

## 25121 - Infografía

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2024/25

**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. Breve definición de infografía; aplicaciones profesionales y artísticas; e imágenes digitales rasterizadas y vectoriales.

1. CONCEPTO, REPRESENTACIÓN E INFORMACIÓN: Significación: abstracción, conceptualización y representación. Interpretación gráfica de la información.

#### A. Imagen ráster y vectorial:

2. CONFIGURACIÓN INICIAL: Formatos de imagen digital, resolución, color y conceptos generales imagen digital.  
10. INFOGRAFÍA.

#### B. Imagen ráster:

3. AJUSTES DE IMAGEN: Niveles, Histogramas, curvas y gestión del color. Capas y modos de fusión.

4. RESTAURACIÓN FOTOGRÁFICA: El ajuste y el retoque (herramientas), blanco y negro, coloreado de fotografías.

5. TEXTO E IMAGEN: concepto de tipografía, familia y fuentes tipográficas. Legibilidad, secuencialidad de la lectura y estructuración de la información en función de la importancia entre texto e imagen. Adaptación texto-imagen mediante trazados, filtros y textos.

6. MANIPULACION DE LA IMAGEN DIGITAL: clonación y transformación de la imagen.

7. PINTURA DIGITAL: creación de pinceles, uso del lápiz y la tableta Wacon.

### C. Imagen vectorial:

8. PINTURA DIGITAL: Técnicas gráficas (vectoriales) y de coloreado, pintura digital.

9. REPRESENTACIONES ESPACIOTEMPORALES como el mapa y el cronograma.

## 4. Actividades académicas

**CLASE TEÓRICA:** debate de los temas propuestos y resolución de dudas planteadas por los estudiantes.

Presencial: Toma de apuntes. Planteamiento de dudas.

No presencial: Estudio de la materia y resolución de los ejercicios propuestos.

**CLASES DE PRÁCTICAS:** Realización de los ejercicios individuales propuestos.

Presencial: (individual) Participación en clase, planteamiento de dudas, preparación de plan de trabajo y desarrollo de las ilustraciones.

No presencial: desarrollo del trabajo individual. Trabajo de campo y autónomo, búsqueda de documentación y referencias, bibliografía. Desarrollo de los ejercicios.

**60 horas de trabajos presenciales y 90 de trabajos autónomos.**

10.- PERSONAJES VIRTUALES: 6 horas (trabajos lectivos) 9 horas (trabajos autónomos).

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

## 5. Sistema de evaluación

El procedimiento es de **evaluación continua** mediante la entrega puntual de las Actividades de aprendizaje.

Cada práctica, ya sean presenciales o autónomas, se puntúa del 0-10 con los siguientes Criterios de evaluación:

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.*

EVALUACIÓN FINAL (PRUEBA GLOBAL) Dicha evaluación es aplicable a:

a)Alumnos que no hayan asistido, como mínimo, al 65% de las clases presenciales o no hayan entregado en los plazos establecidos varias actividades de aprendizaje.

b)Alumnos que no hayan superado la evaluación continua.

c)Alumnos que deseen mejorar la calificación obtenida mediante evaluación continua, prevaleciendo en cualquier caso la mayor de las calificaciones.

Dicha prueba global será una prueba teórico-práctica que consistirá en la resolución de un problema que englobe los conceptos, herramientas y metodologías desarrollados durante el curso.

### NOTAS:

*El plagio conlleva la NO superación de la asignatura.*

*El uso de IA generativa en los proyectos se realizará siempre de forma explícita y coordinada con el docente. Si no se informa y se detecta el uso de IA, penalizará en la evaluación del correspondiente trabajo de forma proporcional a su uso.*

### 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.*

## **6. Objetivos de Desarrollo Sostenible**

4 - Educación de Calidad

5 - Igualdad de Género

16 - Paz, Justicia e Instituciones Sólidas