

# **Facultad de Bellas Artes**

## **Grado en Bellas Artes**

**GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :**

**Imagen tecnológica  
(2022 - 2023)**

### 1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: <b>Imagen tecnológica</b>	Código: <b>889610935</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Centro: <b>Facultad de Bellas Artes</b></li><li>- Lugar de impartición: <b>Facultad de Bellas Artes</b></li><li>- Titulación: <b>Grado en Bellas Artes</b></li><li>- Plan de Estudios: <b>2021 (Publicado en pendiente)</b></li><li>- Rama de conocimiento: <b>Artes y Humanidades</b></li><li>- Itinerario / Intensificación:</li><li>- Departamento/s: <b>Bellas Artes</b></li><li>- Área/s de conocimiento: <b>Escultura</b></li><li>- Curso: <b>4</b></li><li>- Carácter: <b>Optativa</b></li><li>- Duración: <b>Primer cuatrimestre</b></li><li>- Créditos ECTS: <b>6,0</b></li><li>- Modalidad de impartición: <b>Presencial</b></li><li>- Horario: <b>Enlace al horario</b></li><li>- Dirección web de la asignatura: <a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></li><li>- Idioma: <b>Castellano</b></li></ul>	

### 2. Requisitos para cursar la asignatura

No existen requisitos para cursar la asignatura.

### 3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: <b>MANUEL DRAGO DIAZ ALEMAN</b>
- Grupo: <b>2</b>
<b>General</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nombre: <b>MANUEL DRAGO</b></li><li>- Apellido: <b>DIAZ ALEMAN</b></li><li>- Departamento: <b>Bellas Artes</b></li><li>- Área de conocimiento: <b>Escultura</b></li></ul>

**Contacto**

- Teléfono 1: **922 31 60 38**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **madradi@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

**Tutorías primer cuatrimestre:**

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
27-09-2022	29-01-2023	Lunes	08:30	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03
27-09-2022	29-01-2023	Martes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03
27-09-2022	29-01-2023	Miércoles	08:30	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03

Observaciones: Para tutorías virtuales, se establecerá una sala de Google Meet, previa solicitud del alumnado por correo electrónico.

**Tutorías segundo cuatrimestre:**

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
30-01-2023	22-06-2023	Lunes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03
30-01-2023	22-06-2023	Martes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03
30-01-2023	22-06-2023	Miércoles	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03

Observaciones: Para tutorías virtuales, se establecerá una sala de Google Meet, previa solicitud del alumnado por correo electrónico.

**4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio**

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Mención en arte transdisciplinar (ME)**

Perfil profesional: **La asignatura se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el título, siendo de especial relevancia para los vinculados al ejercicio práctico de la creación artística.**

## 5. Competencias

### Mención de Arte Transdisciplinar

**CMT4** - Producir y relacionar ideas, identificar, interpretar y plantear problemas innovadores y pertinentes relacionados con la creación artística y visual contemporánea.

**CMT6** - Resolver problemas relacionados con la creación de imágenes artísticas mediante las metodologías y técnicas transdisciplinarias.

**CMT7** - Demostrar habilidades y destrezas técnicas e intelectuales para la creación de obras de arte contemporáneo y productos visuales y culturales avanzados.

### Básicas

**CB2** - 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

**CB3** - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

**CB4** - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

**CB5** - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### Generales

**CG1** - Conocer y utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicables a la práctica artística visual y la gestación y gestión de productos y actividades culturales.

### Específicas

**CE4** - Producir y relacionar ideas, e identificar, interpretar y plantear problemas innovadores y pertinentes relacionados con la creación artística y visual.

**CE6** - Resolver problemas relacionados con la creación de imágenes mediante las metodologías y técnicas adecuadas.

**CE7** - Demostrar habilidades y destrezas técnicas e intelectuales para la creación de obras de arte y productos visuales y culturales.

**CE13** - Plantear, planificar y organizar el trabajo de creación y producción artística y visual, tanto individualmente como en equipo.

**CE14** - Desarrollar la formación y competencia profesional en el ámbito de la creación y producción artística y visual de manera autónoma.

## 6. Contenidos de la asignatura

### Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

En esta asignatura se profundiza en las herramientas de modelado y animación 3D para la generación de imágenes sintéticas en el contexto de la creación artística contemporánea. De esta manera definiremos un marco de trabajo que nos permita la creación con solvencia de imágenes infográficas estáticas o animadas. Sin olvidar el ejercicio del análisis crítico de las imágenes creadas con la finalidad de adecuarlas a la elaboración de una propuesta artística personal.

Tema 1: Retórica digital: "objet trouvé" digital mediante técnicas de registro fotogramétrico.

Tema 2: Edición de modelos, reducción topológica y horneado de texturas.

Tema 3: Uso de Dinámicas para la generación de modelos. Simulación de tejidos

Tema 4: Línea de tiempo y animación de objetos

Tema 5: Render avanzado y edición de vídeo en Blender.

Tema 6: Desarrollo de proyecto en Modelado 3D

#### Actividades a desarrollar en otro idioma

Using digital tools, lectures and consultation of audiovisual material in English language.

## 7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

### Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado

Aplica el Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado (MECA - ULL)

### Descripción

Se desarrollará a través de clases frontales teóricas y prácticas, salidas de campo, demostraciones en el aula, además de prácticas experimentales que permitirán conocer/valorar los diversos procedimientos y materiales disponibles en relación a los propios intereses y posibilidades creativas del alumnado. Se realizarán trabajos teóricos/prácticos por parte del alumnado, así como, debates y puestas en común, todo ello bajo un seguimiento individualizado del alumnado.

Las metodologías son las propias de cada uno de estos campos: Las teóricas irán acompañadas de presentaciones que incluirán los conceptos básicos y específicos de los contenidos del temario y con disponibilidad directa de la información relacionada para el alumnado en sitios webs específicos.

Las prácticas se distribuirán en tres modos de actuación: Prácticas técnicas de taller en relación a las demostraciones; realización autónoma de trabajos a partir de salidas de campo y/o propuestas concretas y talleres intensivos de carácter creativo destinados a fomentar la capacidad procedimental y procesual como medio de desarrollo creativo individualizado.

El desarrollo de la memoria/portafolio se atenderá de manera individualizada desde el comienzo del cuatrimestre, acordando puestas en común periódicas al objeto de ir implementando explicaciones teóricas y referencias adicionales que el alumnado requiera para un mejor desarrollo conceptual y técnico de su trabajo final.

Actividades no previstas: Al margen de las actividades programadas podrán efectuarse actividades complementarias, que por su carácter no previsto en las programaciones previas o por su relación temática con los contenidos de la materia, así lo requiriesen.

**Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante**

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas y análisis de casos	10,00	0,00	10,0	[CE6], [CB5], [CB3], [CB2], [CMT4]
Clases prácticas	30,00	0,00	30,0	[CE14], [CE7], [CE6], [CMT7], [CMT6]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	20,00	0,00	20,0	[CE4], [CB4], [CB3], [CB2], [CMT6]
Estudio/preparación de clases prácticas	0,00	20,00	20,0	[CG1], [CB4], [CB2], [CMT7], [CMT6], [CMT4]
Trabajo autónomo, prácticas de taller o proyectos de creación	0,00	70,00	70,0	[CE13], [CE7], [CMT7], [CMT6], [CMT4]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

## 8. Bibliografía / Recursos

### Bibliografía Básica

- BENJAMIN, Walter. (2004). Sobre la fotografía. Pre-textos. Valencia,
- DEBRAY, Régis. (1994). Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente. Paidós. Barcelona,
- DELEUZE, Gilles. (1984) La imagen-movimiento. Ed. Paidós.
- VALERO SANCHO, José Luis. (2012). Infografía digital. La visualización sintética. Ed. BOSCH.

### Bibliografía Complementaria

KADIM, Z., ALI, M., & ALQARAGHOULY, A. (2021). *Diversity of digital technologies in contemporary art*. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt / Egyptology*, 18(4), 8072-8087

PADILLA C, A.J (2014). La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo. Una alternativa en proceso. *Obra digital: revista de comunicación*. págs. 51-73. Doi: 10.25029/od.2014.43.6

RIEL, C; WANG, Y; ZON, O; VERWEIJH, T; EILËNS, A. (2007). PRESENTATION AND NAVIGATION OF CONTEMPORARY ART IN 3D DIGITAL DOSSIERS. A case study. *Vrije Universiteit Amsterdam*. <http://www.few.vu.nl/~eliens/im/@archive/papers/paper-dossiers.pdf>

### Otros Recursos

Web Blender: <https://www.blender.org/>  
 Web suport Blender: - <https://www.blender.org/support/tutorials/>

## 9. Sistema de evaluación y calificación

### Descripción

De acuerdo con artículo 4.4 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna, todo el alumnado está sujeto a EVALUACIÓN CONTINUA en primera convocatoria de la asignatura, salvo los casos previstos en los artículos 5.4. y 5.5. La evaluación continua requerirá cumplir los siguientes requisitos:

- Asistencia al menos a un 60% de las clases y actividades programadas. Por debajo de ese nivel de asistencia se considera que no se cumplen las condiciones mínimas para la evaluación continua y por tanto la nota en primera convocatoria será "No presentado", pudiendo concurrir en la siguiente convocatoria por evaluación única.
- Entrega de los trabajos programados del curso. Según establece el artículo 4.7 del REC, se entenderá agotada la convocatoria cuando el alumno o alumna presente actividades cuya ponderación compute, al menos, el 50% de la evaluación continua. Para los trabajos que queden sin entregar, su nota para la evaluación continua será 0.

La EVALUACIÓN CONTINUA constará de las siguientes pruebas:

- Ejercicios de taller, con una ponderación sobre la nota del 30%.
- Proyecto personal, con una ponderación sobre la nota del 50%.
- Portafolio/memoria, con una ponderación sobre la nota del 20%.

De manera general, en la segunda convocatoria, la asignatura se evaluará por EVALUACIÓN ÚNICA. No obstante, el alumnado que haya concurrido en primera convocatoria por evaluación continua y no haya superado la asignatura, podrá optar por recuperar las actividades de evaluación continua que no se hayan superado en primera convocatoria.

La EVALUACIÓN ÚNICA consiste en las siguientes pruebas:

- Portafolio/memoria general de los ejercicios, con una ponderación sobre la nota del 100%.

### Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[CE14], [CE13], [CE7], [CE6], [CE4], [CG1], [CB2]	Se evaluará la calidad técnica, la originalidad, el acierto con las metodologías empleadas, coherencia entre la propuesta y su formalización, volumen de trabajo en relación con los problemas implícitos y la optimización de recursos.	45,00 %
Portafolios	[CE13], [CE7], [CE6], [CG1], [CB5], [CB4], [CB3], [CB2], [CMT7], [CMT4]	Se evaluará la organización de la información, maquetación, claridad de redacción, así como la calidad de los resultados finales y su exposición.	45,00 %
Asistencia y participación activa en clase	[CE7], [CG1], [CB4], [CB3], [CMT7], [CMT6], [CMT4]	Se evaluará la asistencia regular, la constancia en el trabajo, la puntualidad en las entregas, la participación oral en las correcciones, la colaboración en el aula, los comentarios y aportaciones sobre los temas tratados.	10,00 %

## 10. Resultados de Aprendizaje

El alumnado será capaz de:

1. Producir y relacionar ideas, e identificar, plantear y resolver problemas novedosos y pertinentes en el ámbito de la imagen artística de base tecnológica.
2. Plantear y producir con solvencia imágenes y proyectos de naturaleza artística mediante procedimientos, herramientas y conocimientos tecnológicos.
3. Desarrollar de manera autónoma su proceso formativo y su competencia profesional en el campo de la imagen de base tecnológica.
4. Planificar y organizar, individualmente y en equipo, los trabajos conducentes a la resolución de los problemas que plantea la imagen tecnológica.

## 11. Cronograma / calendario de la asignatura

### Descripción

La distribución de los temas por semana es orientativo, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente. Cada tema incluye la incorporación de lo aprendido en los temas anteriores, no son temas para trabajar independientemente, sino de modo progresivo.

Primer cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	Tema 1: Retórica digital: "objet trouvé" digital mediante técnicas de registro fotogramétrico.	Trabajar con herramientas de fotogrametría Clases teóricas y ensayos prácticos.	2.00	5.00	7.00
Semana 2:	Tema 1: Retórica digital: "objet trouvé" digital mediante técnicas de registro fotogramétrico.	Trabajar con herramientas de fotogrametría Clases teóricas y ensayos prácticos.	4.00	5.00	9.00

Semana 3:	Tema 1: Retórica digital: "objet trouvé" digital mediante técnicas de registro fotogramétrico.	Trabajar con herramientas de fotogrametría Clases teóricas y ensayos prácticos.	2.00	5.00	7.00
Semana 4:	Tema 2: Edición de modelos, reducción topológica y horneado de texturas.	Trabajar con herramientas de retopología Clases teóricas y ensayos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 5:	Tema 2: Edición de modelos, reducción topológica y horneado de texturas.	Trabajar con herramientas de retopología Clases teóricas y ensayos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 6:	Tema 3: Uso de Dinámicas para la generación de modelos. Simulación de tejidos	Trabajar con herramientas de dinámicas Clases teóricas y ensayos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 7:	Tema 3: Uso de Dinámicas para la generación de modelos. Simulación de tejidos	Trabajar con herramientas de dinámicas Clases teóricas y ensayos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 8:	Tema 3: Uso de Dinámicas para la generación de modelos. Simulación de tejidos	Trabajar con herramientas de dinámicas Clases teóricas y ensayos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 9:	Tema 4: Línea de tiempo y animación de objetos	Trabajar con herramientas de línea de tiempo y animación Clases teóricas y ensayos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	Tema 5: Render avanzado y edición de vídeo en Blender.	Trabajar con herramientas de render y con el editor de vídeo de Blender Clases teóricas y ensayos prácticos.	4.00	5.00	9.00

Semana 11:	Tema 5: Render avanzado y edición de vídeo en Blender.	Estudio y análisis de ejemplos de infografía en el contexto del cine, la publicidad y el mercado digital del entretenimiento. Clases teóricas, consulta de referencias bibliográficas y ensayos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 12:	Tema 5: Render avanzado y edición de vídeo en Blender.	Estudio y análisis de ejemplos de infografía en el contexto del cine, la publicidad y el mercado digital del entretenimiento. Clases teóricas, consulta de referencias bibliográficas y ensayos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 13:	Tema 6: Desarrollo de proyecto en Modelado 3D	Trabajar con objetos, herramientas de modelado Trabajar con materiales y texturas Trabajar con iluminación y render Ejercicios prácticos y seguimiento del trabajo	4.00	5.00	9.00
Semana 14:	Tema 6: Desarrollo de proyecto en Modelado 3D	Trabajar con objetos, herramientas de modelado Trabajar con materiales y texturas Trabajar con iluminación y render Ejercicios prácticos y seguimiento del trabajo	4.00	5.00	9.00
Semana 15:	Semana 15 y 16 Entrega de trabajos y exámenes.	Trabajar con objetos, herramientas de modelado Trabajar con materiales y texturas Trabajar con iluminación y render	8.00	20.00	28.00
Total			60.00	90.00	150.00