

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN DISEÑO				
Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen)				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	IMAGEN DIGITAL			
Módulo	FUNDAMENTAL			
DATOS BÁSICOS:	MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN			
Curso:	2º			
Carácter:	Obligatoria			
Carga Docente T/P:	3/3			
CUATRIMESTRE:	1º o 2º		GRUPO/S	1,2,3,4
PROFESOR/ES:	Óscar Hernández Muñoz	AULA:	A11/A13	TALLER A11
e-mail: oscarhernandez@ucm.es		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:
Objetivos generales: • 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. • 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. • 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. Objetivos específicos: • Manejar adecuadamente el flujo de trabajo en el campo de la imagen digital. • Adquirir habilidades avanzadas en la ilustración vectorial. • Emplear adecuadamente las herramientas de pintura digital. • Conocer las técnicas avanzadas de manipulación, retoque y composición de imagen fotográfica. • Conocer los principales sistemas de modelado 3D. • Utilizar las técnicas básicas de modelado, iluminación y aplicación de materiales en la construcción de elementos y escenas 3D. Competencias generales • 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. • 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. Competencias Específicas: • 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.

EJERCICIOS	TEMAS
Cada alumno elaborará un Portfolio 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.	• Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura. • Concepto y tipos de imagen digital • Adquisición y desarrollo de hábitos de reflexión y destrezas de trabajo en el campo de la ilustración digital. • Estudio de los procesos creativos inherentes a la ilustración a partir de las nuevas tecnologías y los nuevos medios de representación. • Adquisición de capacidades para plantear modelos a través de imágenes en dos o tres dimensiones.
Ilustraciones de mapa de bits para portfolio de Imagen digital.: • Fotomontajes para portada de CD de música o DVD de película. • Fotomontaje para cartel publicitario. • Ilustración de producto. • Hoja de modelo de personaje de animación. • Ilustración fotorrealista para carátula de videojuego. • Ilustración de escenario.	• Ilustración bitmap. - Técnicas de fotomontaje avanzado. - Herramientas de dibujo y pintura. - Técnicas básicas de dibujo y pintura.
Ilustraciones vectoriales para portfolio de Imagen digital: • Creación de logotipos 3D. • Diseño de mascota publicitaria. • Ilustración fotorrealista. • Tarjeta postal. • Ilustración utilizando técnicas de perspectiva y efectos 3D.	• Ilustración vectorial. - Reforma avanzada de objetos. - Herramientas de dibujo y pintura. - Degradados avanzados y transparencias. - Estilos gráficos. - Trabajo con símbolos.
Ilustraciones 3D para portfolio de Imagen digital. • Escena 3D sencilla a partir de primitivas 3D y splines. • Renderizado 3D de un producto dado a partir de modelado poligonal y aplicando materiales e iluminación. • Creación de un escenario 3D.	• Imagen digital 3D. - Técnicas de modelado de objetos. - Aplicación de materiales. - Técnicas elementales de Iluminación. - Renderizado básico.

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:	Recuperación septiembre: Los alumnos que no superen la asignatura de febrero o junio, deberán entregar los trabajos descritos para dichas convocatorias a través del campus virtual en la fecha que figuran en los horarios publicados en la web de la titulación para dicha asignatura.
Portfolio con los siguientes trabajos (que serán explicados en clase): Ilustraciones de mapa de bits para portfolio de Imagen digital.: • Fotomontajes para portada de CD de música o DVD de película. • Fotomontaje para cartel publicitario. • Ilustración de producto. • Hoja de modelo de personaje de animación. • Ilustración fotorrealista para carátula de videojuego. • Ilustración de escenario. Ilustraciones vectoriales para portfolio de Imagen digital: • Creación de logotipos 3D. • Diseño de mascota publicitaria. • Ilustración fotorrealista. • Tarjeta postal. • Ilustración utilizando técnicas de perspectiva y efectos 3D. Ilustraciones 3D para portfolio de Imagen digital. • Escena 3D sencilla a partir de primitivas 3D y splines. • Renderizado 3D de un producto dado a partir de modelado poligonal y aplicando materiales e iluminación. • Creación de un escenario 3D.	
Criterios de evaluación: • Ejecución técnica (uso de los procedimientos técnicos adecuados en cada caso y corrección en su aplicación). • Ejecución plástica (corrección en la composición, encaje, valoración tonal, uso del color, etc.). • Rectificación oportuna de los trabajos según las observaciones y sugerencias del profesor.	Criterios de calificación (Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente): El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente: • Trabajo del estudiante tutelado por el profesor, el 30% del total. • Trabajo autónomo en el taller o laboratorio del estudiante, el 50% del total. • Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 20% del total.