

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
DE MADRID
**bellasartes**  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN BELLAS ARTES/DISEÑO				
Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen)				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	<b>IMAGEN DIGITAL</b>			
Módulo	FUNDAMENTAL			
DATOS BÁSICOS:	MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN			
Curso:	2º			
Carácter:	Obligatoria			
Carga Docente T/P:	3/3			
CUATRIMESTRE:	1º o 2º		GRUPO/S	1,2,3
PROFESOR/ES:	Grupos 2y 3: Óscar Hernández Grupo 1: pendiente de contratación	AULA:	S10B	TALLER S10B
e-mail: oscarhernandez@ucm.es		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS
<b>OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:</b>
<p><b>Objetivos generales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.</li> <li>• OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.</li> <li>• OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.</li> </ul> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejar adecuadamente el flujo de trabajo en el campo de la imagen digital.</li> <li>• Adquirir habilidades avanzadas en la ilustración vectorial.</li> <li>• Emplear adecuadamente las herramientas de pintura digital.</li> <li>• Conocer las técnicas avanzadas de manipulación, retoque y composición de imagen fotográfica.</li> <li>• Conocer los principales sistemas de modelado 3D.</li> <li>• Utilizar las técnicas básicas de modelado, iluminación y aplicación de materiales en la construcción de elementos y escenas 3D.</li> </ul> <p><b>Competencias generales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.</li> <li>• CG.5. Conocer las posibilidades operativas de las herramientas informáticas y familiarizarse con el manejo de los programas adecuados a cada una de las actividades inherentes a las diferentes áreas del Diseño.</li> </ul> <p><b>Competencias Específicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.</li> </ul>

EJERCICIOS	TEMAS
<p>Cada alumno elaborará un Porfolio de Imagen Digital que contendrá los bloques que se especifican más abajo y en los cuales se trabajarán de forma transversal los temas indicados a la derecha de esta introducción y de forma específica los detallados a la derecha de cada bloque.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.</li> <li>• Concepto y tipos de imagen digital</li> <li>• Adquisición y desarrollo de hábitos de reflexión y destrezas de trabajo en el campo de la ilustración digital.</li> <li>• Estudio de los procesos creativos inherentes a la ilustración a partir de las nuevas tecnologías y los nuevos medios de representación.</li> <li>• Adquisición de capacidades para plantear modelos a través de imágenes en dos o tres dimensiones.</li> </ul>
<p>Imágenes de mapa de bits:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio de fotomontaje.</li> <li>• Ejercicio de ilustración de mapa de bits.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilustración bitmap.</li> <li>Técnicas de fotomontaje avanzado.</li> <li>Herramientas de dibujo y pintura.</li> <li>Técnicas básicas de dibujo y pintura.</li> </ul>
<p>Imágenes vectoriales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio de creación y edición de gráficos vectoriales.</li> <li>• Ejercicio de dibujo y pintura vectorial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilustración vectorial.</li> <li>Reforma avanzada de objetos.</li> <li>Herramientas de dibujo y pintura.</li> <li>Degradados avanzados y transparencias.</li> <li>Estilos gráficos.</li> <li>Trabajo con símbolos.</li> </ul>
<p>Imagen digital 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio de creación de gráficos e ilustraciones 3D.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen digital 3D.</li> <li>Técnicas de modelado de objetos.</li> <li>Aplicación de materiales.</li> <li>Técnicas elementales de Iluminación.</li> <li>Renderizado básico.</li> </ul>

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<p><b>FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE</b> <b>ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:</b></p>	<p><b>Recuperación septiembre:</b> <i>Los alumnos que no superen la asignatura de febrero o junio, además de entregar los trabajos descritos para dichas convocatorias, deberán realizar un examen en la fecha, hora y lugar que figuran en los horarios publicados en la web de la titulación para dicha asignatura.</i></p>
<p>Cada alumno entregará un porfolio incluyendo los ejercicios realizados en clase.</p> <p>Se realizará un examen final de la asignatura</p>	
<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecución técnica (uso de los procedimientos técnicos adecuados en cada caso y corrección en su aplicación).</li> <li>• Ejecución plástica (corrección en la composición, encaje, valoración tonal, uso del color, etc.).</li> <li>• Rectificación oportuna de los trabajos según las observaciones y sugerencias del profesor.</li> <li>• Corrección en la respuesta a preguntas teóricas.</li> </ul>	<p><b>Criterios de calificación</b> (Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente):</p> <p>El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo del estudiante tutelado por el profesor, el 30% del total.</li> <li>• Trabajo autónomo en el taller o laboratorio del estudiante, el 50% del total.</li> <li>• Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 20% del total.</li> </ul>