



Técnicas y
Materiales Digitales II

Grado en Bellas Artes
2018-19



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Técnicas y Materiales Digitales II

Titulación: Grado en Bellas Artes

Curso Académico: 2018-19

Carácter: Básica

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Emilio López-Galiacho Carrilero

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

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.

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.

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

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

Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes de estudio del arte.
Demostrar iniciativa y creatividad en el campo artístico.

Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos artísticos.

Demostrar la capacidad de adaptarse a nuevos entornos y situaciones en relación con el aprendizaje artístico.

Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos.

Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis sobre el propio trabajo artístico.

Desarrollar la capacidad para identificar y comprender la diversidad artístico-cultural.

Conocer y aplicar criterios de valoración artístico-cultural del patrimonio.

Conocer y discernir las implicaciones medioambientales de los proyectos artísticos y culturales.

Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa, en el área de conocimiento de las Artes y Humanidades, y en concreto en las Bellas Artes. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.

Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico en el área de conocimiento de las Artes y Humanidades, y en concreto en las Bellas Artes dentro del respeto a la normativa vigente y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española en el área de conocimiento de las Artes y Humanidades, y en concreto en las Bellas Artes.

Aplicar con criterio los valores estéticos y conceptuales del arte contemporáneo en la práctica artística.

Desarrollar la capacidad de analizar la repercusión entre el arte y la sociedad.

Conocer e integrar las herramientas digitales en la práctica artística.

Conocer y aplicar las metodologías artísticas de dinamización del entorno y/o modificación de un contexto público o privado.

Conocer y aplicar el vocabulario, los códigos, y los conceptos inherentes las diferentes técnicas artísticas.

Utilizar correctamente las herramientas básicas de la expresión plástica (línea, color, composición y estructura).

Conocer y aplicar las técnicas de representación bidimensional.

Demostrar la capacidad de expresar a través del dibujo conceptos abstractos.

Desarrollar estrategias de autoaprendizaje de las tecnologías relevantes para cada proyecto artístico.

Demostrar habilidad para comunicar y difundir procesos artísticos en contextos de enseñanza-aprendizaje.

1.2. Resultados de aprendizaje

Conocer los fundamentos básicos de las artes plásticas,

Saber identificar y diferenciar las terminologías propias de las disciplinas básicas.

Aplicar e integrar las nuevas tecnologías en el entorno artístico.

Planificar y gestionar el trabajo individual

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

A partir de los conocimientos adquiridos en la parte I, profundización en herramientas digitales específicas de calidad reconocida y ampliamente usadas en el mundo profesional.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. Software 2D: Photoshop, Illustrator, Indesign

- Creación y edición de imágenes de mapas de bits
- Creación y edición de imágenes vectoriales
- Composición, maquetación y publicación

2. Software 3D: Autodesk 3DS MAX

- Modelado, texturizado, iluminación y renderizado 3D

3. Confluencias 2D / 3D

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Portafolio personal*. Se realizará una única actividad dirigida general, que se extenderá a lo largo del semestre y que consistirá en la creación de un portafolio digital, a modo de dossier de prácticas, en el cual el alumno irá incorporando los distintos ejercicios prácticos que vaya realizando asociados a los contenidos teóricos. Este dossier se subirá al campus en dos entregas, correspondientes al examen parcial y el examen final.

La docencia de la asignatura propiciará su integración con otras materias plásticas vistas durante el curso académico. Es esencial que el alumno vea con naturalidad la convivencia de lo analógico y lo digital en los procesos de producción artística.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación y actividades dirigidas	35%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	15%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Actividades académicas dirigidas	40%
Examen final o trabajo final presencial	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la

sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Lardner, J., & Roberts, P. (2012). *Técnicas de arte digital: para ilustradores y artistas : la guía esencial para crear trabajos de arte e ilustración con photoshop, illustrator y otros programas*. Barcelona: Acanto.
- Media Active. (2017). *El Gran libro de 3DS MAX 2017*. Barcelona: Marcombo

Bibliografía recomendada

- Birn, J. (2007). *Iluminación y render*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Campos, C., & Asensio, P. (2009). *Illustralia: nuevas tendencias de ilustración digital*. Barcelona: Promopress.
- Greenway, T. (Ed.). (2011). *Enhance your 3D renders; previz, texturing and post-production*. 3D Total Publishing.
- Herriott, L., Gal, H., & Cos Pinto, J. de. (2010). *500 trucos: consejos y técnicas de ilustración digital*. Barcelona: Promopress.
- Kloskowski, M. (2012). *Photoshop compositing secrets: unlocking the key to perfect selections & amazing photoshop effects for totally realistic composites*. Berkeley, Calif.? Peachpit Press.
- Lea, D. (2008). *Photoshop creativo*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Legaspi, C. (2015). *Anatomy for 3D artists: the essential guide for CG professionals*. 3D Total Publishing
- Media Active. (2016). *Aprender 3ds Max 2017 con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.
- Vaughan, W. (2012). *Modelado digital*. Madrid: Anaya Multimedia
- VV.AA. (2012). *Illustrate with Photoshop*. Volume 1. Imagine Publishing
- VV.AA. (2014). *The digital art book*. (2014). Imagine Publishing.

Webgrafía

- <https://helpx.adobe.com/es/>
- <https://knowledge.autodesk.com/es/>
- <https://www.thegnomonworkshop.com/>
- <https://www.lynda.com/>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Emilio López-Galiacho Carrilero
--------------------	---------------------------------

Departamento	Arte
Titulación académica	Doctor en Arquitectura
Correo electrónico	elopezga@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa. Sala de Profesores
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Arquitecto y doctor en arquitectura por la Universidad Politécnica de Madrid.</p> <p>Ha ejercido la docencia, además de en la Universidad Nebrija (Grados de Bellas Artes, Diseño Digital, Diseño Industrial y de Producto y Fundamentos de la Arquitectura), en la Universidad Politécnica de Madrid (ETSAM) y en ESNE.</p> <p>Miembro del Grupo de Investigación 'Hypermedia' en el departamento de Ideación Gráfica de la ETSAM/UPM</p> <p>Desde 1992 su trabajo ha transcurrido en las intersecciones entre arte, diseño y tecnología, compaginando producción artística, visualización 3D, diseño gráfico, editorial, espacial y sonoro, docencia e investigación. Ha mostrado su trabajo en España, Austria, México, Suecia y Japón, y ha colaborado asiduamente con los artistas Daniel Canogar y Rafael Lozano-Hemmer.</p> <p>Es subdirector y director de arte de la revista digital 'FronteraD' — donde mantiene el blog "La creación compatible"— y de la editorial 'Los Libros de FronteraD'</p> <p>Sus dos publicaciones científicas más recientes son 'Interfaces y nuevas mediaciones: por un reencantamiento del espacio y los objetos' y 'Domesticidades mediatizadas, entre el control y la fantasmagoría'</p> <p>Ambas están centradas en el papel de las tecnologías telemáticas para re-encantar el mundo, a través de una nueva sensorialidad, digitalmente ampliada, que marca hoy nuestra relación con lo que nos rodea y los demás.</p>