

# **Facultad de Bellas Artes**

## **Grado en Diseño**

**GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :**

**Técnicas y Procedimientos en el Diseño Gráfico y la Imagen I**  
**(2024 - 2025)**

### 1. Datos descriptivos de la asignatura

<b>Asignatura: Técnicas y Procedimientos en el Diseño Gráfico y la Imagen I</b>	<b>Código: 199472105</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 Diseño</b></li><li>- Plan de Estudios: <b>G047 (Publicado en 2012-04-13)</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>Dibujo</b></li><li>- Curso: <b>2</b></li><li>- Carácter: <b>Obligatoria</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 de matrícula y calificación

Recomendables: Disponer disponer o acceder a un sistema informático.

### 3. Profesorado que imparte la asignatura

<b>Profesor/a Coordinador/a: NOA REAL GARCÍA</b>
- Grupo: <b>PA101 y PA102</b>
<b>General</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nombre: <b>NOA</b></li><li>- Apellido: <b>REAL GARCÍA</b></li><li>- Departamento: <b>Bellas Artes</b></li><li>- Área de conocimiento: <b>Dibujo</b></li></ul>

**Contacto**

- Teléfono 1:
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: [nrealgar@ull.edu.es](mailto:nrealgar@ull.edu.es)
- Correo alternativo: [extnrealgar@ull.edu.es](mailto:extnrealgar@ull.edu.es)
- Web: <https://noareal.com>

**Tutorías primer cuatrimestre:**

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:30	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 28B
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	11:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 28B
Todo el cuatrimestre		Jueves	08:30	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 28B

Observaciones: Se recomienda solicitar cita previa para la tutoría vía email a [nrealgar@ull.edu.es](mailto:nrealgar@ull.edu.es). Las tutorías serán preferentemente presenciales, pero se podrán realizar en casos puntuales (hasta un máximo del 50% podrá ser realizado de manera telemática) por Google Meet, con la dirección del correo [nrealgar@ull.edu.es](mailto:nrealgar@ull.edu.es) Se podrá hacer la tutoría en cualquier otro horario previo acuerdo entre el profesorado y el o la estudiante.

**Tutorías segundo cuatrimestre:**

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 28B
Todo el cuatrimestre		Martes	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 28B

Observaciones: Se recomienda solicitar cita previa para la tutoría vía email a [nrealgar@ull.edu.es](mailto:nrealgar@ull.edu.es). Las tutorías serán preferentemente presenciales, pero se podrán realizar en casos puntuales (hasta un máximo del 50% podrá ser realizado de manera telemática) por Google Meet, con la dirección del correo [nrealgar@ull.edu.es](mailto:nrealgar@ull.edu.es) Se podrá hacer la tutoría en cualquier otro horario previo acuerdo entre el profesorado y el o la estudiante.

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

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Talleres de Técnicas y Tecnologías**

Perfil profesional: **Se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el título, introduciendo al alumno en la formación técnica necesaria para desarrollar los conocimientos y poner en práctica las habilidades adquiridas en el módulo de procesos avanzados en diseño y comunicación visual. Las competencias adquiridas en este**

módulo serán imprescindibles para que el alumno pueda participar del módulo de proyectos de diseño.

## 5. Competencias

### Básicas

**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.

**B4** - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

**B5** - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### Generales

**G3** - Trabajo en equipo: capacidad para colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común; capacidad para colaborar en equipos interdisciplinarios y multiculturales.

**G7** - Capacidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.

**G8** - Capacidad para organizar y planificar tareas a desarrollar personal o colectivamente.

### Específicas

**E9** - Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión, técnicas y soportes digitales y multimedia.

**E10** - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos, materiales, tecnología y ciencias de la construcción.

**E14** - Estar motivado por la calidad de los resultados obtenidos así como demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Familiaridad con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas (como por ejemplo las normas ISO).

## 6. Contenidos de la asignatura

### Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

#### MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN A LAS TÉCN. Y PROCEDS. EN EL DISEÑO GRÁFICO Y LA IMAGEN

Temas:

1.0. Las imágenes

1.1. Uso y tratamiento de los originales

1.2. Formatos de imagen

1.3 Modos de imagen en escala de grises y espacios de color

## MÓDULO 2: LA IMAGEN DIGITAL: PROCESO, TRATAMIENTO Y APLICACIÓN

Temas:

- 2.1. Softwares de tratamiento de imágenes digitales
- 2.2. Conociendo al interfaz
- 2.3. Selecciones y tipología
- 2.4. Técnicas gráficas aplicadas I. Pinceles motivos y tecturas
- 2.4. Técnicas gráficas aplicadas II. Introducción de técnicas digitales en la ilustración
- 2.5. Los textos e integración sobre fondos

## MÓDULO 3: TÉCNICAS, HERRAMIENTAS Y FUNCIONES AVANZADAS

Temas:

- 3.1. Filtros y plugins
- 3.2. Imagen en movimiento
- 3.3. Automatización de tareas
- 3.4. Inteligencia artificial

## MÓDULO 4: DESARROLLO DEL PROYECTO FINAL

Tema:

- 4.1. Visualización de trabajos de edición profesionales
- 4.2. Desarrollo de la propuesta personal en taller

## MÓDULO 5: PRESENTACIÓN Y PUESTA EN COMÚN DE PROPUESTAS

Tema:

- 5.1. Presentación de trabajos por parte del alumnado

### Actividades a desarrollar en otro idioma

Manuales y tutoriales específicos en inglés.  
Consulta de bibliografía, artículos y webs en inglés.

## 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)  
Aula invertida - Flipped Classroom, Aprendizaje basado en el juego - Gamificación, Aprendizaje basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje basado en Problemas (PBL), Aprendizaje cooperativo, Método o estudio de casos, Simulación

### Descripción

Tratándose de un taller, esta asignatura tiene un carácter práctico tecnológico. En él se realizarán clases teórico-prácticas para "aprender haciendo", con apoyo de explicaciones y/o demostraciones. Los fundamentos teóricos, técnicos, metodológicos y procedimentales vinculados a los contenidos de la asignatura están íntimamente ligados a las actividades prácticas programadas en la asignatura.

Con las clases prácticas, los alumnos/as irán adquiriendo capacidad resolutoria frente a los diferentes ejercicios planteados a partir de los temas explicados ya sea de manera individual o en grupo, mediante el aprendizaje cooperativo. Durante este proceso recibirán asesoramiento del profesor tanto a nivel colectivo como individual. Se trata de reproducir, en la medida de lo posible, lo que se van a encontrar más adelante en su vida profesional (PBL), un entorno cambiante y activo, donde las propuestas y las ideas están en constante movimiento.

La enseñanza partiendo de las pautas dadas (temario, método de estudio de casos, etc.), derivarán en el aprendizaje por parte de los alumnos/as, mediante el desarrollo de la práctica que se propone con cada tema (ABP y simulación).

#### Uso de la inteligencia artificial

El estudiantado no podrá hacer un uso de la Inteligencia Artificial que pueda impedir su crecimiento académico personal o impedirle comprender los conceptos de esta asignatura.

Se permite el uso de IA en los siguientes casos:

- Revisar un texto e indicar los puntos débiles o elementos de mejora que podría incorporarse.
- Mejorar el estilo de un texto.
- Complementar o crear un recurso o pequeño fragmento de imagen siempre garantizando que el resultado sea original y creativo.

Recuerda que la salida de la IA debe considerarse como un primer borrador sobre el que trabajar y que debes referenciar su uso.

#### 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 prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	54,00	0,00	54,0	[E9], [E14], [G8], [E10], [B2], [B4], [G7], [B5], [G3]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	2,00	0,00	2,0	[E9], [E14], [G8], [E10], [B2], [B4], [G7], [B5], [G3]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	75,00	75,0	[E9], [E14], [G8], [E10], [B2], [B4], [G7], [B5], [G3]

Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	15,00	15,0	[E9], [E14], [G8], [E10], [B2], [B4], [G7], [B5], [G3]
Visitas profesionales	2,00	0,00	2,0	[E9], [E14], [G8], [E10], [B2], [B4], [G7], [B5], [G3]
Estudio y análisis de casos	2,00	0,00	2,0	[E9], [E14], [G8], [E10], [B2], [B4], [G7], [B5], [G3]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
Total ECTS			6,00	

## 8. Bibliografía / Recursos

### Bibliografía Básica

- Información y asistencia técnica de Adobe Photoshop. (n.d.). <https://helpx.adobe.com/es/support/photoshop.html>
- Martín, E. / Tapiz L. Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas. Barcelona 1985.
- Rodríguez, H. (2020). Guía completa de la imagen digital. Marcombo.
- Sybil Ihrig y Emil Ihrig. Scanning the Professional Way (Digital Pro Series), Ed. Osborne McGraw-Hill. Agosto de 1995.

### Bibliografía Complementaria

- Astrua, M. Fotocromía Básica. Ed. Don Bosco, Barcelona. 1982
- Blatner, David y otros. World Scanning and Halftones, 2nd edition (1998) Peachpit Press.
- Burden, J. W. La fotorreproducción en las Artes Gráficas. Ed. Don Bosco, Barcelona. 1978.
- DIGITAL COLOR INDEX, 1000 CMYK & RGB Color Combination in CD Room. Ed Dover Publications Inc. London 2010.
- Santarsiero, H. Arte y preimpresión digital. Ed. Producción Gráfica, Buenos Aires 2000.

### Otros Recursos

[http://www.hugorodriguez.com/calibracion/gc\\_photoshop\\_01.htm](http://www.hugorodriguez.com/calibracion/gc_photoshop_01.htm)  
<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/working-with-color-profiles.html>  
<http://www.gusgsm.com/>  
<https://youtu.be/AJyINyiKkt8>  
<http://www.youtube.com/user/PSBlogspot?feature=watch>  
<https://www.youtube.com/user/amarinas>  
<https://www.youtube.com/user/eldelphotoshop>  
<https://www.youtube.com/user/victorgonzalofoto/videos>  
<https://www.youtube.com/user/Nyuco/videos>  
<https://youtu.be/DOUxnSvyXhw>

## 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 (en adelante, REC), todo el alumnado está sujeto a EVALUACIÓN CONTINUA en primera convocatoria de la asignatura, salvo las personas que se acojan al artículo 5.5. La evaluación continua requerirá cumplir los siguientes requisitos:

- Asistencia al menos a un 80% de las clases y actividades programadas, que se verificará por medio de un control de asistencia por parte del profesorado. 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.
- En la modalidad de evaluación continua, los trabajos entregados fuera de plazo no se contabilizarán para la nota final

La EVALUACIÓN CONTINUA constará de las siguientes pruebas:

- Prueba del módulo 1, con una ponderación del 10%
- Prueba del módulo 2, con una ponderación del 25%
- Prueba del módulo 3, con una ponderación del 15%
- Realización de un proyecto final, con una ponderación del 35%
- Realización de la memoria del proyecto final, con una ponderación del 10%
- Escala de actitudes. Asistencia a clase y participación, con una ponderación del 5%

De manera general, en la segunda convocatoria, la asignatura se evaluará por EVALUACIÓN CONTINUA. 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.

Solo accederán a la EVALUACIÓN ÚNICA aquellos alumnos y alumnas que hayan solicitado esta modalidad de evaluación y para aquellas que han asistido a clase menos del 80%.

La EVALUACIÓN ÚNICA consiste en las siguientes pruebas:

- Prueba del módulo 1, con una ponderación del 10%
- Prueba del módulo 2, con una ponderación del 25%
- Prueba del módulo 3, con una ponderación del 10%
- Realización de un proyecto final, con una ponderación del 30%
- Realización de un ejercicio de edición, que se defenderá oralmente 30%

La superación de la asignatura exigirá obtener al menos 5 puntos sobre 10 en cada una de las actividades evaluativas. En caso de no superar la asignatura por incumplir esta condición, a pesar de que la puntuación total supere los 5.0 puntos, la calificación final de la asignatura será de suspenso 4.5.

Las pruebas de evaluación única se realizarán en las fechas establecidas para cada convocatoria en el Calendario de Exámenes del Grado en Diseño

(<https://www.ull.es/grados/disenio/informacion-academica/horarios-y-calendario-examenes/>).

Para su realización, se atenderá a lo establecido en el REC

<https://drive.google.com/file/d/1FBCQXjuY6oNsbQSbNVHcF-jAYoGXmP5Q/view>

### Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas objetivas	[E9], [E14], [G8], [E10], [B2], [B4], [G7], [B5], [G3]	Dominio de los conocimientos teóricos y terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados en el campo de la producción de la imagen digital.	5,00 %
Trabajos y proyectos	[E9], [E14], [G8], [E10], [B2], [B4], [G7], [B5], [G3]	Originalidad y nivel de complejidad de la propuesta. Adecuación de las soluciones técnicas empleadas a la idea. Nivel de resultados (consecución de la idea en la propuesta práctica presentada)	30,00 %
Pruebas de ejecuciones de tareas reales y/o simuladas	[E9], [E14], [G8], [E10], [B2], [B4], [G7], [B5], [G3]	Se valorará la capacidad para realizar un análisis crítico sobre el trabajo y su proceso. Nivel de innovación/originalidad en las propuestas, tanto estética como técnica, y su ejecución adecuada dentro del proceso de desarrollo de un producto gráfico.	50,00 %
Escalas de actitudes	[E9], [E14], [G8], [E10], [B2], [B4], [G7], [B5], [G3]	Grado de asistencia, participación activa en las clases, capacidad de organización y de trabajo en grupo.	5,00 %
Ejercicio escrito de análisis de un caso clásico	[E9], [G8], [E10], [B2], [B4], [G7], [B5]	Análisis adecuado de tema, técnica, montaje, estilo, tipografía y estructura	10,00 %

### 10. Resultados de Aprendizaje

El alumno será capaz de:

- Conocer y saber aplicar los conceptos teóricos y prácticos relacionados con la creación o reproducción de la imagen digitalizada
- Conocer los sistemas de producción digital de la imagen de la industria gráfica y, en función de su conocimiento, preparar y optimizar sus documentos dentro de ese entorno productivo
- Utilizar diversas herramientas tecnológicas adecuadas a la especificidad de sus objetivos profesionales

### 11. Cronograma / calendario de la asignatura

#### Descripción

La asignatura se estructura en 2 clases semanales de dos horas según se describe en el cronograma adjunto. La distribución de los temas por semana es orientativo, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente.

Primer cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	1	1.0. Las imágenes 1.1. Uso y tratamiento de originales • Actividad grupal - Ideación	4.00	5.00	9.00
Semana 2:	1	1.1. Uso y tratamiento de originales • Actividad grupal. Experimentación	4.00	8.00	12.00
Semana 3:	1, 2	2.1. Software de tratamiento de imágenes digitales 2.2. Conociendo la interfaz  1.2. Formatos de imagen 1.3. Modos de imagen en escala de grises y espacios de color	4.00	5.00	9.00
Semana 4:	1	1.3. Modos de imagen en escala de grises y espacios de color • Actividad grupal. Contenido gamificado Prueba del módulo 1: Presentación oral en clase	4.00	8.00	12.00
Semana 5:	2	2.3. Selecciones y tipología 2.4. Técnicas gráficas aplicadas	4.00	5.00	9.00
Semana 6:	2	2.4. Técnicas gráficas aplicadas	4.00	5.00	9.00
Semana 7:	2	2.5. Los textos e integración sobre fondos  Prueba del módulo 2	4.00	5.00	9.00
Semana 8:	3	3.1. Filtros y plugins 3.2. Imagen en movimiento 3.3. Automatización de tareas	4.00	5.00	9.00
Semana 9:	3	3.4. Inteligencia artificial  Prueba del módulo 3	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	3	3.5 Dominio del software de retoque y manipulación de la imagen • Pruebas prácticas. Simulación de casos reales	4.00	8.00	12.00
Semana 11:	4	4.0. Salida de campo y materialización de los resultados	4.00	5.00	9.00

Semana 12:	4	4.1. Visualización de trabajos de edición profesionales 4.2. Desarrollo de la propuesta personal en taller	4.00	8.00	12.00
Semana 13:	4	4.1. Visualización de trabajos de edición profesionales 4.2. Desarrollo de la propuesta personal en taller	4.00	8.00	12.00
Semana 14:	4, 5	4.2. Desarrollo de la propuesta personal en taller 5.1. Presentación oral de la propuesta en clase	4.00	8.00	12.00
Semana 15 a 17:	5	5.1. Presentación de trabajos en el Campus Virtual  Evaluación, revisiones, recuperación y tutorías.	4.00	2.00	6.00
Total			60.00	90.00	150.00