escrito sobre una investigación (propia o ajena) a partir del cual el alumno quiera realizar un sumario gráfico o diagrama durante el curso.

En las sesiones dedicadas a los principios del diseño gráfico aplicados a la ciencia, la docente muestra parte del material de los participantes, se analizan entre todos los factores que deben tenerse en cuenta para mejorarlo y se enseñan varias propuestas.

En las sesiones dedicadas al material escrito de los participantes, los alumnos conciben y trabajan sobre el papel el sumario gráfico aplicando los conceptos aprendidos y transformando la información verbal en visual.

Por último, los alumnos aprenden el funcionamiento del programa Inkscape para digitalizar los diseños creados analógicamente y preparar ese material para su edición en artículos, diapositivas, propuestas, etc.

Programa

1^{er} día

- Metodologías para traducir el mensaje verbal al visual.
- Principios básicos del diseño aplicados a la ciencia.

Descanso

- Análisis del material del alumnado.
- Ejercicio: dibuja tu resumen gráfico.

3^{er} día

- Introducción a la imagen digital.
- Familiarización con el programa Inkscape.

Descanso

- Prácticas con el programa Inkscape.

2^{do} día

- Visualización de información y datos.
- Los diferentes soportes (diapositiva, póster, papel, web).

Descanso

- Análisis del material del alumnado.
- Ejercicio: reinventa tu material gráfico.

4^{to} día

- Análisis del material del alumnado.
- Ejercicio: rediseña tu material gráfico.

Descanso

- Ejercicio: rediseña tu material gráfico.

Docente



Vega Asensio es Doctora en biología con 7 años dedicados a la investigación. Desde el 2011 trabaja como ilustradora científica creando dibujos y diseños para mejorar la comunicación visual de los profesionales de la investigación y la divulgación.

A menudo imparte cursos sobre diseño gráfico a investigadores/as para que ellos/as mismos mejoren su ciencia visual. Además, es miembro de la comisión académica y profesora en el primer postgrado que da formación reglada a futuros ilustradores científicos en la universidad del País Vasco.

Gracias por tu atención.

Estaré encantada de responder
cualquier duda, consulta o sugerencia.



NorArte studio
Visual Science

Dra. Vega Asensio

 644 023 657

 vega@norarte.es

 www.norarte.es