



GUÍA DOCENTE

FOTOGRAFÍA

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Fotografía
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Percepción y Representación
Curso:	Segundo
Cuatrimestre:	Primero
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Carmen Simón / carmen.simon@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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

Esta asignatura apoya el conocimiento transversal del grado en relación a la historia y el pensamiento, las técnicas creativas de la imagen, la percepción y la representación y el modelado 3D.

El interés profesional de la asignatura reside en el conocimiento y aprendizaje de las herramientas principales para la construcción de imágenes estáticas y en movimiento, concibiendo lo formal de la construcción de una imagen como: la iluminación, el encuadre, las ópticas, la descripción del espacio, etc. para llegar al objetivo conceptual de cada proyecto en particular.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - 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.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

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.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

Emplear distintas técnicas de dibujo tanto tradicionales como digitales.

Representar figuras naturales y el entorno físico a través del dibujo.

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

Entender las leyes por las que se rigen los distintos sistemas de representación para su aplicación en la creación de imágenes.

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.

Operar una cámara fotográfica basándose en sus principios de funcionamiento.

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.

CONTENIDO

Historia y principios de la fotografía

Estética fotográfica

Iluminación, medición de la luz

La cámara fotográfica, objetivos y componentes

El lenguaje y la imagen fotográfica

Géneros

TEMARIO

Tema 1. PRESENTACIÓN DE la asignatura.

El Lenguaje fotográfico. Usos de la fotografía. Diferentes géneros.

Tema 2. LA CÁMARA ANALÓGICA Y DIGITAL. Elementos.

2.1 Formación de la imagen fotográfica. Revelado en B/N

2.2 Formatos y tipos de cámaras. Cámara Estenopéica

2.3 Diafragma y números f.

2.4 Velocidad de obturación

2.5 ISO/ASA

2.6 Ley de reciprocidad (práctica en clase)

Tema 3. EL OBJETIVO

3.1 Clasificación de ópticas, ángulos de visión y perspectiva

3.2 Gran angular

3.2 35 y 50 mm (factor de multiplicación)

3.3 Tele objetivo

3.4 Sistemas de enfoque (práctica en clase)

Tema 4. ESTÉTICA FOTOGRÁFICA

4.1 Profundidad de campo. Efectos y significados (práctica en clase)

4.2 Velocidad de obturación. Efectos y significados (práctica en clase)

4.3 Perspectiva. Efectos y significados

4.4 Práctica en exteriores

Tema 5. MEDICIÓN DE LA LUZ

5.1 Luz reflejada y luz incidente

5.2 Gris medio

5.3 Modos de medición

5.4 Sobreexposición y subexposición

5.5 Introducción al concepto de histograma

5.6 Práctica en exteriores universidad

Tema 6. COMPOSICIÓN Y TÉCNICAS I

6.1. Relación de aspecto o ratio.

- 6.2. Posición del encuadre: horizontal y vertical.
- 6.3. Orden de los elementos dentro del cuadro:
- 6.4. Punto de vista, posición de la cámara y orientación.
- 6.5. Repetición y ritmo
- 6.6. Ecos
- 6.7. Color
- 6.8. Iluminación

TEMA 7. ANÁLISIS DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA Y CINEMATOGRAFICA. LA DESCRIPCIÓN DEL ESPACIO Y SU SIGNIFICADO.

- 7.1. Tipos de planos: Objetivos, subjetivos.
- 7.2. Tamaño de planos.
- 7.3. Altura de cámara.
- 7.4. Lentes y perspectiva. Angulares, normales y teleobjetivos.
- 7.5. Profundidad de campo y foco.

Tema 8. ILUMINACIÓN DE ESTUDIO. LUZ CONTINUA. EL RETRATO

- 8.1 Teoría de la luz. Temperaturas de color.
- 8.2 Naturaleza de la luz: Luz suave, luz dura, luz rebotada
- 8.3 Esquemas de iluminación. Luz principal, relleno, contraluz.
- 8.4 Práctica en plató.

Tema 9. HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA I.

- 9.1 Orígenes y evolución de la fotografía: El SXIX y La modernidad.

Tema 10. LA FOTOGRAFÍA DOCUMENTAL

- 10.1 Análisis de la fotografía documental del SXX
- 10.2 Análisis de la fotografía documental en la actualidad.

Tema 11. HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA II.

- 11.1 La postmodernidad y La fotografía actual.

Tema 12. EL PROYECTO PERSONAL

- 12.1 La idea
- 12.2 El proceso.
- 12.3 Objetivos

TEMAS TRANSVERSALES

1. LABORATORIO DIGITAL (2 prácticas)

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	28,00	28,00
<i>Clases Prácticas</i>	27,00	27,00
<i>Tutorías</i>	4,00	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	36,00	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	50,00	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	5,00	5,00
TOTAL	150	62

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 / 1 semana

Tema 2 y 3 / 3 semanas

Tema 4 / 2 semanas

Tema 5 / 1 semana

Tema 6 / 1 semana

Tema 7 / 1 semana

Tema 8 / 2 semanas

Tema 9 / 1 semana

Tema 10 / 1 semana

Tema 11 / 1 semana

Tema 12 / 1 semana

SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	70	50
<i>Prueba Objetiva</i>	20	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.

El apartado SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias que corresponde al 70% de la nota, estará dividido en Proyectos (50%) y ejercicios técnicos (20%).

Seguimiento del trabajo en el aula. Se requiere la entrega del 80% de prácticas y ejercicios para poder aprobar la asignatura.

Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.

Se demandará del alumno una participación activa, necesaria para el desarrollo de las clases.

Con independencia de las habilidades artísticas de cada alumno, la implicación y la evolución de cada alumno serán elementos fundamentales a la hora de su evaluación.

Aquellos alumnos que suspendan algún trabajo, podrán repetirlo hasta aprobarlo. La fecha tope de entrega será el último día de clase.

Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.

En la CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA se valorará el 10% de SE1 y un 50% de SE2 de forma conjunta mediante la entrega de actividades y SE3 con un 40%

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

MUÑARRIZ, Jaime: La imagen fotográfica, AKAL,2007.

BENJAMIN, W. (2014). Breve historia de la fotografía. España: Casimiro Libros.

RODRÍGUEZ, H. (2016). Guía completa de la imagen digital. España: Marcombo.

BERGER, J. (1ª ed. 1972): Modos de ver, Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

Bibliografía recomendada

SONTAG, Susan: "Sobre la fotografía". Grupo Santillana, Ed. Alfaguara, Madrid, 2005

GALER, Mark; HORVAT: La imagen digital, Anaya, Madrid, 2006

BERGER, John: "Mirar". GG, Barcelona, Barcelona, 2001

BARTHES, Roland: "La cámara lúcida". Paidós, Barcelona, 1990

BAQUÉ, Dominique: "La fotografía plástica". GG, Barcelona, 2003

FONTCUBERTA, J. (1ª Ed. 1984): Estética fotográfica, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

(1997): El beso de Judas. Fotografía y verdad, Barcelona: Gustavo Gili.

FREUND, G. (1974): Photographie et société, Paris: Éditions du Seuil.

ROSLER, M. (2007): Imágenes públicas, la función política de la imagen, Barcelona: Gustavo Gili.

SCHARF, Aaron: Arte y fotografía, Alianza, Madrid, 2005

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Plató de fotografía

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Webcam y micrófono

Estudio de fotografía (material de iluminación), cámaras fotográficas y ópticas.

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Photoshop