



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DISEÑO DIGITAL II: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado Diseño Multimedia y Gráfico
Módulo:	Módulo Ciencias Aplicadas y Tecnologías
Denominación de la asignatura:	Diseño digital II: Tratamiento Digital de Imágenes
Código:	39007
Curso:	1
Semestre:	Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Dr. Fernando Serrano
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Dr. Fernando Serrano

Datos de contacto:

Fernando.serrano@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno. Las tutorías serán los jueves de 13:30 a 14:00 (2.1) y de 14:00 a 14:30 (2.2)

3. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:

Los propios del título.

Aconsejables:

Conocimientos básicos de dibujo.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la materia de Ciencias Aplicadas y Tecnologías. Constituye una asignatura de formación obligatoria y pertenece a la rama de Artes y Humanidades.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Diseño Digital II: Tratamiento Digital de Imágenes se imparte en el 1º curso y junto con otras asignaturas que complementan la materia (Dibujo Artístico, Dibujo Técnico de 1º cuatrimestre, aportan las capacidades necesarias para el trabajo con la imagen. Junto con la asignatura de Diseño Digital I: Diseño Vectorial, se complementa a la hora de realizar trabajos e ilustraciones digitales más elaboradas. La materia pretende que los estudiantes comprendan las características de las herramientas digitales de las que dispone como soporte técnico de trabajo.

Los alumnos aprenderán a trabajar con las herramientas indispensables para su formación como diseñador.

Constituye una base de conocimiento elemental sobre los principales programas informáticos aplicados al diseño gráfico para su posterior aprendizaje en asignaturas más complejas como son las de Taller de Proyectos.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Una parte importante de la vida profesional del graduado en Diseño Multimedia y Gráfico tiene como objeto de trabajo el uso de estas herramientas digitales de trabajo para obtener una formación completa y un desarrollo de las capacidades creativas y expresivas a través de la tecnología.

La asignatura se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el título.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENÉRICAS

- CG1** - El estudiante aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.
- CG2** - Demostrará el uso creativo de técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).
- CG3** - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior
- CG5** - Originará ideas complejas y elaborará los objetivos de comunicación gráfica.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE1** - El estudiante investigará y hará uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.
- CE2** - Realizará un conjunto de trabajos competentes que demuestren el uso de distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna.
- CE3** - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.
- CE4** - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.
- CE5** - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Manejar y trabajar con imágenes.
- Usar aplicaciones digitales de software eficaz y creativamente.
- Digitalizar y manipular objetos o imágenes de manera eficaz y creativa.
- Usar las aplicaciones de diseño tipográfico eficaz y creativamente.
- Entender y desarrollar mensajes visuales específicos utilizando Photoshop CS5.
- Aplicar de forma creativa y multidisciplinar los conocimientos de Photoshop CS5.
- Explorar de forma proactiva las múltiples posibilidades del programa.
- Aprender a manipular imágenes para desarrollar conceptos visuales técnicamente complejos .
- Crear imágenes nuevas a partir de materiales preexistentes que no solo impliquen problemas técnicos, sino que resuelvan un problema creativo y de comunicación.
- Desarrollar trabajos complejos adaptándose a las diferentes propuestas visuales y resolviendo de forma satisfactoria problemas de comunicación previamente planteados.
- Investigar las múltiples posibilidades de la aplicación para construir mensajes visuales creativos.
- Crear y retocar imágenes y conceptos visuales utilizando imágenes previas.
- Utilizar los conocimientos adquiridos en la elaboración de mensajes visuales utilizados en la elaboración de proyectos gráficos.
- Desarrollar proyectos complejos trabajando con capas y canales.
- Desarrollar nuevas imágenes de manera creativa utilizando al máximo las potencialidades del programa.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

Estudio de Photoshop como herramienta de tratamiento digital de imágenes en mapa de bits.

- El espacio de trabajo. Composición.
- Herramientas de dibujo. Las capas. Trabajo con máscaras.
- Creación y aplicación de pinceles y texturas.
- Filtros. Textura. Texto. Retoques.

Temario detallado

TEMA 1. INICIACIÓN A PHOTOSHOP

- Presentación del software
- Introducción a las Herramientas

TEMA 2. LOS FORMATOS DE IMAGEN

- Formatos para impresión
- Formatos para Web

TEMA 3. MOVERNOS POR LA IMAGEN

Cambios de resolución, tamaño y encuadre

- Tamaño de imagen y tamaño de lienzo
- Herramientas: recortar lienzo.
- Resolución de imagen.

TEMA 4. LOS MODOS DE COLOR

Sistemas y modos de color

- Escala de grises
- Duotono
- Color indexado
- HSB
- Lab
- RGB
- CMYK
- Tintas planas

TEMA 5. LOS MODOS DE FUSIÓN

- Introducción a los estilos de capa.
- Introducción a los modos de fusión.

TEMA 6. AJUSTE DE COLOR

- Ajustes de imagen.
- Brillo/contraste
- Niveles
- Curvas
- Tono/Saturación

- Equilibrio de color
- Filtro de fotografía
- Invertir
- Mapa de degradado
- Corrección selectiva
- Variaciones
- Igualar color
- Reemplazar color
- Edición no destructiva. Capas de ajuste.

TEMA 7. TRANSFORMACIONES

- Trucos y prácticas para mejorar imágenes con el fin de conseguir fines armónicos (contrastes, tensión,...) en composiciones complejas.
- Combinación de filtros y capas de ajuste. Problemas habituales y su solución.
- Introducción al fotomontaje. Varias prácticas.

TEMA 8. TRABAJAR CON CAPAS

1. Las capas en Photoshop

- Concepto de capa
- Propiedades de las capas
- Crear capas
- Crear un conjunto de capas
- Eliminar capas
- Duplicar capas
- Mover, alinear y distribuir capas
- Comprender las herramientas de distribución
- Tipos de capas
- Capas de texto
- Rasterizar, convertir en forma
- Capas de ajuste
- Modificación de una capa
- Opciones de relleno y opacidad
- Capas de recorte
- Efectos de capa
- Copiar efectos de capa

2. Trabajar con capas y máscaras

- Crear máscaras de capa
- Trabajar con máscaras de capa
- El panel "máscaras"
- Crear una máscara rápida

TEMA 9. TRABAJAR CON CANALES

Los Canales en Photoshop

- Concepto de canal
- Propiedades de los canales
- Los canales alfa
- Retoque

TEMA 10. LOS FILTROS

1. Filtros destacados y su utilidad

- Extraer una parte de una imagen.
- Licuar: para deformar imágenes (por ejemplo, hacer más delgado o más grueso);
- Punto de fuga: para hacer planos 3D sobre los que pegar imágenes siguiendo la perspectiva.
- Desenfoque gaussiano: para disimular grano en imágenes, suavizar caras, alterar la profundidad de campo...
- Desenfoque de movimiento: para preparar imágenes que se animarán en una dirección, simular estelas de movimiento...
- Desenfoque radial: para simular la estela de un zoom hacia un objeto.
- Máscara de enfoque: para perfilar algo imágenes borrosas, para perfilar mejor trazos a mano escaneados.
- Interpretar efectos de iluminación: para simular iluminación desde uno o varios puntos (por ejemplo sacar volumen a fondos planos).
- Añadir ruido: para añadir algo de ruido en imágenes virtuales perfectas sobre imágenes de vídeo con ruido.
- Texturizar: para añadir texturas a fondos planos o de colores.
- Vídeo desentrelazar: para desentrelazar (quitar los campos) en capturas de imagen de vídeo con campos (quitarle la división en rayitas).
- Destramar: para corregir el ruido al escanear copias impresas.

TEMA 11. INTRODUCCIÓN AL TRABAJO CON IMÁGENES 3D

Se explica el trabajo con objetos 3D en Photoshop: creación de objetos 3D desde capas 2D, manipulación, modificación, pintura y retoque de estos objetos 3D. También se describe cómo abrir y modificar objetos 3D creados en otras aplicaciones.

- Crear objetos 3D
- Trabajar con el panel 3D
- Dibujo en modelos 3D

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
TEMA 1. INICIACIÓN A PHOTOSHOP	Febrero
1. Presentación del software	
2. Las herramientas	
TEMA 2. LOS FORMATOS DE IMAGEN	Marzo
1. Formatos para impresión	
2. Formatos para web	
TEMA 3. MOVERNOS POR LA IMAGEN	Marzo
1. Cambios de resolución, tamaño y encuadre	
TEMA 4. LOS MODOS DE COLOR	Marzo
1. RGB versus CMYK	
TEMA 5. LOS MODOS DE FUSIÓN	Abril
1. Normal, disolver, detrás, borrar, oscurecer, multiplicar, subexponer color...	
TEMA 6. AJUSTE DE COLOR	Abril
TEMA 7. TRANSFORMACIONES	Mayo
TEMA 8. TRABAJAR CON CAPAS	Mayo
TEMA 9. TRABAJAR CON CANALES	Mayo
TEMA 10. LOS FILTROS	Mayo
TEMA 11. INTRODUCCIÓN AL TRABAJO CON IMÁGENES 3D	Junio

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENCIALES	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	-Exposición de los temas. -Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. -Repasos al inicio de la clase. -Resolución de dudas: temas y lecturas. -Pruebas de evaluación.	CG1, CG2, CG3, CG5, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	40	-	40
Clases prácticas	-Resolución de ejercicios. -Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones -Pruebas de evaluación	CG1, CG2, CG3, CG5, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	20	20	40
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. -Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG1, CG2, CG3, CG5, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	10	-	10
Trabajo personal del	-Lecturas: preparación y búsqueda de información	CG1, CG2, CG3, CG5, CE1, CE2,	-	60	60

alumno	complementaria. -Estudio personal. -Preparación de comentarios y debates. -Tutorías libres y voluntarias.	CE3, CE4, CE5			
--------	--	---------------	--	--	--

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Ejercicio/Examen final De carácter práctico	Corrección de la resolución del Ejercicio/Examen	30%
Prácticas del curso	Los ejercicios prácticos se realizan cumpliendo los objetivos de cada fase. La evaluación es continua.	60%
Asistencia Participativa	Grado de participación en el desarrollo de las clases	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

- La calificación de los trabajos del curso será determinante para hacer la media de la asignatura al computar el 60% de la nota final.
- El ejercicio final (de carácter práctico) computa un 30% de la nota.
- El 10% restante corresponde a la Actitud.
- Para aprobar la asignatura es necesario tener al menos un 5 en las prácticas del curso y en el ejercicio final. Con una de las dos partes suspendidas, la asignatura está suspendida.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

Asignatura Anual

- Al final de la asignatura el profesor podrá convocar una presentación o examen liberatorio incluido en el calendario de exámenes.
- En caso de entregas deberán presentar todos los trabajos en la convocatoria ordinaria. En el caso de exámenes no será necesario hacerlo nuevamente.
- Para la convocatoria extraordinaria el alumnado deberá presentar y/o examinarse de la asignatura completa.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Delgado Cabrera, J. M. (2010). *Adobe Photoshop CS5*. Madrid: Anaya.
- Caballero Collado, N.(2010). *Adobe Photoshop CS5*. Madrid: Anaya.
- Caplin , S.(2011). *Adobe Photoshop CS5. Retoque y Montaje*. Madrid: Anaya.
- Weinmann, E. y Lourekas, P.(2011). *Adobe Photoshop CS5. Guía rápida*. Madrid: Anaya.
- Varios autores(2010). *Aprender Adobe Photoshop CS5 con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.

Bibliografía complementaria

- Evening, M. y Schewe, J. (2011). *Adobe Photoshop CS5 para fotógrafos. Avanzado*. Madrid: Anaya.
- Gee, Z. y Falco, P. (2011). *3D en Photoshop. La guía definitiva para los profesionales creativos*. Barcelona: Marcombo.
- Kelby, S. (2011). *Manipula tus fotografías digitales con Photoshop CS5*. Madrid: Anaya.

Fuentes electrónicas

www.photoshoplady.com

www.solophotoshop.com

zonaphotoshop.com

11.- OBSERVACIONES

La evaluación es continua y la asistencia obligatoria. Para poder acogerse al sistema de evaluación continua es precisa la asistencia de al menos un 80% (se realizan controles de asistencia diariamente). En caso de no superar el porcentaje mínimo de asistencia requerido para la evaluación las calificaciones referentes tanto a trabajos, presentación de proyectos y/o examen no serán evaluados.

Todas las entregas deberán realizarse en el formato establecido por el profesor y en formato digital (pdf, vectorial si procede).

La copia, el plagio en el ejercicio/examen o en cualquiera de las prácticas del curso puede ser motivo de la pérdida de evaluación en convocatoria ordinaria.