



Tratamiento y retoque  
digital de la imagen  
**Grado en Diseño  
digital y multimedia**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Tratamiento y retoque digital de la imagen / *Digital image processing and enhancement*

**Titulación:** Grado en Diseño digital y multimedia

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 2º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Alejandro Sanz Ollero

### 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.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Crear y desarrollar elementos gráficos, imágenes, audiovisuales y digitales.
- Diseñar y editar contenidos digitales.

#### 1.2. Resultados de aprendizaje

Dominar las herramientas necesarias en el proceso de tratamiento y retoque digital de imágenes.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

Manejo de las principales herramientas que hacen posible el proceso de selección, ajuste, tratamiento y retoque de imágenes formadas por píxeles.

*Use of the main tools allowing the process of selection, adjustment, processing and enhancement of images made up by pixels.*

### 2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.  
Explicación de la Guía Docente.

#### 1. Fundamentos de la imagen digital

- Analógico versus Digital.
- Procesamiento de la imagen digital.
- Posibilidades creativas y alcance del retoque digital de imágenes.
- Cámara Raw.

#### 2. Características de la imagen digital

- Tipología.
- Tamaño de la imagen digital: resolución y color.
- Espacios de color.
- 

#### 3. Formatos de imagen

- Canales online vs offline.

#### 4. Técnicas de retoque

- Modos de fusión en retoque y composición.
- Niveles y curvas.
- Ajustes y capas de ajuste.
- Máscaras.
- Filtros.

#### 5. Herramientas de corrección

- Pincel corrector.
- Tampón.
- Herramientas y técnicas no destructivas.

#### 6. Objetos inteligentes

#### 7. Fotomontajes/Matte painting. Puesta en práctica

### 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:

Las actividades académicas dirigidas, que supondrán un 30% de la evaluación final, consistirán en:

- Actividad Dirigida 1 (AD1): Retoque y tratamiento de una imagen para una playlist de Spotify.
- Actividad Dirigida 2 (AD2): Tratamiento de un retrato para la portada de la revista Esquire.
- Actividad Dirigida 3 (AD3): Preparación de una colección de gifs animados para un determinado modelo de comunicación en WhatsApp.
- Actividad Dirigida 4 (AD4): Preparación de una secuencia de imágenes para lanzamiento de una agencia de diseño vía Instagram Stories. A tomar como ejemplo el lanzamiento de &walsh (agencia de la diseñadora americana Jessica Walsh).
- Actividad Dirigida 5 (AD5): Desarrollo del imaginario gráfico de una campaña de comunicación centrada en un personaje dado; y aplicación de dicho imaginario a diferentes piezas en formato digital e impreso.

Trabajo final: Presentación (portfolio) de los distintos trabajos realizados a lo largo del cuatrimestre. Estos deberán ser acompañados de una descripción de las herramientas de tratamiento y retoque empleadas por el alumno. Cada trabajo hará alusión al propósito de las imágenes producidas y al contexto en el que serán empleadas por los distintos "clientes" (Spotify, Esquire, WhatsApp, etc).

### 2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	60	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

## 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

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%

Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	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 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

- Caplin, S. (2004) *Photoshop CS: retoque y montaje*. Madrid: Anaya Multimedia
- Darley, A. (2002) *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós
- Gajski, D. (1997) *Principios de diseño digital*. Madrid: Prentice Hall.
- Lardner J., y 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
- MEDIAactive (2016) *Aprender retoque fotográfico con Photoshop CC Release 2016 con 100 ejercicios prácticos*. España: S.A. Marcombo

Bibliografía recomendada

- Ambrose, G y Harris, P. (2008) *Diccionario visual de diseño gráfico*. Madrid: Index Book
- BILZ, S., MISCHLER, M., KLANTEN, R. (2008). *El pequeño sabelotodo. Sentido común para diseñadores*. Indexbook: Barcelona.
- Evening, M. (2014) *Photoshop CC para fotógrafos*. Anaya Multimedia
- Rodríguez Alonso, H. (2016) *Guía completa de la Imagen Digital*. España: S.A. Marcombo.
- Samara, T. (2008) *El diseñador como chef. Ingredientes visuales y técnicas compositivas para la elaboración de grandes recetas de diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- San Cristobal Alcaide, R.; Torres Rojas, A. (2014) *Tratamiento Digital de Imágenes Fotográficas*. ARPG0110 EBOOK. España: IC Editorial
- Scott Kelby (2015) *Manipula tus fotografías digitales con Photoshop CC*. Edición 2015. Madrid: Anaya Multimedia
- Villagrán Arroyal, I. (2016) *Retoque digital de imágenes. Argg0110 (ebook)*. España: IC Editorial
- VV.AA. (2000) *Diseño digital. Técnicas avanzadas (diseño y creatividad)*. Madrid: Anaya Multimedia.
- VV.AA. (2014) *Aprender retoque fotográfico con Photoshop CC 2014 con 100 ejercicios prácticos*. España: S.A. Marcombo

Otros recursos

- Adobe Systems Software Ireland Ltd. Ayuda de Illustrator / Galerías de herramientas recuperado de <https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html>
- <https://www.lynda.com/Photoshop-tutorials/279-0.html>
- <http://www.worth1000.com/tutorial.asp?sid=161116&page=12014>
- <http://www.gettyimages.com/creative/frontdoor/Photodisc>
- <http://photoshopnews.com/feature-stories/a-visit-to-adobe/>
- <http://www.bluevertigo.com.ar/>
- <http://www.toxel.com/>
- <http://www.morguefile.com/archive/?sid=f00076542bf823a8d3787dd44a2501d2>
- <https://unsplash.com/>

**5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	Álex S. Ollero
Departamento	Arte
Titulación académica	Arquitecto Superior por la ETSAM (Universidad Politécnica de Madrid)
Área especialización	Diseño, marca, comunicación gráfica y diseño de espacios
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	asanz@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por email.

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación</p>	<p>Alex Ollero es Arquitecto Superior por la ETSAM (Universidad Politécnica de Madrid).          Como docente, forma parte del profesorado del Master in Advanced Ecological Buildings (MAEB) del IAAC y es profesor asociado de Diseño Gráfico y Comunicación en la Universidad Nebrija. Asimismo, ha sido ponente en distintas conferencias en escuelas de arquitectura y diseño como la ETSAM, el IE (Instituto de Empresa) o la Escuela de Interiores de la UPM. A lo largo de su carrera, Alex Ollero ha sido redactor de Arquitectura Viva; ha trabajado como diseñador para Jakob+MacFarlane Architects en París; ha ideado y desarrollado los conceptos gráficos de la editorial A+T Architecture Publishers; ha sido consultor para distintas agencias de publicidad como Young &amp; Rubicam; ha diseñado estrategias de shopper marketing junto a LabStore Madrid; ha desarrollado proyectos de diseño de retail y punto de venta para Blank Architects en Moscú; y ha trabajado como director de arte en la consultora de diseño estratégico 3g Smart Group.          En la actualidad trabaja como consultor independiente de marca, comunicación gráfica y diseño de espacios.</p>
--	--