



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Proxectos gráficos dixitais

Materia	Proxectos gráficos dixitais			
Código	P01G010V01908			
Titulación	Grao en Belas Artes			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Castro Muñiz, José			
Profesorado	Castro Muñiz, José			
Correo-e	koimandala@gmail.com			
Web	<a href="http://grupodx5.es">http://grupodx5.es</a>			
Descrición xeral	A materia de [Proxectos gráficos dixitais], encádase dentro dos procedementos de creación de obra artística xerada desde os sistemas electrónicos e numéricos. Desenvolve o labor creativo del alumno en tres vertentes: estéticas contemporáneas e pensamento actual das obras de arte múltiples; tecnoloxías aplicables á produción; posprodución e exhibición das obras e proxectos artísticos do ámbito gráfico. Establece un enlace coas materias impartidas no segundo ano de grao en [Técnicas gráficas] e prepara os proxectos de investigación que se desenvolverán nos mestrados e doutoramentos do posgrao.			

## Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
C1	Comprensión crítica da historia, teoría e discurso actual da arte. Comprender de xeito crítico a historia, teoría e discurso actual da arte. Asimilación analítica dos conceptos nos que se sustenta a arte
C2	Comprensión crítica da evolución dos valores estéticos, históricos, materiais, económicos e conceptuais. Analizar a evolución dos valores da arte desde unha perspectiva socioeconómica e cultural
C5	Coñecemento da teoría e do discurso actual da arte, así como o pensamento actual dos artistas a través das súas obras e textos. Actualizar constantemente o coñecemento directo da arte a través dos seus propios creadores
C7	Coñecemento do vocabulario e dos conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Coñecer a linguaxe creativa específica
C9	Coñecemento de métodos de produción e técnicas artísticas. Analizar os procesos de creación artística
C19	Capacidade para identificar e entender os problemas da arte. Establecer os aspectos da arte que xeran procesos de creación.
C20	Capacidade de interpretar creativa e imaxinativamente problemas artísticos. Desenvolver os procesos creativos asociados á resolución de problemas artísticos
C31	Capacidade para xerar e xestionar a produción artística. Saber establecer a planificación necesaria nos procesos de creación artística.
C32	Capacidade de aplicar profesionalmente tecnoloxías específicas. Utilizar as ferramentas apropiadas para as linguaxes artísticas propias
C34	Capacidade de colaboración con outras profesións e especialmente cos profesionais doutros campos. Identificar os profesionais adecuados para desenvolver adecuadamente o traballo artístico
C42	Habilidades para a creación artística e capacidade de construír obras de arte. Adquirir as destrezas propias da práctica artística
C43	Habilidade para establecer sistemas de produción. Desenvolver estratexias aplicadas ao exercicio sistemático da práctica artística
C44	Habilidade para realizar, organizar e administrar proxectos artísticos innovadores

## Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Coñecemento das manifestacións actuais dentro do campo da imaxe gráfica e a estampa dixitais.	C1 C5
Coñecemento dos códigos e conceptos inherentes ao ámbito da gráfica dixital.	C7

Coñecemento dos principais recursos técnicos e visuais da infografía.	C9
Coñecemento do estado actual do pensamento artístico en relación á multiplicidade e á imaxe dixital.	C1 C2 C5
Capacidade de desenvolvemento de proxectos creativos neste ámbito.	C19 C20
Capacidade de integración creativa de recursos propios do campo da imaxe gráfica dixital.	C31 C32
Capacidade para manexar dispositivos e ferramentas específicos en procesos creativos.	C31 C32
Habilidade no uso de ferramentas infográficas e de impresión dixital.	C42 C43
Habilidade para desenvolver proxectos no ámbito da gráfica e a edición dixitais.	C42 C43 C44
Habilidade para integrar procesos gráficos dixitais na creación multidisciplinar.	C34 C43

## Contidos

Tema	
<b>TEMA 1</b> Que significa multiplicidade hoxe. A idea de gráfica dixital actual. A- A estampa dixital. As novas estéticas da discretización na gráfica contemporánea.	<b>SUBTEMA 1</b> A noción de pegada no campo expandido da gráfica actual. A matriz intanxible fronte ao soporte material. Estéticas contemporáneas da gráfica electrónica.
<b>TEMA 2</b> Máquinas de debuxar/imprimir: gravar sen incidir e imprimir sen presión. Redefinicións do contacto por impresión. A- Dixitalidade e analogía na creación de imaxes para impresión. Orixinal e copia. B- Discrepancias, resolución y acutancia na captación e escaneamento de orixinais. C- Maquinarias e útiles aplicables á obra de arte gráfica contemporánea. D- Perfís cromáticos, espectrofotometría, tramado, análise de cor e separacións tonais, fotolitos, etc. E- O traballo con arquivos, interpolación, tratamento, compresores e extensións dixitais para a súa impresión. F- Soportes para impresión: composición e enfebrado, coatings, sizings, aparellos. Coeficientes de absorción. Influencia do recubrimento nos perfís cromáticos. G- Tinturas. Dyes, water base, ecosolvent. Solvent. ROM. Ultraviolet. H- Post-producción. Relevos, cuños, preparacións e proteccións finais.	<b>SUBTEMA 2</b> O pensamento derivado do maquinismo. Evolución da ferramenta á máquina. A impresión da luz. Métodos derivados da acción fotovoltáica fronte á impresión química. Os sistemas alfanuméricos e a colorimetría. Análise da cor-luz e a cor impresa. Soportes lumínicos e soportes materiais na gráfica actual.
<b>TEMA 3</b> O múltiple como proxecto artístico. A- Reprodución, similitude, imitación, seriación, escalabilidade. B- O orixinal múltiple. Monoprint e Monotype.	<b>SUBTEMA 3</b> Especularidade e direccionalidade. A obra única reproducíble. Estéticas do múltiple e o imprimíble. Orixinalidade multiplicada. O sentido da complexidade.

**TEMA 4**

Ideas estéticas relacionadas cos conceptos de estampa dixital, orixinal e copia. Redefinicións e cuestionamento da autoría (Copy-Left) na multiplicación e difusión da obra de arte impresa por medios dixitais.

A- Infografía e arte gráfica. Mapas dixitais e gráficos vectoriais. A arte da estampa e os novos medios expositivos. A arte como espectáculo/consumo e a multiplicidade como difusión/tridimensionalidade da impresión. A gráfica dos grandes formatos.

B- O libro ilustrado e o libro de artista na era da reproducibilidade mecánica. A edición de estampas e ilustracións en soporte dixital.

C- Collage e photomontage dixital/analóxico. Recursos de fotocomposición, alternancia e duplicación.

**SUBTEMA 4**

Estruturalismo e pensamento serial. A deconstrución como punto de partida da desaturación. Gilles Deleuze e a estética das diseminacións. Rosalind Krauss e o campo expandido da arte. Principais teóricos do significado da obra de arte múltiple actual: Walter Benjamin, Marshal McLuhan, Alan Sokal, Humberto Ecco.

**TEMA 5**

Ilustración, collage, apropiación. Exploración dos límites escultóricos dos ámbitos gráficos. O pensamento gráfico e a súa relación coa perpetuación da memoria.

A- Instalacións, recorte, medios adhesivos e lumino-transparentes.

B- O gravado dixital sobre materiais metálicos, plásticos e pétreos. Creación de matrices non destinadas á estampaxe.

**SUBTEMA 5**

Aplicacións dos métodos numéricos na creación de obras de arte impresas. O orixinal múltiple e a produción. Procedementos creativos da repetición, repetibilidade e iteración.

**TEMA 6**

Recursos de estampaxe mixta sobre distintos soportes.

A- Tolerancias e interaccións entre soportes/tintas de impresión. Relevo e gofrados. Métodos indirectos e recubrimento e preparación de soportes para multiestampaxe e reposicionamento.

**SUBTEMA 6**

Produción e sistemas mixtos de estampaxe. Impresión mecanizada. Reposicionamento e incompatibilidades do soporte final. Cuños e decoupées.

**TEMA 7**

Formulación e posta en práctica de proxectos de investigación/expositivos de impresión dixital.

**SUBTEMA 7**

Producción artística e expositiva. Preparación de Proxectos de investigación en impresión dixitais.

**Planificación**

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introdutorias	2	6	8
Aprendizaxe baseado en proxectos	15	32	47
Seminario	6	0	6
Lección maxistral	9	9	18
Prácticas de laboratorio	16	53	69
Cartafol/dossier	2	0	2

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

**Metodoloxía docente**

	Descrición
Actividades introdutorias	O sistema de proxecto persoal aberto ás necesidades de consecución dos obxectivos propostos pola materia establécese como un método óptimo para desenvolver durante o curso. Libros de artista, instalacións, estampaxe dixital, collage e impresións industriais encontradas: metodoloxías actuais que se inserirán nos ditos medios. O proxecto inicial documentado bibliograficamente será revisado e cualificado durante o primeiro mes do curso ata chegar a unha madurez óptima que permita a súa posta en escena en forma impresa, estampada ou xerada por calquera dos medios e tecnoloxías actuais dixitais/mixtas coas que se elaboran as obras da artes gráfico nos nosos días.
Aprendizaxe baseado en proxectos	Presentación do preproxecto. Discusión, revisión e cualificación do proxecto que se desenvolverá durante o cuadrimestre. Presentación e defensa do proxecto en público usando un modelo de presentación audiovisual ou multimedia. Aprobación e posta en acción do proxectado.

Seminario	A titorización en grupo é unha das estratexias e metodoloxías que se contemplan nesta materia como un bo vehículo de guiado e docencia, baseadas na interacción dos alumnos entre si, fomentando a súa capacidade indagadora acompañada coas achegas e suxestións aportadas polo profesorado. A discusión e debate das propostas enriquecése, deste modo, con presentacións simultáneas, o que permite que os procesos de asimilación se realicen de maneira sincrónica co traballo individualizado no seu proxecto persoal. Serve, ademais, de orientación para o profesorado acerca do nivel do grupo de alumnos e da súa homoxeneidade e dispersión de forma comparada. Fomenta a capacidade que desenvolverá o alumnado de elaborar un discurso coherente na presentación das súas ideas e proxectos xerando, á súa vez, sinerxías para compartir información que nutran o grupo enteiro. A titorización en grupo prové de ferramentas docentes fundamentais nos procesos de obtención de seguridade persoal, capacidade de liderado, información compartida, desenvolvemento e motivación para a indagación, vehiculización e toma de decisións nos procesos de aprendizaxe do alumno.
Lección maxistral	Forma parte das achegas xeradas interactivamente na aula de formación teórico-práctica que se sitúan no primeiro período de traballo do cuadrimestre. Compóñense de postas en escena de carácter audiovisual nas que o profesor sitúa o alumno no ámbito dos medios empregados na materia de <input type="checkbox"/> Proxectos gráficos dixitais <input type="checkbox"/> . Así mesmo, mostra obras e propostas, realizadas por artistas gráficos, tanto desde a formulación conceptual como aqueles aspectos de desenvolvemento técnico, ata a súa posprodución e exhibición. Faise unha revisión histórica razoada das artes gráficas baixo un punto de vista creativo, que desembocaron nos novos medios gráficos dixitais, o emprego da infografía e a edición e ilustración dixital destinados a xerar obras de arte e difundir os movementos artísticos actuais, principais eventos, artistas e obras destacadas, tecnoloxías e medios, especificacións e metodoloxías de traballo. As sesións son abertas ás achegas do alumnado. Inclúense, ademais, as incursións realizadas polos alumnos nas súas buscas de información e enriquecemento dos seus proxectos persoais que son expostos e discutidos en grupo e guiados polo profesor.
Prácticas de laboratorio	As prácticas no laboratorio de <input type="checkbox"/> Técnicas gráficas <input type="checkbox"/> englobarán as tarefas formativas dos alumnos ao redor da práctica e utilización das ferramentas, os dispositivos e as estratexias necesarias para a consecución e posta en práctica dos proxectos persoais. Os útiles, a maquinaria de impresión e os métodos de estampaxe e confección de obras de arte impresa polos diferentes medios e maquinaria desde a captación e xeración de orixinais e múltiples ata a súa transformación tanto física como virtual nos medios gráficos electrónicos susceptibles da súa publicidade e difusión. É, ademais, un vehículo de familiarización e de disciplina dun bo uso dos ditos elementos que dota e lle dá profesionalidade ao alumno de cara ao seu traballo en grupo en obradoiros de arte gráfica e entidades dedicados ao labor de creación e difusión infográfica, dotados de medios e maquinarias afíns co labor creativo e difusor da cultura e a arte contemporánea. Ofrece, ademais, o entendemento de todos aqueles detalles construtivos dos que se compoñen os procesos gráficos dixitais que posibilitan a creación, tanto para a impresión e difusión de obras de estampa dixital, como para a presentación de proxectos destinados a seren difundidos polos medios electrónicos nos nosos días.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe baseado en proxectos	A materia de <input type="checkbox"/> Proxectos gráficos dixitais <input type="checkbox"/> , encádrase dentro dos procedementos de creación de obra artística xerada desde os sistemas electrónicos e numéricos. Desenvolve o labor creativo del alumno en tres vertentes: estéticas contemporáneas e pensamento actual das obras de arte múltiples; tecnoloxías aplicables á produción; posprodución e exhibición das obras e proxectos artísticos do ámbito gráfico. Establece un enlace coas materias impartidas no segundo ano de grao en <input type="checkbox"/> Técnicas gráficas <input type="checkbox"/> e prepara os proxectos de investigación que se desenvolverán nos mestrados e doutoramentos do posgrao. Campus remoto e correo electrónico será o vehículo de comunicación no caso de peche da actividade docente. A ferramenta dispoñible na UVIGO e o correo electrónico serán tamén vehículos para a comunicación entre profesor e alumno.

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Aprendizaxe baseado en proxectos	Formulación do preproxecto, discusión, revisión e cualificación do proxecto que se desenvolverá durante o cuadrimestre.	50	C9 C19 C20
	<input type="checkbox"/> Presentación e defensa do proxecto en público usando un modelo de presentación audiovisual ou multimedia.		C31 C32 C34
	<input type="checkbox"/> Aprobación e posta en acción do proxectado.		C42 C43 C44

Lección maxistral	Sesión maxistral: Forma parte das achegas xeradas interactivamente na aula de formación teórico-práctica que se sitúan no primeiro período de traballo do cuadrimestre. Compóñense de postas en escena de carácter audiovisual nas que o profesor sitúa o alumno no ambiente dos medios que se empregarán na materia de [Proxectos gráficos dixitais]. Así mesmo, mostra obras e propostas, desenvolvidas por artistas gráficos, tanto desde a formulación conceptual como aqueles aspectos de desenvolvemento técnico, ata a súa posprodución e exhibición. Faise unha revisión histórica razoada das artes gráficas baixo un punto de vista creativo, que teñen desembocado nos novos medios gráficos dixitais, o emprego da infografía e a edición e ilustración dixital destinados á xeración de obras de arte e difusión dos movementos artísticos actuais, principais eventos, artistas e obras destacadas, tecnoloxías e medios, especificacións e metodoloxías de traballo. As sesións son abertas ás achegas do alumnado. Inclúense, ademais, as incursións realizadas polos alumnos nas súas buscas de información e enriquecemento dos seus proxectos persoais que son expostos e discutidos en grupo e guiados polo profesor.	50	C1 C2 C5 C7
----------------------	---	----	----------------------

## Outros comentarios sobre a Avaliación

### AVALIACIÓN

A avaliación é considerada nesta guía como un proceso formativo máis no seguimento dos obxectivos aos que se aplica unha metodoloxía adaptada aos perfís formativos, coincidente coas propostas do alumnado, así como os resultados que se obterán na materia, que serve de orientación aos logros persoais acadados polos discentes, de modo que saiban organizar a súa tarefa eficazmente, enfrontando o factor fracaso ou, no seu caso, a baixa cualificación, coa corrección de metodoloxías e actitudes de pobre resultado ou carentes da efectividade temporal establecida polo programa. O obxectivo da avaliación adáptase ao calendario docente e informa ao alumnado de cal é o seu grao de excelencia con respecto á materia.

O proceso de avaliación é continuo desde os seus comezos e concrétese especificamente en:

- Formulación do preproxecto, discusión, revisión e cualificación do proxecto que se desenvolverá durante o cuadrimestre.
- Presentación e defensa do proxecto en público usando un modelo de presentación audiovisual ou multimedia.
- Aprobación e posta en acción do proxectado.

A entrega será única ao final do período e a proposta/obxecto artístico xerado deberá axustarse aos obxectivos e intencionalidades do proxecto, así como ás especificidades do bloque de contidos temáticos e os obxectivos da materia.

Todos aqueles alumnos que non acaden unha nota suficiente poden presentarse ao exame final de febreiro, que consistirá na presentación do proxecto persoal e a realización posterior en forma de produción/post-produción da formulación/obxectualización gráfica, acorde cos modelos estéticos e de desenvolvemento práctico presentados na materia de [Proxectos gráficos dixitais].

O exame correspondente a xullo do presente ano terá os mesmos requisitos que os necesarios para o exame final da materia no cuadrimestre e requirirá do alumno o coñecemento do temario da dita materia que figura na guía docente.

Probas de avaliación de convocatorias extraordinarias

<http://belasartes.uvigo.es/bbaa/index.php?id=31>

Matéñense as mesmas probas de avaliación e as mesmas porcentaxes:

90% Traballo tutelado (50% seguimento do traballo desenvolvido + 40% Presentación final do proxecto).

10% Asimilación dos contidos das clases maxistrais.

## Bibliografía. Fontes 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

---