

25121 - Infografía

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

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 de la asignatura

La asignatura Infografía, optativa del segundo curso del Grado en Bellas Artes, implica el primer contacto del alumnado de Bellas Artes con los programas informáticos de imagen digital. Pese al carácter creativo de las actividades de aprendizaje programadas, esta asignatura tiene un marcado perfil técnico, que dota al estudiante de Bellas Artes de las competencias necesarias en las nuevas tecnologías visuales. El aprendizaje se orienta hacia la producción artística digital, en sintonía con los objetivos específicos de la Titulación.

1.1 Objetivos de la asignatura: Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas, de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona competencia para contribuir a su logro: [Objetivo 4: Educación](#); [Objetivo 5: Igualdad de género y empoderamiento de la mujer](#); [Objetivo 16: Paz y justicia](#).

2. Resultados de aprendizaje

1. Diferencia claramente los conceptos de la imagen digital: formatos, resoluciones, vectorial - mapa de bits, colores de pantalla o de impresión. Distingue y gestiona 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 y los relaciona con las capas y sus efectos.
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 digitalizadora con soltura y eficacia.

3. Programa de la asignatura

- 1.- CONFIGURACIÓN INICIAL: Formatos de imagen digital, resolución y conceptos generales imagen digital.
- 2.- AJUSTES DE IMAGEN: Niveles, Histogramas, curvas y gestión del color. Capas y modos de fusión
- 3.- TEXTO E IMAGEN: el diseño de texto, adaptación texto-imagen mediante trazados, filtros y textos.
- 4.- RESTAURACIÓN FOTOGRÁFICA: El ajuste y el retoque (herramientas), blanco y negro, coloreado de fotografías.
- 5.- PINTURA DIGITAL: Autorretratos, cabeza y cuerpo entero con diferentes prendas, lápiz digital/ tableta Wacon.
- 6.- ILUSTRACIÓN. Técnicas gráficas (vectoriales) y de coloreado, pintura digital.
- 7.- ESPACIOS VIRTUALES: Creación de espacios virtuales y proyectos en espacios expositivos con obras propias.
- 8.- 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. Actividades académicas

- 1.- CONFIGURACIÓN INICIAL: 6 horas (trabajos lectivos) 9 horas (trabajos autónomos).
- 2.- AJUSTES DE IMAGEN: 6 horas (trabajos lectivos) 9 horas (trabajos autónomos).
- 3.- LAS CAPAS EN LA IMAGEN DIGITAL: 6 horas (trabajos lectivos) 9 horas (trabajos autónomos).

- 4.- TEXTO E IMAGEN: e 6 horas (trabajos lectivos) 9 horas (trabajos autónomos).
- 5.- RESTAURACIÓN FOTOGRÁFICA: 6 horas (trabajos lectivos) 9 horas (trabajos autónomos).
- 6.- PINTURA DIGITAL: 6 horas (trabajos lectivos) 9 horas (trabajos autónomos).
- 7.- ILUSTRACIÓN: 6 horas (trabajos lectivos) 9 horas (trabajos autónomos).
- 8.- ESPACIOS VIRTUALES: 6 horas (trabajos lectivos) 9 horas (trabajos autónomos).
- 9.- CLONACIÓN: 6 horas (trabajos lectivos) 9 horas (trabajos autónomos).
- 10.- PERSONAJES VIRTUALES: 6 horas (trabajos lectivos) 9 horas (trabajos autónomos).

Total, créditos/horas de actividades de aprendizaje: (6 ects). 60 horas (trabajos lectivos) 90 horas (trabajos autónomos).

5. Sistema de evaluación

La evaluación de la asignatura Infografía se llevará a cabo mediante el procedimiento de **evaluación continua** de las Actividades de aprendizaje programadas.

En la asignatura se llevará a cabo una **prueba global** de evaluación, a la que tendrán derecho todo el estudiantado, que quedará fijada en el calendario académico. La prueba consistirá en la realización de una de las actividades de aprendizaje programadas en la Guía docente.

- 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.
- 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.

El estudiante no haya superado la prueba global de evaluación, tendrá la oportunidad de superar la asignatura mediante prueba global en la segunda convocatoria oficial. La prueba consistirá en la realización de una de las actividades de aprendizaje programadas en la Guía docente.

Los trabajos de cada una de las actividades de aprendizaje programadas, ya sean presenciales o autónomas, tendrán una incidencia similar en el cálculo de la calificación global de la signatura.

Actividades de evaluación continua:

1. Actividades de aprendizaje Presenciales.

Puntuación y porcentaje: 5 (50%)

Instrumentos y pruebas:

Rúbricas de actividades/tareas

Proyectos/tareas

Análisis de casos

2. Actividades de aprendizaje autónomas.

Puntuación y porcentaje: 5 (50%)

Instrumentos y pruebas:

Proyectos/tareas

Análisis de casos

Portfolio

Total: 10 (100%)

Criterios de evaluación:

Se aplica la evaluación continua en cada una de las Actividades de aprendizaje programadas en función de las siguientes categorías de los niveles de exigencia:

1. Conceptos asimilados:

–Incorporación de los contenidos teóricos en las actividades prácticas.

–Madurez conceptual y disposición crítica.

–Capacidad de análisis y de síntesis.

–Coherencia en el desarrollo de los trabajos.

2. Habilidades adquiridas:

–Gestión adecuada de los materiales.

–dominio técnico.

–Precisión en los aspectos formales y limpieza en la ejecución.

–Evolución del proceso de aprendizaje.

3. Actitud:

–Volumen de trabajo, aportación y esfuerzo personal.

–creatividad en la resolución de los ejercicios.

–Implicación en la asignatura, participación activa en las clases prácticas y teóricas.

–Asistencia y entrega puntual de los trabajos.

PRUEBA GLOBAL

Todo el estudiantado tendrá derecho a presentarse a la prueba global para superar la asignatura o para mejorar la calificación obtenida. El estudiantado que concurra al examen deberá presentarse puntualmente el día y la hora indicada en la convocatoria, en el caso contrario se considerará como “No Presentado”.

SEGUNDA CONVOCATORIA

La evaluación en segunda convocatoria, a la que tendrá derecho todo el estudiantado que no haya superado la asignatura, se llevará a cabo mediante una prueba global que tendrá lugar en el periodo establecido en el calendario académico, a tal efecto, por el Consejo de Gobierno.