



Grado en Bellas Artes 25121 - Infografía

Guía docente para el curso 2010 - 2011

Curso: 2, Semestre: 2, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- Julián Zornoza Navarro jzornoza@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Aunque optativa, esta asignatura tiene como objetivo la comprensión y el dominio básicos del funcionamiento de la imagen digital

Es el primer contacto que el alumnado de Bellas Artes tiene con los ordenadores, las cámaras digitales y la imagen digital virtual o impresa. Por su carácter fundamental en conceptos y habilidades y destrezas, se recomienda a todos aquellos alumnos y alumnas que quieran orientar su formación y auto-aprendizaje en estos ámbitos.

Actividades y fechas clave de la asignatura

La resolución y presentación de cada uno de los ejercicios planteados para resolver los problemas cognitivos y prácticos propuestos en el calendario de actividades.

La evaluación final (programada por la Universidad y el Centro).

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- 1: Diferencia claramente los conceptos de la imagen digital: formatos, resoluciones, vectorial - mapa de bits, colores de pantalla o de impresión. Distingue y maneja correctamente los diferentes archivos.
- 2: Comprende, aplica y resuelve los problemas de configuración del espacio virtual de trabajo (interface de usuario).
- 3: Selecciona y transforma correctamente: contornos, colores, tonos y figuras regulares o irregulares, aplicando las herramientas más adecuadas a las características del problema planteado.
- 4: Conoce, comprende y aplica correctamente las herramientas de pintura y borrado. Crea sus propios pinceles.
- 5: Restaura, realiza montajes y modifica la exposición de fotografías digitales.
- 6: Maneja, con soltura, las capas y les aplica los diferentes estilos. Crea sus propios "estilos".
- 7:

Conoce, comprende y utiliza las herramientas vectoriales. Distingue los conceptos vector-raster y lo aplica, correctamente, en la práctica. Crea textos y formas personalizados. Los relaciona con las capas y sus efectos.

8: Utiliza la tableta digitalizadora con soltura y eficacia.

9: Comprende y aplica los distintos tipos de máscaras y canales

10: Distingue, gradúa y aplica los colores de visualización y los de impresión

11: Es capaz de desarrollar ideas personales o en colaboración con otros, exponerlos y explicarlos

Introducción

Breve presentación de la asignatura

En Infografía, el alumno aprende los rudimentos básicos de la imagen digital, apoyándose en los programas informáticos más estandarizados y profesionales como Photoshop o Illustrator.

Y el aprendizaje está enfocado, siempre, hacia la vertiente artística: creativa y estética, para que sirva a los objetivos específicos de la Titulación.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

El auge y desarrollo vertiginosos de las nuevas tecnologías en el campo de la comunicación en general, y de la comunicación visual en particular, obliga a los graduados en Bellas Artes a incorporarse, capacitarse y ponerse al día, de forma permanente, a la cultura que eso conlleva. Internet es el mayor escaparate (o sala de exposiciones global), ya sea con fines comunicativos, informativos o promocionales artísticos. Sin olvidar la industria visual tradicional, que se ve transformada por los nuevos sistemas.

La Infografía, o el tratamiento digital de la imagen, abren un abanico de posibilidades incalculables de futuro, tanto en el ámbito puramente artístico como en el laboral. El fin primordial de esta asignatura, junto a las que la complementan, es informar, capacitar e insertar al alumnado de Bellas Artes en las nuevas tecnologías visuales en la vertiente estética y creativa.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Está relacionada con otras asignaturas del Plan de Estudios que cubren la parcela de la aplicación de las nuevas tecnologías a la creación o transformación de las imágenes digitales como: Imagen y lenguaje audiovisual, Tratamiento digital de la imagen, Taller de fotografía e imagen digital, Diseño Web y Animación en 2D y 3D. Y, secundariamente, con las demás asignaturas de Diseño y Audiovisuales.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

- 1:**
6. Conocimiento del vocabulario, códigos, y de los conceptos inherentes al ámbito artístico. Conocer el lenguaje del arte.
 7. Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.
 14. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico.
 23. Capacidad de comunicación. Aprender a traducir las ideas artísticas para poder transmitir las.
 28. Capacidad de trabajar en equipo. Capacidad de organizar, desarrollar y resolver el trabajo mediante la aplicación de estrategias de interacción.

32. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.

33. Capacidad de colaboración con otras disciplinas. Desarrollo de vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.

34. Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo artístico.

46. Habilidad para realizar proyectos artísticos con repercusión social y mediática. Utilizar los recursos de difusión de los proyectos artísticos con el fin de potenciar su repercusión social.

48. Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos Saber comunicar los proyectos artísticos en contextos diversificados.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Te servirá para:

- Continuar tu formación en otras asignaturas que utilizan las nuevas tecnologías.
- Presentar tu producción artística y promocionarla con un estilo y estética personales.
- Abrirte camino en el campo de la comunicación visual.
- Crear e investigar con nuevos códigos visuales.
- Comprender y descifrar la cultura actual.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

- 1:**
Resolución correcta de los siguientes problemas:

Saber abrir y guardar archivos en los diferentes formatos. Detectar: desaparición de información “peso del archivo”, capas, nivel de compresión; efecto sierra.
- 2:**
Configurar el espacio de trabajo. Activación-desactivación de reglas, cuadrícula, guías y menús.
- 3:**
Seleccionar y transformar con cuadrado, elipse, lazos, varita. Recortar-enderezar. Modos de fusión: calados.
- 3:**
Retocar, clonar y montar (positivo-negativo).
- 3:**
Corregir ojos rojos; sustituir color; y pintar con diferentes grosores, modos de fusión. Borrar y degradar.
- 4:**
Crear y aplicar pinceles propios. Guardar galerías propias.
- 5:**
Enfocar y desenfocar; modificar exposición; efecto “dedo”.
- 6:**
Crear superposición de capas y aplicar estilos y efectos.

- 7:** Dibujar con plumas y formas. Crear, editar y transformar textos.
- 8:** Aplicar máscaras y editarlas para preservar zonas de la imagen.
- 9:** Imprimir imágenes con diferentes sistemas de color y resolución (si lo permite el presupuesto).

Criterios de evaluación

La evaluación será continua. Todos los ejercicios deben resolverse correctamente antes de la prueba final. Aquellos alumnos que tengan trabajos pendientes deberán superar la evaluación final.

Los ejercicios se valorarán del 0 al 10 de acuerdo al siguiente baremo:

- Asimilación de conceptos fundamentales (3).
- Resolución técnica (3).
- Creatividad y estética (3).
- Actitud personal y búsqueda de soluciones (1).

La calificación final se determina en un 70% por los problemas resueltos correctamente y en un 30% por otras como: el trabajo personal (y exposición) 10%, búsqueda de información 10% y participación en grupos de trabajo 10%.

Pruebas para estudiantes no presenciales o aquellos que se presenten en otras convocatorias distintas de la primera

Quienes no superen la evaluación continua por razones de capacidad, seguimiento de la asignatura, trabajo o cualquier otra circunstancia, deberán superar una prueba teórico-práctica que englobará los conocimientos y habilidades desarrollados durante el curso. A la que se aplicarán los criterios anteriores, excepto el correspondiente al trabajo creativo personal.

Consistirá en la resolución de un problema complejo donde intervengan varias herramientas de creación y transformación de una imagen

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Exposición del profesor de conceptos genéricos y planteamiento de problemas a resolver.

Resolución de ejercicios y actividades por el alumno, presenciales y no presenciales.

Aclaración de dudas y planteamiento de posibles soluciones por el profesor y el alumno.

Trabajos y puestas en común del grupo o grupos.

Supervisión y tutorización para el logro de resultados.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

- 1:** Prácticas de apertura y guardado con las características, formatos, resoluciones,... de los distintos formatos de imagen digital.
- 2:** Configuración del espacio de trabajo. Personalización.

- 3:** Ejercicios de manejo correcto de las herramientas de selección y transformación.
- 4:** Ejercicios con las herramientas de pintura y borrado. Personalización de pinceles.
- 5:** Prácticas con las herramientas de laboratorio: clonación, sub y sobreexposición, disolución,...
- 6:** Creación, superposición y ajuste de capas y aplicación de estilos.
- 7:** Crear imágenes con las herramientas vectoriales. Dibujo de formas y texto.
- 8:** Practicar con la tableta digitalizadora dibujos vectoriales y aplicarles efectos y estilos.
- 9:** Ejercicios de capas y ajustes de canales
- 10:** Prácticas de visualización, ajuste e impresión con colores.
- 11:** Elaboración de presentaciones.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Horas presenciales: 60. Distribuidas en 15 semanas o 30 sesiones de 2 horas, dedicadas a las actividades de aprendizaje en el aula, prácticas dirigidas y seminarios.

Horas no presenciales: 90 dedicadas a búsqueda de información, lecturas, prácticas personales y desarrollo del trabajo personal.

Horas totales para el alumno: 150

semana	problema	prácticas/sesiones
1 ^a	Presentación de la asignatura	"Navegar" por <Ayuda>
	Qué características tiene la imagen digital	Abrir, modificar y guardar archivos en diferentes formatos. Pixelar.
2 ^a	Cómo se configura el espacio de de trabajo	Activar/desactivar opciones y manejar las herramientas auxiliares
		Configurar varias imágenes simultaneas
3 ^a	Cómo se selecciona, mueve, transforma y fusiona	Crear formas sumando y restando selecciones
		Moverlas y transformarlas. Aplicar diferentes modos de fusión
4 ^a	Qué es el recorte	Modificar colores y texturas
		Corregir el efecto perspectiva en imágenes
5 ^a	Cómo actúan las herramientas de retoque y clonación	Retocar imágenes dañadas
		Clonar positivo y negativo
6 ^a		Montaje fotográfico
		Corregir ojos rojos
7 ^a	Cómo funcionan las herramientas de pintura y borrado	Cambiar de color
		Pintar una imagen
8 ^a		Borrar fondos
		Crear pinceles propios, aplicarlos y guardarlos

9ª	Cómo se comportan las herramientas de laboratorio	Enfocar - desenfocar zonas de imagen
		Exponer - subexponer
10ª	Qué son y cómo se comportan las capas	Disolver con "dedo"
11ª		Crear, duplicar y ajustar capas de objetos
12ª	Cómo se dibuja con plumas y formas	Mover y transformar capas
		Aplicarles estilos y efectos. Personalizar
13ª	Cuáles son las formas de texto	Dibujar y editar curvas
		Dibujar y editar formas
14ª	Cómo se editan las máscaras	Crear texto sencillo, párrafos y adaptado a formas
		Transformar y crear efectos de texto
15ª	Cómo se ajustan los colores	Aplicación de máscara rápida
		Impresión de ejercicios
15ª	Exposición, explicación y debate sobre trabajos personales	

Recursos

Búsqueda de información, documentación, tutoriales y recursos

Presentaciones y tutoriales del profesor

BIBLIOGRAFÍA

Marcombo.- Aprender Photoshop cs4 con 100 ejercicios prácticos. MEDIAACTIVE.

Marcombo.- Aprender Illustrator cs4 con 100 ejercicios prácticos. MEDIAACTIVE.

ANDERSON, ANDY y JOHNSON, STEVE.- Photoshop cs3 profesional. ANAYA MULTIMEDIA, 2008.

HAYNES, DAVID y CRUMPLER, WENDY.- Adobe photoshop cs profesional (diseño y creatividad) ANAYA MULTIMEDIA, 2004.

CORDOBA GONZALEZ, CARMEN / GONZALEZ ALVAREZ, CARMEN / CORDOBA MORENO, ENRIQUE.- Photoshop cs3. Curso completo. RA -MA

VV.AA.- Illustrator cs4 (el libro oficial). ANAYA MULTIMEDIA, 2009

STEUER, SHARON.- Illustrator cs3 avanzado. ANAYA MULTIMEDIA 2008

RECURSOS INTERNET:

www.photoshop-designs.com y net

www.intercambiosvirtuales.org

www.todo-photoshop.com

www.ojodijital.com

www.deviantart.com

www.textureking.com

www.solophotoshop.com

<http://www.tutorial-lab.com/tutoriales-photoshop/>

<http://www.web-studio.com.ar/photoshop/>

<http://www.scourdesign.com/articulos/tutoriales/photoshop/>

<http://www.aulaclie.es/photoshop/>

<http://www.video2brain.com/es/>

<http://tutoblog.es/>

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada