

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Digital
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Percepción y representación
Denominación de la asignatura:	Tratamiento Digital de la Imagen
Curso:	Primero
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Héctor Orruño
E-mail:	Hector.orruno@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y el diseño. En ella el alumno obtiene habilidades diversas, tanto con herramientas tradicionales como digitales, que le permitirán adquirir las habilidades básicas de observación e interpretación del entorno físico y su representación, emplear el dibujo, la fotografía, la luz, el color y los sistemas de representación visual en sus propias creaciones.

Descripción de la asignatura

La asignatura Tratamiento Digital de la Imagen acerca al alumno a los conceptos básicos sobre el procesado y retoque de imagen en el ámbito de la publicidad y el diseño audiovisual.

Se trata de una disciplina íntimamente relacionada con las asignaturas que integran la materia de representación y percepción de la imagen, así como asignaturas como Proyectos, Fundamentos de Estética, Teoría del Color, Fotografía, Ilustración y Digitalización y Materialización. Conocer las técnicas básicas para el tratamiento de la imagen digital. Capacitar al alumno para resolver diferentes cuestiones técnicas que enriquecerán los proyectos desarrollados durante su período de formación.

Las aplicaciones de esta disciplina van desde el retoque fotográfico básico a la preparación de imágenes para ser empleadas en el desarrollo de videojuegos, películas de animación, diseño de páginas web o desarrollo de aplicaciones móviles, proyectos interactivos...

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

G10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

E1 Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

E2 Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

E7 Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

3.2 Resultados de aprendizaje

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Emplear distintas técnicas de dibujo tanto tradicionales como digitales.

Adquirir las habilidades básicas de observación, interpretación y representación del entorno físico.

Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico.

Conocer los principios físicos que gobiernan la luz y los colores.

Realizar imágenes fotográficas usando la luz como un elemento narrativo, y sus connotaciones psicológicas, estéticas y dramáticas.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

4. CONTENIDOS

- Fundamentos y procedimientos de la imagen digital
- Herramientas de pintura digital
- Programas de retoque y tratamiento digital
- Dibujo e imágenes vectoriales / Mapa de bits
- Modos de color: RGB / CMYK
- Preparación de arte final

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	28	100%
AF2 Clases Prácticas	28	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	43	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	43	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	40%	80%
SE3 Prueba Objetiva	10%	50%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Apolonio, L. (2012). Ilustrator CS6. Barcelona: Anaya Multimedia

VV.AA. (2013). Aprender Photoshop CC : con 100 Ejercicios prácticos. S.A. MARCOMBO

Delgado , Jose Maria (2018). PHOTOSHOP CC 2018. Barcelona: Anaya Multimedia

Bibliografía recomendada

Ambrose, G y Harros, P. (2008) Diccionario visual de diseño gráfico. Madrid: Index Book.

Baines P.Y Haslam A. (2005). Tipografía: Forma, función y diseño. Gustavo Gili: Barcelona.

Catherine, F. (2000). Rediseño de la imagen corporativa. Barcelona: Gustavo Gili

Glaser, J y Knight, C. (2011) Ejercicios de diseño gráfico. Cuaderno práctico. Barcelona: Gustavo Gili.

Lidwell, W. Holden,K. y Butler, J. (2005). Principios Universales del diseño. Barcelona: Blume

Mono. (2007). Identidad corporativa. Del brief a la solución final. Barcelona: Gustavo Gili.

Samara, T. (2008) El diseñador como chef. Ingredientes visuales y técnicas compositivas para la elaboración de grandes recetas de diseño gráfico. Barcelona: Gustavo Gili.

Simmons, C. (2006) Diseño de logotipos. Barcelona: Gustavo Gili

VV.AA. , (2013). PHOTOSHOP CC. Anaya Multimedia

WilloughbyDesignGroup (2006), Diseño de catálogos y folletos. Barcelona: G. Gili.