



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2050105 **Nombre:** Tratamiento digital de imágenes

Créditos: 6,00 **ECTS** **Curso:** 1 **Semestre:** 1

Módulo: EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO

Materia: IMAGEN DIGITAL **Carácter:** Obligatoria

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:



Organización del módulo

EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	18,00	Concept artist	6,00	2/1
		Dibujo anatómico	6,00	1/2
		Fundamentos del dibujo y expresión gráfica	6,00	1/1
IMAGEN DIGITAL	18,00	Diseño de interfaz gráfica GFX	6,00	1/2
		Pintura digital. Matte Painting	6,00	2/1
		Tratamiento digital de imágenes	6,00	1/1

Conocimientos recomendados

Uso básico del ordenador.

Requisitos previos

Es necesario haber superado la asignatura de Fundamentos del dibujo y expresión gráfica, para poder cursar la asignatura de Pintura digital. Matte Painting.



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1 Muestra un trabajo de desarrollo creativo en el tratamiento digital de imágenes.
- R2 Utiliza el tratamiento digital de imágenes para la creación y desarrollo de realidades existentes o imaginarias.
- R3 Adquiere y emplea un vocabulario específico relacionado con las asignaturas de la materia.
- R4 Crea o retoca imágenes digitales para la creación de Diseño de interfaz gráfica.
- R5 Utiliza o retoca imágenes digitales como recurso para el desarrollo de realidades imaginarias a través de la pintura digital (Matte-Painting).



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.			X

GENERALES	Ponderación			
	1	2	3	4
G1	Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.		X	
G3	Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.		X	
G5	Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.			X

ESPECÍFICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
E9	Utilizar el dibujo como herramienta básica para la representación de realidades existentes o imaginarias.	X		
E18	Crear o retocar imágenes digitales.			X



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
	40,00%	Pruebas prácticas
	60,00%	Elaboración de proyectos

Observaciones

La asistencia y participación del alumnado computará como el 10% del valor de los proyectos.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

- M2 Clase magistral participativa
- M4 Resolución de ejercicios y problemas



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M2	R2, R3	10,00	0,40
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M4	R1, R2, R4	50,00	2,00
TOTAL		60,00	2,40

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M4	R1, R2, R3, R4	14,00	0,56
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M4	R1, R2, R3, R4	76,00	3,04
TOTAL		90,00	3,60



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
01- Introducción al retoque digital de imágenes	Historia y evolución del tratamiento digital de imágenes. Qué es Photoshop. Filosofía de trabajo, paneles y ventanas.
02-Herramientas de selección	Qué es seleccionar en Photoshop y filosofía de trabajo. Herramientas fundamentales de selección, uso recomendado y parámetros.
03-La luz: Niveles, ajustes, brillo y contraste	Herramientas básicas de Photoshop para modificar y mejorar la luz de las imágenes digitales.
04-Herramientas de retoque y reparación	Herramientas para reparar y limpiar una imagen dañada o antigua. Filosofía de trabajo. Combinación o no con las herramientas de selección.
05-Canales	Qué son los canales de una imagen digital. Ubicación y uso. Exposición de los diferentes modos de imagen y recomendaciones.
06-Capas	Filosofía de trabajo de las capas de Photoshop. Ventajas e inconvenientes. Tipología de capas y complementos.
07-Transformación de imágenes	Deformación y modificación de las imágenes. Herramientas básicas: escalar, girar, sesgar y distorsionar y herramientas especiales: escalar según el contenido y escalado de posición libre.
08-Máscara de capa.	Qué son las máscaras de capa: ventajas, inconvenientes y filosofía de trabajo.
09-Montaje y mezcla de imágenes	Retques formales y creativos. Filosofía de trabajo y análisis de ejemplos.
10-Panorámicas: Photomerge y método tradicional	Cómo coser panorámicas desde Photoshop casi de forma automática.



11-Filtros y Efectos Progresivos

Definición y aplicación de los Filtros. Tipología de los mismos. QUÉ son los efectos progresivos y formas de conseguirlos.

12-Texto: capas de texto, máscara de texto

Herramienta y tipología de la herramienta Texto en el programa Adobe Photoshop.

13-Acciones y Herramientas preestablecidas

Qué son las acciones, cómo usar las existentes y crear nuevas. Descargar acciones de internet.

14-Formatos

Tipología y recomendaciones en el uso de los diferentes formatos gráficos.

15-Escanear, Importar y exportar documentos

Definición y aplicación del escaner. Procedimientos y recomendaciones en la exportación de documentos gráficos.

16-Resolución

Definición, filosofía de trabajo y recomendaciones de uso en las imágenes digitales según su salida final.



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
01- Introducción al retoque digital de imágenes	1,00	2,00
02-Herramientas de selección	3,00	6,00
03-La luz: Niveles, ajustes, brillo y contraste	1,00	2,00
04-Herramientas de retoque y reparación	4,00	8,00
05-Canales	1,00	2,00
06-Capas	4,00	8,00
07-Transformación de imágenes	1,00	2,00
08-Máscara de capa.	2,00	4,00
09-Montaje y mezcla de imágenes	5,00	10,00
10-Panorámicas: Photomerge y método tradicional	1,00	2,00
11-Filtros y Efectos Progresivos	2,00	4,00
12-Texto: capas de texto, máscara de texto	1,00	2,00
13-Acciones y Herramientas preestablecidas	1,00	2,00
14-Formatos	1,00	2,00



15-Escanear, Importar y exportar documentos	1,00	2,00
16-Resolución	1,00	2,00

Referencias

Blue Vertigo. Recuperado de <http://www.bluevertigo.com.ar/>

Smashing Magazine. Recuperado de <http://www.smashingmagazine.com/>

Photoshop Tutorials. Recuperado de <https://www.photoshoptutorials.ws/>

86 Best Photoshop Tutorials. Recuperado de <http://www.digitalartsonline.co.uk/features/illustration/86-best-photoshop-tutorials-updated/>

Photoshop Tutorials. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>

85 Brilliant Photoshop Tutorials. Recuperado de <http://www.creativebloq.com/graphic-design-tips/photoshop-tutorials-1232677>

Photoshop Cafe Tutorials. Recuperado de <http://photoshopcafe.com/tutorials.htm>

Photoshop Efectos. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=K0PFaN3Z5Ws>

Fs Stoppers, Photoshop. Recuperado de <https://fstoppers.com/photoshop/how-remove-fence-using-photoshop-582133>

Tutoriales de Photoshop de Ildefonso Segura. Recuperado de <https://www.youtube.com/c/ildefonsosegura>

Tripiyon: tutoriales de Photoshop. Recuperado de <https://www.youtube.com/c/Tripiyon>

Tutoriales de Photoshop de Oscar Abad. Recuperado de <http://www.oscarabad.com/photoshop-y-los-27-modos-de-fusion-de-capa-la-guia-definitiva/>

Tutoriales de Phtoshop de Graffica. Recuperado de <https://graffica.info/como-crear-pelo-en-photoshop/>