



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	Castellano			
Impartición				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Castro Muñiz, José			
Profesorado	Castro Muñiz, José			
Correo-e	muniz@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Esta materia tiene como objetivo el conocimiento y utilización de técnicas informáticas para la creación artística. Indagación en las posibilidades informáticas aplicadas al arte. Ficción y realidad en los modos de ver.			

Competencias

Código	
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.
C6	Conocimiento del vocabulario, códigos, y de los conceptos inherentes al ámbito artístico. Conocer el lenguaje del arte.
C7	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.
C9	Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.
C31	Capacidad para generar y gestionar la producción artística. Saber establecer la planificación necesaria en los procesos de creación artística.
C32	Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.
C34	Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo artístico.
C36	Capacidad de documentar la producción artística. Utilizar las herramientas y recursos necesarios para contextualizar y explicar la propia obra artística.
C42	Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.
C43	Habilidad para establecer sistemas de producción. Desarrollar estrategias aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.
C45	Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Conocimiento de los fundamentos de la informática.	C6	C7
	C7	C9
Conocimientos básicos de tratamiento de la imagen digital.	C7	C9
Conocimientos básicos de informática.	B2	C9
Conocimientos básicos de internet y comunicación digital.	B1	C6
	B2	C7

Conocimientos del vocabulario informático básico.		C6 C7
Capacidad de entender las aplicaciones de la informática al estudio, el análisis y la investigación.	B1 B2	C32
Capacidad de comprensión de los recursos informáticos aplicados a la creación artística.		C31 C32 C43
Capacidad para entender el valor interdisciplinar de la informática.		C34
Habilidades básicas en el manejo de dispositivos y recursos informáticos.		C42 C43
Habilidad para manejar a nivel básico programas de procesamiento de textos, manipulación de imágenes, navegación web y presentación multimedia.	B2	C36 C45
Habilidad para aplicar la informática en procesos creativos.		C31 C32 C42 C43
Habilidad para encontrar recursos en internet y aplicarlos al estudio y a los procesos creativos.	B2	C32 C36 C42

Contenidos

Tema	
Creación digital artística.	Conocimientos del vocabulario básico informático para la creación artística digital. Aplicación del programa Photoshop en procesos artísticos. Aprender a componer y crear con técnicas informáticas.
Proyecto, proceso y resultado.	Las nuevas tecnologías como principio subyacente o fin de trayecto en la obra de arte. Las técnicas informáticas como un medio para desarrollar tanto proyectos, como procesos y resultados finales en la creación artística.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos de aula	47	91	138
Presentaciones/exposiciones	8	4	12

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

Metodologías

	Descripción
Trabajos de aula	Estrecha relación entre la teoría y la práctica en procesos de creación de imágenes artísticas digitales. Trabajos individuales o en grupo que potencien capacidades imaginativas en el manejo de técnicas informáticas.
Presentaciones/exposiciones	Presentación final que hace el estudiante de los trabajos de aprendizaje presencial y autónomo. A través de una breve exposición manifiesta sus objetivos, metodología y resultados ante el profesor y el resto de los estudiantes.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	Estrecha relación entre teoría y práctica en el proceso de creación de imágenes artísticas digitales. Trabajos individuales o en grupo que potencien las capacidades imaginativas en el manejo de técnicas informáticas.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajos de aula	Evaluación progresiva de la asimilación de contenidos, del grado de resolución y calidad de los ejercicios realizados durante lo curso. Fundamental a asistencia, el grado de interés y participación activa del estudiante.	60	B1 C6 C31 C32 C34 C42 C43

Presentaciones/exposiciones	Evaluación final de todas las tareas realizadas en el aprendizaje presencial y autónomo.	40	B2	C7 C9 C36 C45
-----------------------------	--	----	----	------------------------

Otros comentarios sobre la Evaluación

Las pruebas de las convocatorias extraordinarias consisten en la presentación de todos los ejercicios del curso.

Pruebas de evaluación de convocatorias extraordinarias

<http://belasartes.uvigo.es/bbaa/index.php?id=79>

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

DELGADO, José María, **Photoshop CS6**, Anaya Multimedia, 2012

DONDIS, D. A., **La sintaxis de la imagen**, Gustavo Gili, 1992

FONTCUBERTA, Joan, **Zonas de penumbra**, Actas, 2000

FONTCUBERTA, Joan, **La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía**, Gustavo Gili, 2010

ISLA, José, **Ninfografías-infomanías. Poéticas fotográficas en la era digital**, Ayuntamiento de Madrid, Conde Duque, 2001

MANOVICH, Lev, **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital**, Paidós Comunicación, 2011

MOURE, Gloria, **Sigmar Polke. Pinturas, fotografías y películas**, Ediciones Polígrafa, 2005

STEUER, Sharon, **Arte y creatividad con Photoshop**, Anaya multimedia, 2002

TRIBE, Mark, JANA, Reena, **Arte y nuevas tecnologías**, Taschen, 2006

VV.AA., **Vitamin Ph: New perspectives in photography**, Phaidon, 2006

VV.AA., Gómez Molina (coord.), **Máquinas y herramientas de dibujo**, Cátedra, 2002

Adobe Photoshop CS5 http://help.adobe.com/es_ES/photoshop/cs/using/photoshop_cs5_help.pdf,

http://helpx.adobe.com/es/photoshop/topics.html#dynamicpod_reference,

<http://erikjohanssonphoto.com/>,

<http://www.bitsenimagen.com/chuck-close-pasa-de-pintar-pixeles-imprimirlos-galeria>,

Valero Sancho, José Luis, **La Infografía. técnicas, Análisis y Usos periodísticos**, Universidad Autónoma de Barcelona, 2001

Gómez Alonso, Rafael, **Análisis de la Imagen, Estética Audiovisual**, Laberinto, Comunicación, 2001

Dawn Ades, **Fotomontaje**, ED. Gustavo Gili, 2002

Vicente Peña Timón, **Narración audiovisual, Investigaciones**, Laberinto, Comunicación, 2001

Carrillo, Jesús, **Arte en la Red**, Cátedra, 2004

Medina Beiro, Jorge Miguel, **Tipografía digital**, Anaya (Multimedia), 2001

Dough Aitken, **Broken screen, Expanding the image Breaking the narrative**, D.A.P Dist. ART.Pub., 2006

Danto C. Arthur, **Después del Fin del Arte. El Arte Contemporáneo y el linde de la historia**, Paidós Transiciones, 1999

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Producción artística: Imagen II/P01G010V01602

Proyectos gráficos digitales/P01G010V01908

Otros comentarios

Tutorías:

Kako Castro:

1º y 2º cuatrimestre: Viernes 15:00 - 21:00.despacho Dep. Dibujo.