



DATOS IDENTIFICATIVOS

Informática: Técnicas informáticas

Asignatura	Informática: Técnicas informáticas			
Código	P01G010V01103			
Titulación	Grado en Bellas Artes			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	1c
Lengua Impartición				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Riera Taboas, Marta			
Profesorado	Garcia Ariza, Alberto Jose Gradín Carbajal, Cristian Enrique Riera Taboas, Marta Suarez Cabeza, Fernando			
Correo-e	martariera@uvigo.es			
Web				
Descripción 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 y Aprendizaje	
Conocimiento de los fundamentos de la informática.	A6 A7 A9	
Conocimientos básicos de tratamiento de la imagen digital.	A7 A9	
Conocimientos básicos de ofimática.	A9	B2

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

Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.

Prueba tipo examen realizada sin tutela del profesor. 20 %

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, **Adobe Illustrator CS3 Guía de Usuario (en línea,**

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/,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Producción artística: Imagen II/P01G010V01602

Proyectos gráficos digitales/P01G010V01908
