



UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura: TECNOLOGÍAS DIGITALES DE LA IMAGEN
Tipología: BÁSICA
Grado: 386 - GRADO EN BELLAS ARTES
Centro: 4 - FACULTAD DE BELLAS ARTES DE CUENCA
Curso: 1

Lengua principal de impartición: Español

Uso docente de otras lenguas:

Página web: Campus Virtual

Código: 55362

Créditos ECTS: 9

Curso académico: 2022-23

Grupo(s): 30 31 32 33

Duración: AN

Segunda lengua: Español

English Friendly: S

Bilingüe: N

Profesor: DAVID ARCEGA ASCASO - Grupo(s): 31 32				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
	ARTE		David.Arcega@uclm.es	
Profesor: JAVIER ARIZA POMARETA - Grupo(s): 33				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Antonio Saura / 2.16	ARTE	4506	javier.ariza@uclm.es	Lunes: de 16:30 a 20:00 h. (despacho 2.17) Martes: de 12:30 a 15:00 h. (despacho 2.17)
Profesor: DANIEL CARLOS DEL SAZ SALAZAR - Grupo(s): 30 32				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Antonio Saura / 2.19	ARTE	4522	danielc.saz@uclm.es	Miércoles de 13:30 a 14:30 h. y de 15:00 a 17:00 h. Despacho 2.19. o Aula 1.09

2. REQUISITOS PREVIOS

No los hay.

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

El objetivo del módulo es el de ofrecer los fundamentos tanto prácticos como teóricos de las prácticas artísticas y visuales contemporáneas. Constituye el principio y los cimientos en los cuales se apoyará toda la construcción académica y el sistema de conocimientos que ofrece el título de Grado en Bellas Artes en la Facultad.

Desde el criterio de interdisciplinariedad como argumento principal de la filosofía y planificación de las enseñanzas, se estructuran los contenidos básicos formativos para ir afianzando los requisitos que debe adquirir al final del proceso formativo un estudiante de Bellas Artes.

En la materia I Técnicas de producción creativa, estarían todos los contenidos que permiten introducir al alumno en los diferentes procedimientos técnicos, materiales y conceptuales de la obra artística. El objetivo final de esta producción está vinculado con las posibilidades de una producción creativa que atienda tanto a la profesionalización en las prácticas artísticas como a un futuro profesional en el cual se puedan aplicar destrezas técnicas y conceptuales adquiridas para otras actividades educativas y culturales. Las materias tendrán una progresión temporal al desarrollarse en dos años sucesivos.

La asignatura "Tecnologías Digitales de la Imagen" se imparte en el primer curso del grado de Bellas Artes que pertenece a la Materia 1: "Técnicas de producción creativa", la cual, a su vez, se encuentra incluida en el Módulo 1: "Fundamentos de las prácticas artísticas".

La asignatura es teórico-práctica y tiene un carácter interdisciplinar (contenidos fundamentales de fotografía, infografía y referentes artísticos). Ofrece una transversalidad de conocimientos en el campo analógico, digital, fotográfico, video, diseño, infografía y pintura.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
E02	Conocimiento de las propuestas de los artistas a través de sus obras y textos.
E03	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos de uso común en las diversas disciplinas artísticas.
E04	Conocimiento de los diversos medios artísticos y sus métodos de producción.
E14	Capacidad en el empleo de los medios correspondientes a las distintas disciplinas artísticas.
E17	Documentar de manera adecuada el propio trabajo artístico, desarrollando estrategias para su justificación y presentación.
G01	Pensar de forma crítica diferenciando y relacionando particularidades de la realidad circundante y de las configuraciones artísticas, sintetizando reflexiones y argumentos aplicables al ámbito del arte y la cultura.
T01	Comunicación oral y escrita en la lengua propia
T03	Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

Habrán adquirido capacidades para el análisis y comentario de textos e imágenes, así como para la búsqueda de la documentación necesaria para la realización de obras y proyectos artísticos.

Habrá adquirido competencias para la exposición pública de conocimientos y la manifestación de opiniones, así como para presentar y defender los trabajos realizados.

Habrá adquirido destrezas en la ejecución de obras artísticas.

Conocerá las obras de los artistas más relevantes y las de aquellos que susciten interés en determinadas prácticas artísticas, así como sus principales líneas de actuación.

Será capaz de realizar adecuadamente portafolios y memorias de trabajo.

Habrá adquirido los rudimentos de las aplicaciones informáticas susceptibles de ser utilizadas en los procesos artísticos, así como los de las técnicas básicas de digitalización, manipulación y creación en el ámbito de la imagen digital.

Habrá aprendido los fundamentos de las artes plásticas, así como su metodología básica.

Resultados adicionales

Competencia G17:

- Realización de proyectos prácticos y teóricos (resolver instrumentalmente operaciones fundamentales en el ámbito de la imagen técnica, y reconocer los referentes culturales esenciales en ese mismo contexto).

Competencia E7:

-Desarrollo práctico de trabajos, uso correcto de las herramientas de trabajo; equilibrio entre idea y materialización de la misma.

Competencia E6:

-Conocimiento del vocabulario específico en el ámbito de la infografía y la fotografía

Competencia G17:

- Realización de proyectos prácticos y teóricos (resolver instrumentalmente operaciones fundamentales en el ámbito de la imagen técnica, y reconocer los referentes culturales esenciales en ese mismo contexto).

Competencia E6:

-Conocimiento del vocabulario específico en el ámbito de la infografía y la fotografía

Competencia E7:

-Desarrollo práctico de trabajos, uso correcto de las herramientas de trabajo; equilibrio entre idea y materialización de la misma.

6. TEMARIO

Tema 1: Introducción al Arte Electrónico.

Tema 2: Creación, edición y manipulación de imagen 2D: gráfica vectorial. Prácticas artísticas contemporáneas.

Tema 3: Creación, edición y manipulación de imagen 2D: mapa de bits. Prácticas artísticas contemporáneas.

Tema 4: Fundamentos de imagen 3D: creación, edición y manipulación con Blender

COMENTARIOS ADICIONALES SOBRE EL TEMARIO

El temario se centra en la relación de dos aspectos fundamentales: Por un lado, el aprendizaje y manejo de recursos y técnicas básicas para la edición y presentación de imagen digital. Por otro lado, el conocimiento de las prácticas artísticas contemporáneas y las obras de sus principales protagonistas tanto a nivel teórico como práctico. La ejecución técnica de las propuestas del trabajo creativo planteadas a lo largo del curso puede ser realizada, a criterio del estudiante, con hardware y software alternativos a los disponibles o practicados en el aula. El tema 5 se desarrollará utilizando el software de código abierto "Blender".

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	E02 E03 E04 E14 E17 G01 T01 T03	5.52	138	S	S	El trabajo autónomo se evaluará a través de la entrega de tres portafolios independientes de carácter creativo e individual vinculados a los temas 2, 3 y 4. Los archivos se entregarán en formato PDF y deberán ser alojados, dentro del plazo, en el enlace creado a tal efecto en Campus Virtual.
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Combinación de métodos	E02 E03 E04 E14 E17 G01 T01 T03	1.74	43.5	S	N	Prácticas propuestas en el aula. Deberán ser alojadas en tiempo y forma en la aplicación "Campus Virtual".
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	E02 E03 E04 E14 E17 G01 T01 T03	1.74	43.5	S	N	Lecciones magistrales, contenidos teórico-prácticos y referentes artísticos.
Total:			9	225			
Créditos totales de trabajo presencial: 3.48							Horas totales de trabajo presencial: 87
Créditos totales de trabajo autónomo: 5.52							Horas totales de trabajo autónomo: 138

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Pruebas de progreso	40.00%	0.00%	Se evaluarán los conocimientos teórico-prácticos de los temas 1, 2, 3 y 4 desarrollados en el aula con distintas pruebas de progreso.
			Se evaluarán los conocimientos teórico-prácticos adquiridos a

Portafolio	60.00%	60.00%	lo largo del curso de forma autónoma mediante la realización de tres portafolios independientes correspondientes a los temas 2, 3 y 4.
Prueba final	0.00%	40.00%	Se evaluarán los conocimientos teórico-prácticos de los temas 1, 2, 3 y 4 mediante una prueba final
Total:	100.00%	100.00%	

* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Evaluación continua:

La asignatura se supera por evaluación continua si se obtiene una calificación de 5 puntos o superior como resultado de la suma de las pruebas de progreso y el trabajo autónomo teniendo en cuenta estos dos requisitos:

1) Pruebas de progreso (40%):

Obtención de calificación media del total de entregas igual o superior a 5 puntos.

2) Trabajo autónomo (60%).

Obtención de calificación media de los tres portafolios igual o superior a 5 puntos. Para que se pueda realizar la media se admite que uno de ellos posea una calificación no inferior a 4 puntos.

Evaluación no continua:

La asignatura se supera por evaluación no continua si se obtiene una calificación de 5 puntos o superior teniendo en cuenta estos requisitos:

1) Prueba final (40%).

Obtención de calificación igual o superior a 5 puntos.

2) Trabajo autónomo (60%, evaluable, obligatorio, recuperable).

Obtención de calificación media de los tres portafolios igual o superior a 5 puntos. Para que se pueda realizar la media se admite que uno de ellos posea una calificación no inferior a 4 puntos.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Los criterios para superar esta convocatoria son los mismos que los establecidos en convocatoria ordinaria con la particularidad de que se conservarán las calificaciones iguales o superiores a 5 puntos obtenidas en la convocatoria ordinaria.

Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

Mismos criterios que para convocatoria ordinaria por evaluación no continua.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
No asignables a temas	
Horas	Suma horas
Comentarios generales sobre la planificación: Planificación temporal común para todos los grupos de la asignatura. La planificación debe entenderse como un guión aproximado del trabajo que se va a realizar a lo largo del curso y que debe entenderse no como algo rígido sino flexible y capaz de adaptarse a las circunstancias particulares que puedan discurrir a lo largo del curso y siempre desde la perspectiva de su mejora. Por este motivo el inicio y la finalización de los temas son susceptibles de variar según los grupos de docencia.	
Tema 1 (de 4): Introducción al Arte Electrónico.	
Actividades formativas	Horas
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	13.8
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	4.35
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4.35
Periodo temporal: 3 semanas	
Grupo 30:	
Inicio del tema: 12-09-2022	Fin del tema: 09-10-2022
Tema 2 (de 4): Creación, edición y manipulación de imagen 2D: gráfica vectorial. Prácticas artísticas contemporáneas.	
Actividades formativas	Horas
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	32.2
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	10.15
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	10.15
Periodo temporal: 7 semanas	
Grupo 30:	
Inicio del tema: 10-10-2022	Fin del tema: 20-11-2022
Tema 3 (de 4): Creación, edición y manipulación de imagen 2D: mapa de bits. Prácticas artísticas contemporáneas.	
Actividades formativas	Horas
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	46
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	14.5
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	14.5
Periodo temporal: 10 semanas	
Grupo 30:	
Inicio del tema: 21-11-2022	Fin del tema: 05-03-2023
Tema 4 (de 4): Fundamentos de imagen 3D: creación, edición y manipulación con Blender	
Actividades formativas	Horas
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	46
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	14.5
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	14.5

Periodo temporal: 10 semanas

Grupo 30:

Inicio del tema: 06-03-2023

Fin del tema: 19-05-2023

Actividad global

Actividades formativas

Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]

Suma horas

43.5
138
43.5

Total horas: 225

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS

Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población ISBN	Año	Descripción
Varios Autores	Página web Ministerio de Educación	MEC	Madrid	2021	Disponibilidad de imágenes, sonidos, etc. de libre uso docente en http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/
	Creative Commons			2021	Información sobre uso de imágenes libres, tipos de derechos de autor de imágenes y otros materiales http://creativecommons.org/
	Sketchup			2021	Programa 3D http://www.sketchup.com/intl/es/
	Gimp			2021	Edición mapa de bit. Gratuito. Multiplataforma http://www.gimp.org.es/
	Inkscape			2021	Gráfica Vectorial. Software gratuito, multiplataforma https://inkscape.org/es/
	Sumopaint			2021	Edición mapa de Bit. Online /escritorio. Gratuito https://www.sumopaint.com/
	Blender			2021	Software 3D. Gratuito, Multiplataforma https://www.blender.org/
	Alsina, Pau	Arte, ciencia y tecnología: 7 (TIC. CERO).	Editorial UOC	8497886089	2007
Álvarez, Nuria	Aprender Photoshop CC 2020 con 100 ejercicios prácticos	Marcombo	8426728596	2020	Manual técnico para una enseñanza práctica
Mazier, Didier	Photoshop CC e Illustrator CC. (edición 2020)	Eni	2409025366	2020	Aprendizaje de los aspectos fundamentales de ambos programas
Brito, Allan	Blender 2.9. The beginners guide. 2020	publicación independiente	979-8676661700	2020	Aprendizaje de Blender 2.9
Caudron, Romain	Blender 3D By Example	Packt Publishing	9781785285073	2015	Aprendizaje con Blender de forma práctica https://www.oreilly.com/library/view/blender-3d-by/9781785285073/
	Photopea			2021	software uso online -gratuito- similar a Photoshop https://www.photopea.com/
Fontcuberta, Joan	La furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía	Galaxia Gutenberg	8417971793	2016	Reflexión sobre el impacto de los nuevos medios de comunicación y redes sociales para la imagen técnica
Villar, Oliver	Blendtuts.es			2021	video tutoriales Blender https://www.blendtuts.es/
Delgado, Desirée	Fotomontaje creativo	Anaya Multimedia	8441541965	2019	Prácticas creativas versadas en la combinación de imágenes técnicas