



GUÍA DOCENTE

Tratamiento digital de la imagen

**GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO
VISUAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Tratamiento digital de la imagen
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Técnicas gráficas
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Elvira Lorenzo Lorenzo / elvira.lorenzo@u-tad.com Susana Rodríguez/susana.rodriguez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Técnicas gráficas se centra en el estudio y práctica del conjunto de fundamentos visuales y técnicas compositivas para el desarrollo de proyectos de diseño visual. En ella el alumno adquirirá los principios de las técnicas de expresión gráfica que le permitirán comprender y manipular la imagen, conocer las herramientas, observar la forma y conocer los principios de la ilustración. Se trata de una materia que no solo impregna aquellas asignaturas propias sino a todas las demás que formen parte de una propuesta educativa de grado que pretenda enseñar y explicar cómo funciona el proceso comunicativo ya que de lo que se trata al fin es de la organización de los elementos que lo componen que es común a cualquier disciplina que tenga que ver con las artes visuales y la comunicación.

Descripción de la asignatura

La asignatura Tratamiento Digital de la Imagen acerca al alumno a los conceptos básicos sobre el procesado, creación y retoque para la producción de imágenes en el ámbito de la ilustración y el dibujo digital.

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, Teoría del Color, Fotografía, Ilustración y Digitalización y Materialización. Conocer las técnicas básicas para el tratamiento de la imagen digital desde y para el ámbito de la ilustración. Capacitar al alumno para resolver diferentes cuestiones técnicas que enriquecerán los proyectos desarrollados durante su período de formación y también su futuro profesional.

Las aplicaciones generadas desde el conocimiento y práctica de esta asignatura capacitan al alumno para diversos ámbitos relacionados con una ilustración entendida desde una perspectiva global y expandida. El alumno dispondrá por lo tanto de recursos conceptuales y técnicos para desarrollar trabajos y proyectos que podrá emplear en ámbitos tan diversos como ilustración editorial, la ilustración relacionada con el diseño e imagen de marca, la fotografía o proyectos de carácter e índole más personal.

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

K1Entender el lenguaje gráfico para comunicarse visualmente a través de la composición, el color, la forma y el diseño.

K3Entender la teoría de los colores y su interacción a través de la física, la psicología y la percepción.

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

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.

K8Comprender las especificaciones técnicas del material y de los procesos de reproducción y edición de ilustraciones para garantizar la calidad final.

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.

S5Diseñar personajes con una representación gráfica coherente de la figura humana y animal, su anatomía y su expresividad facial y corporal en consonancia con la psicología y el estilo visual definidos previamente.

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

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

C5Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

CONTENIDO

Fundamentos del tratamiento digital de la imagen

Software de tratamiento de imágenes

Métodos y técnicas para procesar imágenes digitales

TEMARIO

Tema 1. Introducción a la imagen digital. Mapa de bits

1.1. Introducción a los medios informáticos: informática, dispositivos digitales, ordenador y componentes, sistemas operativos.

1.2. Imagen bitmap: concepto, formatos y software.

1.3. Adobe Photoshop: espacio de trabajo, resolución y modos de visualización, reglas y guías.

1.4. Transformaciones, capas y máscaras.

1.5. Tipos de selección.

1.6. Herramientas básicas de dibujo y pintura.

Tema 2. Fotografía. Herramientas de retoque y tratamiento digital

2.1. Fotografía y tratamiento digital: tipos de retoque, fotomontaje, ejemplos, referentes, herramientas y software.

2.2. Herramientas de retoque: pinceles correctores, clonación, parches, modos de fusión, licuado y distorsión.

2.3. Color digital: capas de ajuste, iluminación, niveles, curvas y control del color.

Tema 3. Pintura y dibujo digital. Mapa de bits

3.1. Tipos de pintura y dibujo digital y sus aplicaciones.

3.2. Ejemplos, referentes y software de dibujo y pintura digital.

3.3. Herramientas de dibujo con Photoshop: pinceles, formas y pluma.

3.4. Gestión de color, capas de ajuste, iluminación, niveles y curvas.

3.5. Degradados, texturas y patrones.

Tema 4. Introducción a los gráficos vectoriales

4.1. Gráficos vectoriales frente a mapa de bits: concepto, diferencias, tipos, aplicaciones y referentes.

4.2. Programas específicos para el diseño vectorial.

4.3. Adobe Illustrator: espacio de trabajo, visualización, reglas y guías.

4.4. Objetos, formas, selección, contornos, rellenos y capas.

4.5. Gestión de color, degradados y mallas.

4.6. Motivos, símbolos y creación de patrones.

Tema 5. Dibujo vectorial y color

5.1. Herramientas de dibujo vectorial: pluma y pinceles.

5.2. Deformaciones, modos de fusión y efectos.

5.3. Entorno 3D.

5.4. Digitalización y vectorización de imágenes.

5.5. Tipografía: opciones de texto y transformación de textos.

Tema 6. Introducción a la maquetación digital

6.1. Introducción a la maquetación y al diseño editorial.

6.2. Maquetación de libros y revistas.

6.3. Adobe InDesign: entorno de trabajo y creación de documentos.

6.4. Herramientas de texto, páginas y páginas maestras.

6.5. Objetos, colocación y tratamiento de imágenes.

6.6. Tablas, índices y otras herramientas.

6.7. Flujo de trabajo y empaquetado.

6.8. Salida para impresión y pantalla: arte final, exportación y preparación de archivos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	16	16
<i>Resolución de ejercicios</i>	40	40
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	63	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1: 2 semanas

Tema 2: 3 semanas

Tema 3: 3 semanas

Tema 4: 2 semanas

Tema 5: 2 semanas

Tema 6: 2 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	0
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	70
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Las calificaciones obtenidas en los trabajos finales de cada unidad realizados durante el curso, tanto en el aula como fuera de ella, representarán el 60 % de la calificación final. El examen final supondrá el 30 %, mientras que el 10% restante corresponderá a la evaluación de la participación en clase y a la realización de las prácticas de la asignatura.

La calificación conjunta resultante de la ponderación de los trabajos y del examen deberá ser igual o superior a 5. Asimismo, tanto el examen como la media ponderada de los trabajos deberán alcanzar una calificación mínima de 4,5 para que puedan computar en el cálculo de la calificación final.

En la convocatoria extraordinaria, será obligatoria la entrega de todos los trabajos realizados durante el curso y la realización del examen. En esta convocatoria, la calificación final se distribuirá del siguiente modo: 70% correspondiente a los trabajos y 30% al examen.

Cualquier indicio de plagio, copia o uso de malas prácticas, incluido el uso indebido de herramientas de inteligencia artificial, conllevará automáticamente la calificación de cero en el trabajo o examen correspondiente e implicará la evaluación del alumnado en la convocatoria extraordinaria.

Para la evaluación de la participación en clase se tendrán en cuenta la asistencia regular, la participación activa y proactiva, la entrega puntual de los ejercicios, la realización de trabajos voluntarios y la implicación en proyectos de investigación.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

- Rodríguez, H. (2020). Guía completa de la imagen digital. Barcelona: Marcombo.
- Delgado, J. M. (2018). Photoshop CC 2018. Barcelona: Anaya Multimedia.
- Apolonio, L. (2022). Illustrator 2022. Barcelona: Anaya Multimedia.
- Müller-Brockmann, J. (2012). Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014). Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales. Barcelona: Gustavo Gili.
- Kane, J. (2012). Diseño editorial. Manual de tipografía. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bibliografía recomendada
- Yot, R. (2019). La luz para los artistas visuales: Entender y utilizar la luz y la iluminación en arte y diseño. Barcelona: Blume.
- Munari, B. (2016). Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pedrosa, S. (2021). Mucho diseño, pero de arte final poquito. Preimpresión.
- Doyle, S., Grove, J., & Sherman, W. (2019). History of illustration. Bloomsbury.
- Salisbury, M. (2004). Ilustración de libros infantiles: Cómo crear imágenes para su publicación. Blume.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Ordenador personal y ratón.

Se recomienda el uso de tableta gráfica.

Cuaderno para bocetos, ideas y apuntes, lápices y goma de borrar.

Materiales básicos para técnicas manuales y collage: cartulinas de colores, pegamento, cúter y/o tijeras.

Software:

Power Point y software básico de Adobe.

