

25121 - Infografía

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23

Asignatura: 25121 - Infografía

Centro académico: 301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Titulación: 278 - Graduado en Bellas Artes

Créditos: 6.0

Curso: 2

Periodo de impartición: Segundo cuatrimestre

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

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

La Infografía: creación de imágenes sintéticas a través de los computadores, introduce al alumno en el ámbito de la creación digital. El principal objetivo de esta asignatura es dotar al alumno de las competencias necesarias para la creación y la gestión de imágenes digitales, fundamentales para su futuro profesional.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro:

Objetivo 10: Reducción de las desigualdades

Objetivo 5: Igualdad de género

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura Infografía, optativa del segundo curso del Grado en Bellas Artes, al igual que sucede con las asignaturas Imagen y lenguaje audiovisual o Introducción al Diseño, implica un primer contacto del alumno con las nuevas tecnologías aplicadas a la creación de imágenes. Pese al carácter creativo de las actividades de aprendizaje programadas, esta asignatura tiene un marcado perfil técnico, que dota a alumno de competencias fundamentales para su adecuado rendimiento en las asignaturas de los cursos 3º y 4º del Grado: Taller de Ilustración, Taller de diseño, Tratamiento digital de la imagen, Taller de fotografía e imagen digital, Diseño Web y Animación en 2D y 3D.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Es el primer contacto que el alumnado de Bellas Artes tiene con los ordenadores, las cámaras digitales y la imagen digital. Por este motivo, no se requieren conocimientos previos en esta materia.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

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

Competencias generales

CG09. Capacidad de perseverancia. Desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la creación.

CG14. Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios para el desarrollo del trabajo artístico.

CG15. Capacidad para un compromiso ético y el fomento de la igualdad entre sexos, la protección del medio ambiente, los principios de accesibilidad universal y los valores democráticos.

Competencias específicas

CG07. Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.

CE09. Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.

CE12. Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas que se asocian a cada lenguaje artístico.

CE14. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico.

CE23. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.

CE32. Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.

CE33. Habilidad para establecer sistemas de producción. Desarrollar estrategias aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.

2.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante, en esta asignatura, adquiere los siguientes resultados:

1. Distingue claramente los conceptos de la imagen digital: formatos, resoluciones, sistemas vectorial o mapa de bits, colores de pantalla o de impresión.
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 en la imagen digital con sus diferentes aplicaciones.
7. Conoce, comprende y utiliza las herramientas vectoriales. Distingue los conceptos vector-raster y los aplica de manera eficiente.. Crea textos y formas personalizados y los gestiona con las capas.
8. Comprende y aplica correctamente las herramientas auxiliares.
9. Distingue, gradúa y aplica los colores de visualización a los de impresión.
10. Utiliza la tableta digital con soltura y eficacia.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

(7) Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular y del lenguaje creativo específico.

(9) Conocimientos de los métodos de producción y técnicas artísticas.

(12) Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción.

(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.

(42) Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte.

(43) Habilidad para establecer sistemas de producción.

(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 diversos.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

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

EVALUACIÓN CONTINUA

Ejecución de las actividades de aprendizaje programadas, llevadas a cabo en el horario lectivo de la asignatura y de manera autónoma por parte del alumno.

Las actividades de aprendizaje realizadas por el alumno se valoran según los siguientes porcentajes.

TRABAJO LECTIVO Y AUTÓNOMO:

- 1.- CONFIGURACIÓN INICIAL: Formatos de imagen digital, resolución y conceptos generales imagen digital (10%)
- 2.- AJUSTES DE IMAGEN: Niveles, Histogramas, curvas y gestión del color (10%)
- 3.- LAS CAPAS EN LA IMAGEN DIGITAL: Gestión y combinaciones, modos de fusión (10%)
- 4.- TEXTO E IMAGEN: el diseño de texto, adaptación texto-imagen mediante trazados, filtros y textos (10%)
- 5.- RESTAURACIÓN FOTOGRÁFICA: El ajuste y el retoque (herramientas), blanco y negro, coloreado de fotografías (10%)
- 6.- PINTURA DIGITAL: Autorretratos, cabeza y cuerpo entero con diferentes prendas, lápiz digital/ tableta Wacon (10%)
- 7.- ILUSTRACIÓN. Técnicas gráficas (vectoriales) y de coloreado, pintura digital (10%)
- 8.- ESPACIOS VIRTUALES: Creación de espacios virtuales y proyectos en espacios expositivos con obras propias (10%)
- 9.- CLONACIÓN: Reproducción de la propia figura (cuerpo entero), en diferentes posturas en un mismo espacio (10%)
- 10.- PERSONAJES VIRTUALES: creación de personajes (figuras) virtuales e interacción en espacios específicos.

EVALUACIÓN GLOBAL.

Las pruebas globales consistirán en la resolución de ejercicios en función de las actividades de aprendizaje realizadas en la asignatura.

1. En la asignatura existirá obligatoriamente una prueba global de evaluación en junio, que se volverá a repetir en septiembre, para aquellos alumnos que no hayan aprobado la prueba de junio, a la que tendrán derecho todos los estudiantes, y que quedará fijada en el calendario académico.
2. Cuando la calificación obtenida por el procedimiento de evaluación continua se refiera al total de la asignatura, el estudiante podrá superar la asignatura con la máxima calificación.
3. El alumno que no opte por la evaluación continua, que no supere la asignatura por este procedimiento o que quisiera mejorar su calificación, tendrá derecho a presentarse a la prueba global, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

Criterios de evaluación.

Se evalúa en función de:

1. El cumplimiento de los objetivos de aprendizaje específicos de cada ejercicio.
2. La aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios.
3. Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos, conocimiento de los materiales, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
4. Grado de complejidad en la resolución de los ejercicios. Capacidad de análisis y de síntesis.
5. Volumen de trabajo y evolución positiva en la calidad.
6. Implicación con la asignatura, participación activa en las clases prácticas, aportación en los trabajos realizados en grupo.

Niveles de exigencia en la evaluación

Básico (aprobado):

1. Refleja en el trabajo los contenidos teóricos impartidos.
2. Aplica de manera aceptable los requisitos de evaluación de las actividades.
3. Gestión correcta de las técnicas y los procedimientos en la ejecución del trabajo.
4. Evolución razonable en el proceso de aprendizaje.
5. Volumen de trabajo, implicación y esfuerzo personal ajustados.
6. Aportación y creatividad convenidas en la resolución de los ejercicios.

Medio: (notable):

1. Refleja adecuadamente en el trabajo los contenidos teóricos impartidos.
2. Aplica de manera notable los requisitos de evaluación de las actividades.
3. Gestión solvente de las técnicas y los procedimientos en la ejecución del trabajo.
4. Evolución apreciable en el proceso de aprendizaje.

5. Volumen de trabajo, implicación y esfuerzo personal adecuados.
6. Aportación y creatividad estimables en la resolución de los ejercicios.

Alto: (sobresaliente):

1. Refleja con precisión en el trabajo los contenidos teóricos impartidos.
2. Aplica ampliamente los requisitos de evaluación de las actividades.
3. Gestión de brillante las técnicas y los procedimientos en la ejecución del trabajo.
4. Evolución considerable en el proceso de aprendizaje.
5. Volumen de trabajo, implicación y esfuerzo personal destacados.
6. Aportación y creatividad excelentes en la resolución de los ejercicios.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado en función de la siguiente metodología:

Contenidos teóricos:

Tanto los bloques como las unidades didácticas que constituyen los contenidos de la asignatura se introducen con las clases teóricas correspondientes, que dan lugar a las sesiones de trabajo en el aula/taller, tal y como quedan establecidas en el calendario de sesiones presenciales. Las fuentes documentales de referencia, así como los documentos concretos que el profesor utiliza en las clases teóricas, están disponibles para su consulta, por parte del alumno, a través de la plataforma SIGMA y del Anillo digital: <http://moodle.unizar.es/>

Resolución de casos y problemas:

Aprendizaje activo: El encadenamiento entre la teoría y la práctica no siempre obedece a la misma secuencia. En ocasiones la teoría es un avance absolutamente necesario para la realización de los ejercicios, sin embargo, en otras, se imparte durante o después de la experiencia práctica, donde el alumno se enfrenta a la resolución de los problemas que se desprenden de un caso o ejercicio propuesto, de manera que se ve obligado a tomar decisiones, es decir, a desarrollar un aprendizaje activo.

Tutorías:

En las tutorías el profesor presta una atención personalizada con el objeto de advertir carencias o problemas que limitan el aprendizaje del alumno. En este espacio también se orienta al estudiante para la adecuada elaboración de trabajos y proyectos.

Cuando el alumno, por diversos motivos, no puede asistir, de manera presencial, a las tutorías, se llevarán a cabo de manera telemática, ya sea a través del Webmail oficial o del Anillo digital: <http://moodle.unizar.es/>.

Trabajos autónomos:

1. Ejercicios programados en las actividades de aprendizaje de la asignatura, que se complementan con trabajos de libre elección, por parte del alumno, que reflejan su rendimiento y su adecuación a los objetivos de aprendizaje establecidos.
2. Trabajos cooperativos: en las actividades grupales el alumno comparte los objetivos y las responsabilidades de los trabajos. En este sentido, la metodología aplicada orienta al alumno para compartir el esfuerzo, pero también las soluciones.

Puesta en común de trabajos:

Como se ha indicado en el apartado Evaluación, una vez concluidos los ejercicios correspondientes a cada bloque de contenidos, el alumno muestra los trabajos realizados, pero lo hace de manera compartida, es decir, todos los alumnos están atentos a los resultados conseguidos por sus compañeros. En ocasiones, el estudiante no tiene suficiente información sobre las estrategias y logros de sus compañeros, de manera que la presentación compartida de los ejercicios resueltos es una oportunidad para observar destrezas y habilidades en la resolución de otros trabajos que el alumno podrá tomar como referencia.

4.2. Actividades de aprendizaje

- 1.- CONFIGURACIÓN INICIAL: Formatos de imagen digital, resolución y conceptos generales imagen digital.
- 2.- AJUSTES DE IMAGEN: Niveles, Histogramas, curvas y gestión del color.
- 3.- LAS CAPAS EN LA IMAGEN DIGITAL: Gestión y combinaciones, modos de fusión.
- 4.- TEXTO E IMAGEN: el diseño de texto, adaptación texto-imagen mediante trazados, filtros y textos.
- 5.- RESTAURACIÓN FOTOGRÁFICA: El ajuste y el retoque (herramientas), blanco y negro, coloreado de fotografías.
- 6.- PINTURA DIGITAL: Autorretratos, cabeza y cuerpo entero con diferentes prendas, lápiz digital/ tableta Wacon.

- 7.- ILUSTRACIÓN. Técnicas gráficas (vectoriales) y de coloreado, pintura digital.
- 8.- ESPACIOS VIRTUALES: Creación de espacios virtuales y proyectos en espacios expositivos con obras propias.
- 9.- CLONACIÓN: Reproducción de la propia figura (cuerpo entero), en diferentes posturas en un mismo espacio.
- 10.- PERSONAJES VIRTUALES: creación de personajes (figuras) virtuales e interacción en espacios específicos.

4.3. Programa

- 1.- CONFIGURACIÓN INICIAL: Formatos de imagen digital, resolución y conceptos generales imagen digital (3 sesiones de dos horas)
- 2.- AJUSTES DE IMAGEN: Niveles, Histogramas, curvas y gestión del color (3 sesiones de dos horas)
- 3.- LAS CAPAS EN LA IMAGEN DIGITAL: Gestión y combinaciones, modos de fusión (3 sesiones de dos horas)
- 4.- TEXTO E IMAGEN: el diseño de texto, adaptación texto-imagen mediante trazados, filtros y textos (3 sesiones de dos horas)
- 5.- RESTAURACIÓN FOTOGRÁFICA: El ajuste y el retoque (herramientas), blanco y negro, coloreado de fotografías (3 sesiones de dos horas)
- 6.- PINTURA DIGITAL: Autorretratos, cabeza y cuerpo entero con diferentes prendas, lápiz digital/ tableta Wacon (3 sesiones de dos horas)
- 7.- ILUSTRACIÓN. Técnicas gráficas (vectoriales) y de coloreado, pintura digital (3 sesiones de dos horas)
- 8.- ESPACIOS VIRTUALES: Creación de espacios virtuales y proyectos en espacios expositivos con obras propias (3 sesiones de dos horas)
- 9.- CLONACIÓN: Reproducción de la propia figura (cuerpo entero), en diferentes posturas en un mismo espacio (3 sesiones de dos horas)
- 10.- PERSONAJES VIRTUALES: creación de personajes (figuras) virtuales e interacción en espacios específicos (3 sesiones de dos horas).

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

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

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

Horas totales para el alumno: 150 h.

Calendario de sesiones presenciales:

- 1.- CONFIGURACIÓN INICIAL: Formatos de imagen digital, resolución y conceptos generales imagen digital (3 sesiones de dos horas)
- 2.- AJUSTES DE IMAGEN: Niveles, Histogramas, curvas y gestión del color (3 sesiones de dos horas)
- 3.- LAS CAPAS EN LA IMAGEN DIGITAL: Gestión y combinaciones, modos de fusión (3 sesiones de dos horas)
- 4.- TEXTO E IMAGEN: el diseño de texto, adaptación texto-imagen mediante trazados, filtros y textos (3 sesiones de dos horas)
- 5.- RESTAURACIÓN FOTOGRÁFICA: El ajuste y el retoque (herramientas), blanco y negro, coloreado de fotografías (3 sesiones de dos horas)
- 6.- PINTURA DIGITAL: Autorretratos, cabeza y cuerpo entero con diferentes prendas, lápiz digital/ tableta Wacon (3 sesiones de dos horas)
- 7.- ILUSTRACIÓN. Técnicas gráficas (vectoriales) y de coloreado, pintura digital (3 sesiones de dos horas)
- 8.- ESPACIOS VIRTUALES: Creación de espacios virtuales y proyectos en espacios expositivos con obras propias (3 sesiones de dos horas)
- 9.- CLONACIÓN: Reproducción de la propia figura (cuerpo entero), en diferentes posturas en un mismo espacio (3 sesiones de dos horas)
- 10.- PERSONAJES VIRTUALES: creación de personajes (figuras) virtuales e interacción en espacios específicos (3 sesiones de dos horas).

Fechas clave:

1. Primer día lectivo: presentación de la asignatura.
2. Una vez concluida cada una de las 10 unidades didácticas que constituyen las Actividades de aprendizaje

programadas en el calendario de sesiones, se realizará la corrección y calificación de dichos trabajos, que será puesta en el conocimiento del alumno.

3. Prueba global de junio.
4. Prueba global de septiembre.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=25121>