



GUÍA DOCENTE

Collage y fotomontaje digital

**GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO
VISUAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Collage y fotomontaje digital
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Técnicas gráficas
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Héctor Orruño / hector.orruno@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 Collage y Fotomontaje Digital se centra en el desarrollo de metodologías de creación de imágenes para la ilustración mediante procesos analógicos, digitales e híbridos. En una primera parte se trabaja el collage como herramienta de investigación visual, experimentación plástica y construcción de un archivo propio de imágenes, entendido como un recurso para el desarrollo de una identidad gráfica.

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

Técnicas y materiales

Historia del collage como técnica artística

Aplicación del collage a diferentes ámbitos de la ilustración

TEMARIO

Unidad Didáctica 1. El collage como lenguaje de creación visual

- 1.1. Historia y evolución del collage.
- 1.2. El collage como metodología de investigación y pensamiento visual.
- 1.3. Aplicaciones del collage en la ilustración contemporánea.

Unidad Didáctica 2. Archivo visual y procesos de creación

- 2.1. Construcción de un archivo personal de imágenes y recursos.
- 2.2. Fotografía, recopilación y generación de materiales propios.
- 2.3. El archivo como herramienta para el desarrollo de una identidad gráfica.

Unidad Didáctica 3. Técnicas de collage e hibridación analógico-digital

- 3.1. Materiales, técnicas y procedimientos del collage.
- 3.2. Digitalización e integración de recursos gráficos.
- 3.3. Desarrollo de ilustraciones mediante procesos híbridos.

Unidad Didáctica 4. La serie como proyecto de ilustración

- 4.1. El concepto de serie en la creación artística y la ilustración.
- 4.2. Repetición, variación y sistemas rítmicos.
- 4.3. Desarrollo de proyectos secuenciales a partir del collage y el archivo visual.

Unidad Didáctica 5. Fotomontaje y construcción digital de imágenes

- 5.1. El fotomontaje como lenguaje visual.
- 5.2. Procedimientos de composición e integración de imágenes.
- 5.3. Flujos de trabajo para la creación de imágenes híbridas.

Unidad Didáctica 6. Integración de recursos gráficos y tridimensionales

- 6.1. Recursos vectoriales y tridimensionales aplicados a la ilustración.
- 6.2. Integración de 3d y elementos gráficos en la composición digital.
- 6.3. Intervención, adaptación y acabado de imágenes híbridas.

Unidad Didáctica 7. Proyecto de ilustración híbrida

- 7.1. Desarrollo de un proyecto de ilustración basado en archivo propio.
- 7.2. Aplicación integrada de collage, fotografía, fotomontaje y recursos tridimensionales.
- 7.3. Desarrollo y presentación de un proyecto de lenguaje visual personal.

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

Semana 1: U1

Semana 2-3: U2

Semana 4-5: U3

Semana 6-7: U4

Semana 8-9: U5

Semana 10-11: U6

Semana 12-13-14: U7

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO
-------------------------	-------------------------------	-------------------------------

	A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	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

La evaluación será continua y tendrá en cuenta tanto los resultados como el proceso de trabajo. La participación se valorará a partir de la asistencia activa, la implicación en las actividades de clase y el seguimiento de las correcciones. Será necesario entregar todos los trabajos obligatorios para superar la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Dondis, Donis A., La Sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual, Barcelona, Colección GG Diseño, GG, 2012.

Elam, Kymberly, La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición, Barcelona, GG, 2014.

Müller - Brockmann, Josef, Grid systems in graphic design, Sulgen/Zürich, Niggli ed., 1981.

Bibliografía recomendada

Enric ,Jardí, Pensar con imágenes, Barcelona, GG, 2102.

VV.AA, The age of collage: contemporary collage in modern art vol I, Die Gestalten Verlag, 2013

VV.AA, The age of collage: contemporary collage in modern art vol II, Die Gestalten Verlag, 2016

Brommer Gerald: Collage Techniques: A Guide For Artists And Illustrators, Watson-Guptill, 1994

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

diferentes papeles presentados en clase, tijeras, cutter, pegamentos, cintas adhesivas, carpeta, rotuladores, lápices..., bolígrafos, cuaderno de apuntes

Software:

Power Point y software básico de Adobe.