



DATOS IDENTIFICATIVOS

Proyectos gráficos digitales

Asignatura	Proyectos gráficos digitales			
Código	P01G010V01908			
Titulación	Grado en Bellas Artes			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Castro Muñiz, José			
Profesorado	Castro Muñiz, José			
Correo-e	koimandala@gmail.com			
Web	http://grupodx5.es			
Descripción general	La materia de [Proyectos gráficos digitales], se encuadra dentro de los procedimientos de creación de obra artística generada desde los sistemas electrónicos y numéricos. Desarrolla la labor creativa del alumno en tres vertientes: estéticas contemporáneas y pensamiento actual de las obras de arte múltiples; tecnologías aplicables a la producción; postproducción y exhibición de las obras y proyectos artísticos del ámbito gráfico. Establece un enlace con las materias impartidas en segundo año de grado en [Técnicas gráficas] y prepara los proyectos de investigación que se desarrollarán en los másteres y doctorados del postgrado.			

Competencias

Código	
C1	Comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte. Comprender de manera crítica la historia, teoría y discurso actual del arte. Asimilación analítica de los conceptos en los que se sustenta el arte.
C2	Comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales. Analizar la evolución de los valores del arte desde una perspectiva socio-económica y cultural.
C5	Conocimiento de la teoría y del discurso actual del arte, así como el pensamiento actual de los artistas a través de sus obras y textos. Actualizar constantemente el conocimiento directo del arte a través de sus propios creadores.
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.
C19	Capacidad para identificar y entender los problemas del arte. Establecer los aspectos del arte que generan procesos de creación.
C20	Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos. Desarrollar los procesos creativos asociados a la resolución de problemas artísticos.
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.
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.
C44	Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento de las manifestaciones actuales dentro del campo de la imagen gráfica y la estampa digitales.	C1 C5
Conocimiento de los códigos y conceptos inherentes al ámbito de la gráfica digital.	C7

Conocimiento de los principales recursos técnicos y visuales de la infografía.	C9
Conocimiento del estado actual del pensamiento artístico en torno a la multiplicidad e imagen digital.	C1 C2 C5
Capacidad de desarrollo de proyectos creativos en este ámbito.	C19 C20
Capacidad de integración creativa de recursos propios del campo de la imagen gráfica digital.	C31 C32
Capacidad para manejar dispositivos y herramientas específicos en procesos creativos.	C31 C32
Habilidad en el uso de herramientas infográficas y de impresión digital.	C42 C43
Habilidad para desarrollar proyectos en el ámbito de la gráfica y la edición digitales.	C42 C43 C44
Habilidad para integrar procesos gráficos digitales en la creación multidisciplinar.	C34 C43

Contenidos

Tema	
TEMA 1	SUBTEMA 1
Qué significa multiplicidad hoy. La idea de gráfica digital actual.	La noción de huella en el campo expandido de la gráfica actual. La matriz intangible frente al soporte material. Estéticas contemporáneas de la gráfica electrónica.
A-La estampa digital. Las nuevas estéticas de la discretización en la gráfica contemporánea.	
TEMA 2	SUBTEMA 2
Máquinas de dibujar/imprimir: grabar sin incidir e imprimir sin presión. Redefiniciones del contacto por impresión.	El pensamiento derivado del maquinismo. Evolución de la herramienta a la máquina. La impresión de la luz. Métodos derivados de la acción fotovoltaica frente a la impresión química. Los sistemas alfanuméricos y la colorimetría. Análisis del color-luz y el color impreso. Soportes lumínicos y soportes materiales en la gráfica actual.
A-Digitalidad y analogía en la creación de imágenes para impresión. Original y copia. B- Discrepancias, resolución y acutancia en la captación y escaneo de originales. C-Maquinarias y utillajes aplicables a la obra de arte gráfico contemporáneo.	
D-Perfiles cromáticos, espectrofotometría, tramado, análisis de color y separaciones tonales, fotolitos, etc.	
E-El trabajo con archivos, interpolación, tratamiento, compresores y extensiones digitales para su impresión.	
F-Soportes para impresión: composición y enfibrado, coatings, sizings, aparejos.	
G-Coeficientes de absorción. Influencia del recubrimiento en los perfiles cromáticos.	
H-Tintas. Dyes, water base, ecosolvent. Solvent. ROM. Ultraviolet.	
I- Post-producción. Relieves, troqueles, preparaciones y protecciones finales.	
TEMA 3	SUBTEMA 3
El múltiple como proyecto artístico. A- Reproducción, similitud, imitación, seriación, escalabilidad.	Especcularidad y direccionalidad. La obra única reproducible. Estéticas de lo múltiple y lo imprimible. Originalidad multiplicada. El sentido de la complejidad.
B- El original múltiple. Monoprint y monotype.	

TEMA 4

Ideas estéticas relacionadas con los conceptos de estampa digital, original y copia. Redefiniciones y cuestionamiento de la autoría (Copy-Left) en la multiplicación y difusión de la obra de arte impresa por medios digitales. A-Infografía y arte gráfico. Mapas digitales y gráficos vectoriales. El arte de la estampa y los nuevos medios expositivos. El arte como espectáculo/consumo y la multiplicidad como difusión/tridimensionalidad de la impresión. La gráfica de los grandes formatos.

B-El libro ilustrado y el libro de artista en la era de la reproductibilidad mecánica. La edición de estampas e ilustraciones en soporte digital. C-Collage y photomontage digital/analógico. Recursos de fotocomposición, alternancia y duplicación.

SUBTEMA 4

Estructuralismo y pensamiento serial. La deconstrucción como punto de partida de la desaturización. Gilles Deleuze y la estética de las disseminaciones. Rosalind Krauss y el campo expandido del arte. Principales teóricos del significado de la obra de arte múltiple actual: Walter Benjamin, Marshal McLuhan, Alan Sokal, Humberto Ecco.

TEMA 5

Ilustración, collage, apropiación. Exploración de los límites escultóricos de los entornos gráficos. El pensamiento gráfico y su relación con la perpetuación de la memoria.

A- Instalaciones, recorte, medios adhesivos y lumino-transparentes.

B- El grabado digital sobre materiales metálicos, plásticos y pétreos. Creación de matrices no destinadas a la estampación.

SUBTEMA 5

Aplicaciones de los métodos numéricos en la creación de obras de arte impresas. El original múltiple y la producción. Procedimientos creativos de la repetición, repetibilidad e iteración.

TEMA 6

Recursos de estampación mixta sobre distintos soportes.

A-Tolerancias e interacciones entre soportes/tintas de impresión. Relieve y gofrados. Métodos indirectos y recubrimiento y preparación de soportes para multiestampación y reposicionado.

SUBTEMA 6

Producción y sistemas mixtos de estampación. Impresión mecanizada. Reposicionado e incompatibilidades del soporte final. Troquelados y decoupées.

TEMA 7

Formulación y puesta en práctica de proyectos de investigación/expositivos de impresión digital.

SUBTEMA 7

No hay subtema.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	6	8
Aprendizaje basado en proyectos	15	32	47
Seminario	6	0	6
Lección magistral	9	9	18
Prácticas de laboratorio	16	53	69
Portafolio/dossier	2	0	2

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

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	El sistema de proyecto personal abierto a las necesidades de consecución de los objetivos propuestos por la asignatura se establece como un método óptimo para desarrollar durante el curso. Libros de artista, instalaciones, estampación digital, collage e impresiones industriales encontradas: metodologías actuales que se insertarán en dichos medios. El proyecto inicial documentado bibliográficamente será revisado y calificado durante el primer mes del curso hasta llegar a una madurez óptima que permita su puesta en escena en forma impresa, estampada o generada por cualquiera de los entornos y tecnologías actuales digitales/mixtas con que se elaboran las obras del arte gráfico en nuestros días.
Aprendizaje basado en proyectos	Planteamiento del preproyecto, discusión, revisión y calificación del proyecto que se desarrollará durante el cuatrimestre. Planteamiento y defensa del proyecto en público usando un modelo de presentación audiovisual o multimedia. Aprobación y puesta en acción de lo proyectado.

Seminario	La tutorización en grupo es una de las estrategias y metodologías que se contemplan en esta materia como un buen vehículo de guiado y docencia, basadas en la interacción de los alumnos entre sí, fomentando su capacidad indagadora acompañada con las aportaciones y sugerencias aportadas por el profesorado. La discusión y debate de las propuestas se enriquece, de este modo, con presentaciones simultáneas, lo que permite que los procesos de asimilación se realicen de manera sincrónica con el trabajo individualizado en su proyecto personal. Sirve, además, de orientación para el profesorado acerca del nivel del grupo de alumnos y de su homogeneidad y dispersión de forma comparada. Fomenta la capacidad que desarrollará el alumnado de elaborar un discurso coherente en la presentación de sus ideas y proyectos generando, a su vez, sinergias para compartir información que nutran al grupo entero. La tutorización en grupo provee de herramientas docentes fundamentales en los procesos de obtención de seguridad personal, capacidad de liderazgo, información compartida, desarrollo y motivación para la indagación, vehiculización y toma de decisiones en los procesos de aprendizaje del alumno.
Lección magistral	Forma parte de las aportaciones generadas interactivamente en el aula de formación teórico-práctica que se sitúan en el primer período de trabajo del cuatrimestre. Se componen de puestas en escena de carácter audiovisual en las que el profesor sitúa al alumno en el entorno de los medios empleados en la materia de "Proyectos gráficos digitales". Asimismo, muestra obras y propuestas, desarrolladas por artistas gráficos, tanto desde el planteamiento conceptual como aquellos aspectos de desarrollo técnico, hasta su postproducción y exhibición. Se hace una revisión histórica razonada de las artes gráficas bajo un punto de vista creativo, que han desembocado en los nuevos medios gráficos digitales, el empleo de la infografía y la edición e ilustración digital destinados a generar obras de arte y difundir los movimientos artísticos actuales, principales eventos, artistas y obras destacadas, tecnologías y medios, especificaciones y metodologías de trabajo. Las sesiones son abiertas a las aportaciones del alumnado. Se incluyen, además, las incursiones realizadas por los alumnos en sus búsquedas de información y enriquecimiento de sus proyectos personales que son expuestos y discutidos en grupo y guiados por el profesor.
Prácticas de laboratorio	Las prácticas en el laboratorio de "Técnicas gráficas" englobarán las tareas formativas de los alumnos entorno a la práctica y utilización de las herramientas, los dispositivos y las estrategias necesarias para la consecución y puesta en práctica de los proyectos personales. El utillaje, la maquinaria de impresión y los métodos de estampación y confección de obras de arte impresas por los diferentes medios y maquinaria desde la captación y generación de originales y múltiples hasta su transformación tanto física como virtual en los entornos gráficos electrónicos susceptibles de su publicidad y difusión. Es, además, un vehículo de familiarización y de disciplina de un buen uso de dichos elementos que dota y profesionaliza al alumno de cara a su trabajo en grupo en talleres de arte gráfico y entidades dedicados a la labor de creación y difusión infográfica, dotados de medios y maquinarias afines con la labor creativa y difusora de la cultura y el arte contemporáneo. Ofrece, además, el entendimiento de todos aquellos detalles constructivos de los que se componen los procesos gráficos digitales que posibilitan la creación, tanto para la impresión y difusión de obras de stampa digital, como para la presentación de proyectos destinados a difundirse por los medios electrónicos en nuestros días.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	La materia de "Proyectos gráficos digitales", se encuadra dentro de los procedimientos de creación de obra artística generada desde los sistemas electrónicos y numéricos. Desarrolla la labor creativa del alumno en tres vertientes: estéticas contemporáneas y pensamiento actual de las obras de arte múltiples; tecnologías aplicables a la producción; postproducción y exhibición de las obras y proyectos artísticos del ámbito gráfico. Establece un enlace con las materias impartidas en segundo año de grado en "Técnicas gráficas" y prepara los proyectos de investigación que se desarrollarán en los másteres y doctorados del postgrado.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Aprendizaje basado en proyectos	Planteamiento del preproyecto, discusión, revisión y calificación del proyecto que se desarrollará durante el cuatrimestre.	50	C9 C19 C20
	□ Planteamiento y defensa del proyecto en público usando un modelo de presentación audiovisual o multimedia.		C31 C32 C34
	□ Aprobación y puesta en acción de lo proyectado.		C42 C43 C44

Lección magistral	<p>SESIÓN MAGISTRAL:</p> <p>Forma parte de las aportaciones generadas interactivamente en el aula de formación teórico-práctica que se sitúan en el primer período de trabajo del cuatrimestre. Se componen de puestas en escena de carácter audiovisual en las que el profesor sitúa al alumno en el entorno de los medios que se emplearán en la materia de [Proyectos gráficos digitales]. Asimismo, muestra obras y propuestas, desarrolladas por artistas gráficos, tanto desde el planteamiento conceptual como aquellos aspectos de desarrollo técnico, hasta su postproducción y exhibición. Se hace una revisión histórica razonada de las artes gráficas bajo un punto de vista creativo, que han desembocado en los nuevos medios gráficos digitales, el empleo de la infografía y la edición e ilustración digital destinados a la generación de obras de arte y difusión de los movimientos artísticos actuales, principales eventos, artistas y obras destacadas, tecnologías y medios, especificaciones y metodologías de trabajo. Las sesiones son abiertas a las aportaciones del alumnado. Se incluyen, además, las incursiones realizadas por los alumnos en sus búsquedas de información y enriquecimiento de sus proyectos personales que son expuestos y discutidos en grupo y guiados por el profesor.</p>	50	C1 C2 C5 C7
-------------------	---	----	----------------------

Otros comentarios sobre la Evaluación

EVALUACIÓN

La evaluación es considerada en esta guía como un proceso formativo más en el seguimiento de los objetivos a los que se aplica una metodología adaptada a los perfiles formativos, coincidente con las propuestas del alumnado, así como los resultados que se obtendrán en la asignatura, que sirve de orientación a los logros personales alcanzados por los discentes, de modo que sepan organizar su tarea eficazmente, enfrentando el factor fracaso, o en su caso, la baja calificación, con la corrección de metodologías y actitudes de pobre resultado o carentes de la efectividad temporal establecida por el programa. El objetivo de la evaluación se adapta al calendario docente e informa al alumnado de cuál es su grado de excelencia con respecto a la materia.

El proceso evaluativo es continuo desde sus comienzos y se concreta específicamente en:

- Planteamiento del preproyecto, discusión, revisión y calificación del proyecto que se desarrollará durante el cuatrimestre.
- Planteamiento y defensa del proyecto en público usando un modelo de presentación audiovisual o multimedia.
- Aprobación y puesta en acción de lo proyectado.

La entrega será única al final del período y la propuesta/objeto artístico generado deberá ceñirse a los objetivos e intencionalidades del proyecto, así como a los especificidades del bloque de contenidos temáticos y los objetivos de la materia.

Todos aquellos alumnos que no alcancen una nota suficiente pueden presentarse al examen final de febrero, que consistirá en la presentación del proyecto personal y la realización posterior en forma de producción/post-producción del planteamiento/objetualización gráfica, acorde con los modelos estéticos y de desarrollo práctico planteados en la materia de [Proyectos gráficos digitales].

El examen correspondiente a julio del presente año tendrá los mismos requisitos que los necesarios para el examen final de la asignatura en el cuatrimestre y requerirá del alumno el conocimiento del temario de dicha materia que figura en la guía docente.

Pruebas de evaluación de convocatorias extraordinarias

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

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Brunner, Felix, **A HANDBOOK OF GRAPHIC REPRODUCTION PROCESS.**, Vertag. Editeur.,

Carr, F, **A Guide to screen Process Printing**, Studio Vista,

Castro, Kako, **Mapas invisibles para una gráfica Electrónica. De la huella impresa al grabado con luz**, Ed. Comanegra,

Castro, Kako y Soler, Ana, **Impresión piezoeléctrica, la estampa inyectada. Algunas reflexiones entorno a la gráfica digital.**, Ed. Bitácora,

Esteve Botey, Francisco, **Historia del Grabado**, Clan,

Hayter, S. W., **ABOUT PRINTS**, Oxford University Press,

Ivins, William, **Imagen impresa y conocimiento: Análisis de la imagen prefotográfica.**, Gustavo Gili,
Johnson, U. E., **American Prints and Printmakers**, Doubleday & Co.,
Krauss, Rosalind, **El inconsciente óptico**, Ed. Tecnos,
Pastor Bravo, Jesus, **Electrografía y Grabado**, caja de Ahorros Vizcaína,
Vives, Rosa, **Del Cobre al Papel, la imagen multiplicada**, Icaría,
FLUSSER, VILEM, **Into the Universe of Technical Images**, Electronic Mediations,
Giovanni Sartori, **Homo Videns, La sociedad Teledirigida**, Taurus,
Dough Aitken, **Broken screen, Expanding the image Breaking the narrative**, D.A.P Dist. ART.Pub.,

Recomendaciones

Otros comentarios

TUTORÍAS DE LA MATERIA

Kako Castro:

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