



GUÍA DOCENTE

Fotografía

**GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO
VISUAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Fotografía
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Creación audiovisual
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Alberto Ruiz / alberto.ruiz@ext.live.u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia está principalmente orientada a proporcionar un conocimiento práctico y teórico de los fundamentos narrativos y de la tecnología y herramientas digitales usadas en el sector audiovisual (publicidad, televisión, cine, tecnologías interactivas).

En sus diferentes asignaturas, el alumno aprenderá a generar una idea o concepto, desarrollarlo, madurarlo, llevar a cabo o materializar esa idea, detallarla y presentar un producto final profesional a través del estudio de la narrativa, el guión, la edición, grafismo 2D

Descripción de la asignatura

En esta asignatura se adquirirán las competencias y habilidades técnicas necesarias para poder controlar el proceso de creación de la imagen fotográfica digital. El interés profesional de la asignatura reside en el conocimiento y aprendizaje de las herramientas principales para la creación de imágenes fotográficas: la iluminación, el encuadre, las ópticas, la descripción del espacio, etc. La asignatura apoya el conocimiento transversal del grado, abordando conceptos fotográficos relativos a narrativa, composición, estética y técnica, dotando al alumno de los criterios técnicos y conceptuales fundamentales que facilitarán la integración de nuevas herramientas, ideas y conceptos en sus proyectos de ilustración.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K4Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.

K5Conocer los fundamentos creativos de generación de ideas para proyectos de ilustración en entornos digitales.

K6Conocer las principales herramientas que permiten la generación de contenido en proyectos de ilustración y desarrollo visual dentro del ámbito de la industria de la comunicación.

K7Comprender la narrativa gráfica para contar historias a través de imágenes en movimiento en el ámbito de la animación y la cinematografía.

K9Comprender los procesos de creación de la imagen de marca (branding) asociados a una campaña publicitaria.

K11Conocer los principios generales de creación 3D como son el modelado, la iluminación y el texturizado.

K12Conocer los fundamentos en los que se basa la generación de mundos virtuales en el ámbito de la industria de la comunicación.

S1Generar imágenes a través de la resolución gráfica de aspectos formales, espaciales, lumínicos y compositivos de una idea en el ámbito de la ilustración.

S2Utilizar las herramientas digitales y programas informáticos de creación de imágenes en proyectos de ilustración y desarrollo visual.

S3Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas gráfico-plásticas en la generación de imágenes.

S8Diseñar entornos y objetos teniendo en cuenta el marco de comunicación establecido, mediante la implementación de soluciones de sistemas de representación adecuados.

S10Transmitir ideas y emociones a través de elementos estéticos y simbólicos, mensajes visuales y narrativas gráficas de manera efectiva y persuasiva adaptadas a las necesidades comunicativas de cada proyecto.

S11Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

S13Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas innovadoras.

S14Optimizar los elementos y procesos que intervienen en la fase de producción gráfica industrial a través de la selección adecuada de materiales, técnicas y herramientas digitales o tradicionales.

C1Desarrollar los rasgos gráficos necesarios para la definición de un estilo artístico personal.

C3Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas.

C4Crear proyectos de ilustración y desarrollo visual desde la conceptualización de la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.

CONTENIDO

Técnica fotográfica

Composición fotográfica

Dispositivos

Fotografía digital

TEMARIO

TEMA 1. TÉCNICA Y DISPOSITIVOS FOTOGRÁFICOS ANALÓGICOS Y DIGITALES.

Unidad didáctica 1. Fotografía e Ilustración.

1.1. Presentación del curso.

1.2. Fotografía e ilustración

1.3. Formación de grupos.

1.4. Cuidado y manejo de equipos.

Unidad didáctica 2. Historia de la Fotografía.

2.1. Formación de la imagen fotográfica.

2.2. La cámara oscura.

2.3. Demostración con cámara de placas.

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

Unidad didáctica 3. La cámara analógica y digital.

3.1. Formatos y tipos de cámaras.

3.2. Cámara estenopeica.

3.3. El círculo de confusión.

3.4. El triángulo de exposición.

3.5. Diafragma y números f.

3.6. Velocidad de obturación.

3.7. ISO/ASA.

3.8. Ley de reciprocidad.

Unidad didáctica 4. El objetivo.

- 4.1. Principios de óptica.
- 4.2. Distancia focal y tipos de objetivos.
- 4.3. Clasificación de ópticas y ángulos de visión.
- 4.4. Sensores y factor de multiplicación.
- 4.5. Sistemas de enfoque.

TEMA 2. COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA E ILUMINACIÓN

Unidad didáctica 5. Descripción del espacio fotográfico.

- 5.1. Tipos de planos: Objetivos, subjetivos.
- 5.2. Tamaño de planos.
- 5.3. Punto de vista y orientación.
- 5.4. Lentes y perspectiva. Angulares, normales y teleobjetivos.
- 5.5. Distancia hiperfocal

Unidad Didáctica 6. Dinámica de la imagen.

- 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. Tensión y ritmo visual.
- 6.5. Peso visual.

Unidad didáctica 7. La luz en la imagen.

- 7.1. El espectro lumínico.
- 7.2. Luz incidente y reflejada.
- 7.3. Modos de medición.
- 7.4. Sobreexposición y subexposición.
- 7.5. Introducción al concepto de histograma.
- 7.6. Equilibrio de color. Temperatura color.
- 7.7. Gestión de color.

Unidad Didáctica 8. Iluminación y estudio.

- 8.1. Teoría de la luz.
- 8.2. Tipos de luces en estudio.
- 8.3. Naturaleza de la luz: Luz suave, luz dura, luz rebotada.

8.4. Esquemas de iluminación. Luz principal, relleno, contraluz.

TEMA 3. LA FOTOGRAFÍA EN LA ILUSTRACIÓN Y EN LA NARRATIVA VISUAL

Unidad didáctica 9. Narrativa visual a través de la puesta en escena.

9.1. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía.

9.2. Narrativa visual a través de la puesta en escena.

9.3. El moodboard como creador de atmósferas.

Unidad didáctica 3. El ensayo fotográfico.

10.1. Antecedentes.

10.2. Idea.

10.3. Proceso.

10.4. Objetivos.

Unidad didáctica 11. Aprendiendo a mirar una imagen.

11.1. Nivel contextual.

11.2. Nivel morfológico.

11.3. Nivel compositivo.

11.4. Nivel enunciativo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	22	22
<i>Resolución de ejercicios</i>	34	34
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	36	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	54	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 / 6 semanas

Tema 2 / 5 semanas

Tema 3 / 4 semanas

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>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	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>	60	60

<i>Prueba Objetiva</i>	30	30
------------------------	----	----

Consideraciones generales acerca de la evaluación

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

El apartado de evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias que corresponde al 60% de la nota, estará dividido en ejercicios (10%), prácticas (30%) y un proyecto final (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.

Para aprobar la asignatura el estudiante deberá obtener un 5 en la prácticas, un 5 en el proyecto final y un 5 en el examen final.

La evaluación de la convocatoria extraordinaria será similar a la ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Benjamin, W. (2014). Breve historia de la fotografía. Madrid: Casimiro Libros.

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

Munárriz, J. (2007). La imagen fotográfica. Madrid: Akal.

Bibliografía recomendada

Baqué, D. (2003). La fotografía plástica. Barcelona: Gustavo Gili.

Berger, J. (2001). Mirar. Barcelona: Gustavo Gili.

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

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

Horvat, L. (2006). La imagen digital, Madrid: Anaya.

Marzal Felici, J. (2007) Cómo se lee una fotografía (Interpretaciones de la mirada). Madrid: Cátedra.

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

Sontag, S. (2005). Sobre la fotografía, Barcelona: Alfaguara.

Soriano, T. (2019) Ayúdame a mirar La biblia del reportaje gráfico. Madrid: Anaya.

Vásquez Escalona, A. (2011). El ensayo fotográfico, otra manera de narrar. Madrid: Quórum Académico.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Plató

Materiales:

Pantalla. Pizarra digital.

Ordenador personal.

Material de iluminación.

Cámaras fotográficas y ópticas.

Trípodes.

Software:

Power Point y software básico de Adobe.