



Codi: 200744
Créditos ECTS: 6
Informàtica

Formación sobre el uso de las herramientas y recursos digitales vinculados a la creación.

Coordinador/a:
Jordi Mascarell

Equipo docente
Paloma G.Díaz
Jordi Mascarell

Herramientas vs. creatividad: contexto, procesos y tendencias.

Introducción en el mundo de la creación de imagen vectorial.

Área de contenido 2: Introducción al tratamiento de la imagen de Mapa de Bits.

Introducción al mundo de la creación de imágenes de Mapa de Bits.

- Introducción: Qué es un programa vectorial: Adobe Photoshop vs. GIMP.

Proyectos: análisis de ejemplos.

- Tendencias. Contextualización.

- Recursos e imágenes iniciales: experimentación e investigación.

Herramientas:

- Introducción a la imagen digital. Mapa de Bits. Formatos. Modas de color. Medida y resolución de imágenes. Modificar medida de lienzo. Como utilizar la ayuda del Photoshop. Los tutoriales en Internet.

- Selecciones: Qué es y para que sirve una selección. Las selecciones geométricas. Otras herramientas de selección: Lazo, Lazo poligonal, Lazo magnético, Gama de Colores y Borrador de fondo. La función Máscara Rápida y el retoque de las selecciones. Modificar y redefinir límites de selección.

- Los trazados. Aspectos vectoriales del PSD. Qué son y para que sirven los trazados. Las curvas de Bézier. La herramienta Despluma. El panel Trazados. Guardar trazados. Cargar trazados como selecciones. Creación de trazados mediante selecciones.

- Trabajo con capas.

- El uso del texto: Capas de texto: El uso de texto en uno programa Bit Map.

- La Gestión de Color. CMYK y RGB. Paneles de muestra. Los degradados. Los motivos.

- Herramientas de pintura.

- Retoque de Imagen y edición de fotos.

- Combinar imágenes. Recortar imágenes. Enfocar/desenfocar. El tampón de clonar. Collage.

Área de contenido 3: Maquetación. Integración de elementos e interactividad.

- Introducción: Qué es la maquetación. Principios básicos. A. InDesign vs. Scribus.

Importación e Integración de elementos.

Proyectos interactivos y en papel: análisis de ejemplos.

- Tendencias. Contextualización.

Funcionamiento de las herramientas. Las ventanas y el espacio de trabajo.

- Herramientas básicas: Creación de documentos. Creación y diseño con las páginas maestras.

- Tratamiento tipográfico. Cajas de texto y de imagen. Capas.

- Estilos de texto. Composición. Estilos de carácter y de párrafo. Importación y exportación de estilos. La tabulación y la creación de tablas de contenido.

- Interactividad: Tratamiento e importación de imágenes. Los vínculos.

- Organización: Capas. Guías. Páginas. Espacios de trabajo. Exportación.

- Documento por la imprenta. Proceso de colores.

- El PDF. Formato por impresión y formato interactivo.

_METODOLOGÍA DOCENTE Y ACTIVIDADES FORMATIVAS.

En la asignatura de Informática todas las actividades son transversales: se complementan de forma que todos los conocimientos y habilidades adquiridas conforman un sistema de trabajo en el cual el alumno pueda demostrar un marcado estilo propio. Por lo tanto, se valorará tanto el trabajo individual y el grupal, la evolución a lo largo del curso, así como la capacidad de analizar y adaptarse a nuevos contextos, la autocrítica y la defensa cada proyecto.

ACTIVIDAD DIRIGIDA Sesiones centradas en la exposición de contenidos conceptuales, procesos prácticos para la presentación de ejercicios. Análisis de ejemplos y experimentación con nuevos recursos y metodologías.

ECTS 24%

Horas: 37

Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

ACTIVIDAD SUPERVISADA Seguimiento y asesoramiento en la aula-taller para el desarrollo y la resolución de las prácticas y ejercicios autónomos propuestos. Es muy importante el trabajo de investigación previo de cada proyecto.

ECTS 13% **Horas:** 19

Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

ACTIVIDAD AUTÓNOMA

Estudio, interpretación y reelaboración de la información previa para la realización de las propuestas autónomas del estudiante.

ECTS 55%

Horas: 13

Resultados de aprendizaje RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

En relación a las competencias y contenidos del curso:

Seguimiento continuo del trabajo y la asistencia a la aula- taller: 20% de la nota

Valoración periódica mediante Actividades de evaluación: 50% de la nota

Valoración de los trabajos autónomos: 30% de la nota

ECTS 8%

Horas 12

Resultados de aprendizaje RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

_EVALUACIÓN

La evaluación será continua.

Para aprobar la asignatura será imprescindible realizar todas las actividades por cada área de contenidos.

Se realizarán prácticas donde se pondrá a prueba la capacidad del alumno para resolver y desarrollar varios proyectos, mediante los medios aprendidos. Estas prácticas se entregarán y defenderán en las fechas fijadas por los profesores.

Al finalizar cada área de contenidos, se verificarán los conocimientos y las destrezas adquiridas en la utilización de cada programa mediante una prueba de evaluación presencial que se evaluará con nota.

La asistencia en clase es obligatoria. Se pasará lista a comienzos de cada clase. La puntualidad, la actitud y la asistencia son imprescindibles para el correcto desarrollo del programa de curso y serán factores importantes para la nota final.

Trabajos a realizar:

Semana 1

Actividad INTRODUCCIÓN GENERAL. Presentación de los profesores y de los alumnos.

Presentación del programa del curso: la evaluación, calendario, metodología, materiales, contenido.

Introducción al entorno informático donde se trabajará. Uso del servidor y acceso como usuario

Análisis, desarrollo y defiende del proyecto. Autocrítica.

CONCEPTOS BÁSICOS.

Software libre vs. software propietario.

Metodología, recursos e investigación.

Derechos de autor. Creative Commons.

Trabajos de experimentación con las nuevas herramientas.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA6, RA8

Semana 2

Actividad:

Presentación y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

INTRODUCCIÓN A LA COMPOSICIÓN VECTORIAL

Tipo de documentos. Herramientas básicas.

Trazados básicos: figuras principales. Creación manual y numérica. Radio de vértice. Lados poligonales. Transformar objetos.

Experimentos con transformaciones.

Organizar objetos. Composición de formas y ilustraciones.

Recursos abiertos.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 3

Presentación, dudas y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

TRAZADOS Y COLOR

Herramientas y opciones de trazados. Conceptos. Aplicaciones.

Modas de color, Herramientas y opciones asociadas. Aplicaciones y transformaciones.

Trabajo de composición sobre trazados y color.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 4

Presentación, dudas y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

CALCO Y PINTURA INTERACTIVA:

Colocar, enlazar o incrustar imágenes. Enlaces. Reemplazar, actualizar, editar imágenes.

Calco Interactivo: Cómo vectorizar imágenes de Mapa de Bits calcando imágenes automáticamente. Expandir.

Herramienta 3D, extrusión y giro. Iluminación, mapear ilustración

Experimentación: unir puntos, bloquear selecciones, aislar trazos seleccionados. Composiciones con trazados compuestos.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 5

Evaluación

Realización de una actividad de evaluación de los conocimientos logrados sobre creación vectorial.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 6

Comentarios sobre trabajos y evaluación.

IMÁGENES DE MAPA DE BITS.

Qué es un vector. Que se una imagen en mapa de bits. Contextualización.

Formatos: aspectos vectoriales de los PSD. Trazados y mapas de bits. Curvas de Bézier

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 7

Presentación, dudas y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

Trazados, escaneo e importación desde dispositivos móviles.

Experimentación con las herramientas asociadas a los trazados. Conversión de trazados a selecciones.

Resolución y calidad de imagen. Fotografía digital. Contexto: trabajos de transformación.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 8

Presentación, dudas y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

CAPAS. TEXTO Y COLOR.

Retoques a medida: pincel corrector, puntual, tampón de clonar. Combinación de resultados. Trabajar con Capas: crear y eliminar; visualizar, ocultar y bloquear capas. Enlazar, unir, combinar, agrupar, capas. Opciones de fusión. Crear estilos nuevos. Modas de capa. Máscaras de capa.

Gestión de Color. CMYK y RGB. Paneles de muestra.

Los degradados. Los motivos. Herramientas de pintura más habituales.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 9

Presentación, dudas y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

RETOQUE De IMAGEN Y EDICIÓN DE FOTOS

Retoque de imagen: Histogramas. Niveles. Tono / Saturación. Equilibrio de color. Capas de ajuste.

Control de Luces altas y bajas. Combinar fotos. Recortar fotos. Enfocar/desenfocar. Clonar. Canals de modo de color según el archivo. Canals Alfa. Canals de Tinta plana.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 10

Presentación, dudas y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

CREACIÓN DE UN MOCKUP

Definición y conceptos. Selección de imágenes. Importar imágenes de una cámara y/o unmòbil. Crear mapa de desplazamiento. Importar objeto inteligente.

Combinación y creación de MockUp. Nuevas propuestas

Lugar Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 11

EVALUACIÓN

Realización de la actividad de evaluación de los conocimientos logrados.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 12

INTRODUCCIÓN A LA EDICIÓN. PUBLICACIONES EN PAPEL E INTERACTIVAS.

Fundamentos básicos de la maquetación: conceptos. Sistemas de retículas e integración de elementos.

Relación entre el software de maquetación, los de tratamiento de texto, los de mapas de bits y los de dibujo vectorial: el trabajo transmedia.

Glosario básico de edición de texto y de maquetación. Análisis de diferentes tipos de maquetación: libros, revistas, dossieres, etc. Qué es un libro de artista.

Nociones básicas de tipografía.

Investigación y creación de material inicial.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 13

Presentación, dudas y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

Conceptos relacionados con la organización del trabajo. Creación y personalización

del área de trabajo, modos de visualización de pantalla. Herramientas y Preferencias y menús. Opciones de las cajas de texto y cajas de imagen. Páginas maestras.

Lugar Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 14

Presentación, dudas y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

MAQUETACIÓN DE TEXTOS.

Edición de textos: herramientas, cajas, efectos, alineación y color. Espaciar y Voltear. Dar color de fondo a las cajas: experimentación con contraste color/forma. Filas y Columnas, Espaciado de margen. Flujo de texto. Desplazamiento. Crear contornos de texto. Diferenciación entre albañil y carácter: cuerpo y Interlínea, Kern y Track, Escaleras, Línea base. Párrafo: Justificar el texto, Sangrías, Separar Párrafo. Los procedimientos de importación de texto.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 15

Presentación, dudas y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

EDICIÓN Y COLOR

Aplicación del color. Controles de color. Muestras. Bibliotecas de muestras. Albañil Color. Degradados. Tintas planas y colores proceso. Gestor de tintas. Transparencias. Maneras de fusión.

Sombra paralela. Desvanecimiento de bordes. Acoplado.

Inicio del Dossier individual de la asignatura

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 16

Presentación, dudas y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

EDICIÓN: Integración.

Integración de imágenes. Importar y exportar documentos, imágenes y gráficos. Diferencias entre archivos JPG, TIFF y EPS. Edición de las imágenes importadas. Imágenes dentro de un marco o silueteadas. Diferencias entre imágenes en escala de grises e imágenes a Color.

Repaso de las dudas del proyecto de maquetación y control del trabajo autónomo.

Lugar: Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 17

Presentación, dudas y comentarios sobre los trabajos autónomos entregados (actividad grupal).

EDICIÓN INTERACTIVA

Desarrollo de una publicación interactiva. Conceptos, organización del proyecto.

Análisis, investigación y desarrollo del proyecto.

Repaso de las dudas del trabajo del curso y consultas personalizadas de control del Dossier de la Asignatura.

Lugar Aula 056

Resultados de Aprendizaje RA1, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8

Semana 18

Desarrollo de una actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos sobre edición.

Lugar: Aula 056

_BIBLIOGRAFÍA

Tutoriales integrados en el software utilizado:

- Adobe Illustrator CC: <http://www.adobe.com/es/products/illustrator.html>
- Inkscape: <https://inkscape.org>
- Adobe Photoshop CC: <http://www.adobe.com/es/products/photoshop.html>
- GIMP: <http://www.gimp.org>
- Adobe InDesign CC: <http://www.adobe.com/es/products/InDesign.html>
- Scribus: <https://www.scribus.net/scribus-1-4-6-released/>

Conceptos y recursos.

MÜLLER-BROCKMANN, Josef (2016). *Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.

BRARDA, María Cecilia (2016). *Motion Graphics Design. La dirección creativa en branding de TV*. Barcelona: Gustavo Gili.

GNU. *Categorías de software libre y software que no es libre*.

<https://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html>

CREATIVE COMMONS. *Licencias*.

<http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>

WIKIMEDIA COMMONS. <https://commons.wikimedia.org>

_COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE.

—Competencias y resultados de aprendizaje.

Competencias específicas

CE03- Demostrar que conoce, comprende y relaciona las teorías necesarias para las aplicaciones técnicas y tecnológicas propias de las artes visuales, el diseño y los oficios artísticos.

RA.1 (CE03.1)- Utilizar la terminología informática y las herramientas de software y hardware adecuadamente.

RA.2 (CE03.2)- Aplicar los conocimientos teóricos aprendidos de los medios informáticos con eficacia a sus diferentes aplicaciones: artes visuales, artes gráficas, diseño y oficios artísticos.

CE12- Aplicar los conocimientos logrados para establecer el diálogo entre la teoría y la práctica que hace posible el proceso de formalización y de conceptualización.

RA.3 (CE12.1)- Resolver y desarrollar representaciones gráficas diversas mediante los medianos informáticos aprendidos.

CE21- Respetar la paternidad de las obras y no apropiarse del trabajo de los otros.

RA.4 -Aprender del que han hecho otros autores, para crear una nueva obra con un llen-guatge propio.

Competencias transversales

CT02- Reconocer las limitaciones propias y de la disciplina en los diferentes ámbitos de la práctica profesional.

RA.5 - Aprender a delimitar el territorio expresivo de los medios informáticos.

RA.6 -Verificar las habilidades necesarias para el uso adecuado de los medios informáticos.

CT07- Utilizar de forma responsable los sistemas de comunicación e información de Internet.

RA.7 - Reconocer la importancia de una ética en el uso de las redes y referenciar-la en el ejercicio de la profesión.

CT10- Desarrollar una metodología de trabajo propia que sirva por enfron-tar-se al mayor número de situaciones posibles y que muestre el conocimiento de los mecanismos de acceso a la documentación y a la información.

RA.8 -Demostrar una actitud activa y creativa en la investigación de soluciones y alternativas