



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Informática: Técnicas informáticas

|                        |  |                  |            |                    |
|------------------------|--|------------------|------------|--------------------|
| Asignatura             | Informática:<br>Técnicas<br>informáticas   |                  |            |                    |
| Código                 | P01G010V01103  |                  |            |                    |
| Titulación             | Grado en Bellas<br>Artes   |                  |            |                    |
| Descriptores           | Creditos ECTS<br>6   | Seleccione<br>FB | Curso<br>1 | Cuatrimestre<br>1c |
| Lengua<br>Impartición  |  |                  |            |                    |
| Departamento           | Dibujo   |                  |            |                    |
| Coordinador/a          | Riera Taboas, Marta  |                  |            |                    |
| Profesorado            | García Ariza, Alberto Jose<br>Gradín Carbajal, Cristian Enrique<br>Riera Taboas, Marta<br>Suarez Cabeza, Fernando  |                  |            |                    |
| Correo-e               | martariera@uvigo.es  |                  |            |                    |
| Web                    |  |                  |            |                    |
| Descripción<br>general | La materia de "Informática. Técnicas informáticas" tendrá un doble objetivo prioritario dirigido a la adquisición por parte del alumno de las capacidades básicas en el manejo de los medios informáticos como herramientas de conocimiento y como herramientas de creación de imagen digital. |                  |            |                    |

## Competencias de titulación

|        |   |
|--------|---|
| Código |   |
| A6     | Conocimiento del vocabulario, códigos, y de los conceptos inherentes al ámbito artístico. Conocer el lenguaje del arte.   |
| A7     | Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.  |
| A9     | Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.   |
| A31    | Capacidad para generar y gestionar la producción artística. Saber establecer la planificación necesaria en los procesos de creación artística.  |
| A32    | Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.  |
| A34    | Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo artístico. |
| A36    | Capacidad de documentar la producción artística. Utilizar las herramientas y recursos necesarios para contextualizar y explicar la propia obra artística.   |
| A42    | Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.   |
| A43    | Habilidad para establecer sistemas de producción. Desarrollar estrategias aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.  |
| A45    | Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos.   |
| B1     | Capacidad de gestión de la información.   |
| B2     | Capacidad de comunicación. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de su campo de estudio.   |

## Competencias de materia

| Resultados previstos en la materia                         | Resultados de Formación<br>y Aprendizaje |    |
|--|--|----|
| Conocimiento de los fundamentos de la informática.         | A6<br>A7<br>A9                           |    |
| Conocimientos básicos de tratamiento de la imagen digital. | A7<br>A9                                 |    |
| Conocimientos básicos de ofimática.                        | A9                                       | B2 |

|   |                          |          |
|---|--------------------------|----------|
| Conocimientos básicos de internet y comunicación digital.   | A6<br>A7                 | B1<br>B2 |
| Conocimientos del vocabulario informático básico.   | A6<br>A7                 |          |
| Capacidad de entender las aplicaciones de la informática al estudio, el análisis y la investigación.  | A32                      | B1<br>B2 |
| Capacidad de comprensión de los recursos informáticos aplicados a la creación artística.  | A31<br>A32<br>A43        |          |
| Capacidad para entender el valor interdisciplinar de la informática.  | A34                      |          |
| Habilidades básicas en el manejo de dispositivos y recursos informáticos.   | A42<br>A43               |          |
| Habilidad para manejar a nivel básico programas de procesamiento de textos, manipulación de imágenes, navegación web y presentación multimedia. | A36<br>A45               | B2       |
| Habilidad para aplicar la informática en procesos creativos.  | A31<br>A32<br>A42<br>A43 |          |
| Habilidad para encontrar recursos en internet y aplicarlos al estudio y a los procesos creativos.   | A32<br>A36<br>A42        | B2       |

## Contenidos

| Tema  |   |
|---|---|
| BLOQUE 1. Operatividad básica en entornos digitales: sistemas operativos y periféricos. | Manejo básico del ordenador en sistemas operativos (entorno Windows y entorno Mac). Gestión interna de archivos. Aplicaciones básicas de procesamiento de textos. Gestión de periféricos (memorias usb, discos duros, grabadoras, escáner[])  |
| BLOQUE 2. Creación y manipulación de la imagen digital estática I.                      | Conceptos básicos de la imagen digital estática: mapa de bits, imagen vectorial, resolución, formatos de imagen, optimización, adaptabilidad a soportes, etc. Formatos básicos de imagen digital. Introducción al tratamiento de la imagen digital estática en mapa de bits. Herramientas y manipulaciones básicas. Software específico: Adobe Photoshop CS3. |
| BLOQUE 3. Creación y manipulación de la imagen digital estática II.                     | Introducción al tratamiento de la imagen digital estática vectorial. Herramientas y manipulaciones básicas. Formatos básicos. Software específico: Adobe Illustrator CS3.   |
| BLOQUE 5. Gestión de aplicaciones web y herramientas de conocimiento.                   | Conceptos básicos de navegación. Herramientas de búsqueda en Internet. Herramientas de comunicación en Internet.  |

## Planificación

|   | Horas en clase | Horas fuera de clase | Horas totales |
|---|----------------|----------------------|---------------|
| Sesión magistral  | 22             | 0                    | 22            |
| Trabajos de aula  | 34             | 90                   | 124           |
| Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas. | 4              | 0                    | 4             |

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

## Metodologías

|                  | Descripción  |
|------------------|--|
| Sesión magistral | Difusión de los contenidos teóricos necesarios para la ejecución de las tareas prácticas vinculadas a cada software. |
| Trabajos de aula | Aplicación sistemática de las herramientas básicas de cada software a partir de unas premisas concretas.             |

## Atención personalizada

| Metodologías     | Descripción  |
|------------------|--|
| Trabajos de aula | Durante cada práctica de aplicación de los contenidos dados, el profesor tutelaré el trabajo individual alumno a alumno. |

## Evaluación

|                  | Descripción                               | Calificación |
|------------------|---|--------------|
| Sesión magistral | Asistencia obligatoria a las sesiones.    | 40 %         |
| Trabajos de aula | Entrega puntual de cada práctica semanal. | 40 %         |

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

---

Los alumnos que no superen las pruebas de aula realizadas semanalmente a lo largo del cuatrimestre deberán realizar un ejercicio que recoja los contenidos impartidos en la convocatoria de julio.

PRUEBA DE EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE JULIO: 5 DE JULIO A LAS 10.00 HORAS

PRUEBA DE EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA FIN DE CARRERA: 1 DE DICIEMBRE A LAS 10.00 HORAS

---

### Fuentes de información

---

APOLONIO, LAURA, **ILLUSTRATOR CS4 (GUIA PRACTICA)**, ANAYA MULTIMEDIA,

DELGADO, José María, **Manual imprescindible de Photoshop CS3**, Anaya Multimedia,

PAZ GONZALEZ, FRANCISCO y DELGADO CABRERA, JOSE MARIA, **ILLUSTRATOR CS4 (MANUAL IMPRESCINDIBLE)**, ANAYA MULTIMEDIA, S.A.,

SMITH, M.A. y KOLLOCK, P., **Cibersociedad 2.0: Una nueva visita a la comunidad y a la comunicación mediada por ordenador.**, Ed. UOC,

VV.AA., **Illustrator CS3: Adobe Press**, ANAYA MULTIMEDIA,

[http://help.adobe.com/es\\_ES/Illustrator/13.0/illustrator\\_cs3\\_help.pdf](http://help.adobe.com/es_ES/Illustrator/13.0/illustrator_cs3_help.pdf), **Adobe Illustrator CS3 Guía de Usuario (en línea,**

[http://help.adobe.com/es\\_ES/Photoshop/10.0/photoshop\\_cs3\\_help.pdf](http://help.adobe.com/es_ES/Photoshop/10.0/photoshop_cs3_help.pdf), **Adobe Photoshop CS3 Guía de Usuario (en línea),**

STEPHENSON, Neal, **En el principio...fue la línea de comandos,**

[http://biblioweb.sindominio.net/telematica/command\\_es/](http://biblioweb.sindominio.net/telematica/command_es/),

---

### Recomendaciones

---

#### Asignaturas que continúan el temario

---

Producción artística: Imagen II/P01G010V01602

Proyectos gráficos digitales/P01G010V01908

---