



DATOS IDENTIFICATIVOS

Informática: Técnicas informáticas

Materia	Informática: Técnicas informáticas			
Código	P01G010V01103			
Titulación	Grao en Belas Artes			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	1	1c
Lingua de impartición				
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Riera Taboas, Marta			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos Riera Taboas, Marta Soler Baena, Ana Maria Suarez Cabeza, Fernando			
Correo-e	martariera@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	A materia de "Informática. Técnicas informáticas" terá un dobre obxectivo prioritario dirixido á adquisición por parte do alumno das capacidades básicas no manexo dos medios informáticos como ferramentas de coñecemento e como ferramentas de creación de imaxe dixital.			

Competencias de titulación

Código	
A6	Coñecemento do vocabulario, códigos, e dos conceptos inherentes ao ámbito artístico. Coñecer a linguaxe da arte
A7	Coñecemento do vocabulario e dos conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Coñecer a linguaxe creativa específica
A9	Coñecemento de métodos de produción e técnicas artísticas. Analizar os procesos de creación artística
A31	Capacidade para xerar e xestionar a produción artística. Saber establecer a planificación necesaria nos procesos de creación artística.
A32	Capacidade de aplicar profesionalmente tecnoloxías específicas. Utilizar as ferramentas apropiadas para as linguaxes artísticas propias
A34	Capacidade de colaboración con outras profesións e especialmente cos profesionais doutros campos. Identificar os profesionais adecuados para desenvolver adecuadamente o traballo artístico
A36	Capacidade de documentar a produción artística. Utilizar as ferramentas e recursos necesarios para contextualizar e explicar a propia obra artística
A42	Habilidades para a creación artística e capacidade de construír obras de arte. Adquirir as destrezas propias da práctica artística
A43	Habilidade para establecer sistemas de produción. Desenvolver estratexias aplicadas ao exercicio sistemático da práctica artística
A45	Habilidade para comunicar e difundir proxectos artísticos
B1	Capacidade de xestión da información.
B2	Capacidade de comunicación. Capacidade para expoñer oralmente e por escrito con claridade problemas complexos e proxectos dentro do seu campo de estudo

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Coñecemento dos fundamentos da informática.	A6 A7 A9	
Coñecementos básicos de tratamento da imaxe dixital.	A7 A9	
Coñecementos básicos de ofimática.	A9	B2

Coñecementos básicos de internet e comunicación dixital.	A6 A7	B1 B2
Coñecemento do vocabulario informático básico.	A6 A7	
Capacidade de entender as aplicacións da informática ao estudo, á análise e á investigación.	A32	B1 B2
Capacidade de comprensión dos recursos informáticos aplicados á creación artística.	A31 A32 A43	
Capacidade para entender o valor interdisciplinar da informática.	A34	
Habilidades básicas no manexo de dispositivos e recursos informáticos.	A42 A43	
Habilidade para manexar a nivel básico programas de procesamento de textos, manipulación de imaxes, navegación web e presentación multimedia.	A36 A45	B2
Habilidade para aplicar a informática en procesos creativos.	A31 A32 A42 A43	
Habilidade para atopar recursos en internet e aplicalos ao estudo e aos procesos creativos.	A32 A36 A42	B2

Contidos

Tema	
BLOQUE 1. Operatividade básica en medios dixitais: sistema operativo e periféricos.	Manexo básico do ordenador en sistemas operativos (Windows e Mac). Xestión interna de arquivos. Aplicacións básicas de procesamento de textos. Xestión de periféricos (memorias usb, discos duros, gravadoras, escáner[]).
BLOQUE 2. Creación e manipulación da imaxe dixital estática I.	Conceptos básicos da imaxe dixital estática: mapa de bits, imaxe vectorial, resolución, formatos de imaxe, optimización, adaptabilidade a soportes, etc. Formatos básicos de imaxe dixital. Introducción ao tratamento da imaxe dixital estática en mapa de bits. Ferramentas e manipulacións básicas. Software específico: Adobe Photoshop CS3.
BLOQUE 3. Creación e manipulación da imaxe dixital estática II.	Introdución ao tratamento da imaxe dixital estática vectorial. Ferramentas e manipulacións básicas. Formatos básicos. Software específico: Adobe Illustrator CS3.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	22	0	22
Traballos de aula	34	90	124
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	4	0	4

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Difusión dos contidos teóricos necesarios para a execución das tarefas prácticas vinculadas a cada software.
Traballos de aula	Aplicación sistemática das ferramentas básicas de cada software a partir dunhas premisas concretas.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	Durante cada práctica de aplicación dos contidos dados, o profesor tutelará o traballo individual alumno a alumno.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	Asistencia obrigatoria ás sesións.	40 %
Traballos de aula	Entrega puntual de cada práctica semanal.	40 %
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Proba tipo exame realizada sen tutela do profesor.	20 %

Outros comentarios sobre a Avaliación

As probas de avaliación realizaránse na derradeira semana lectiva do cuadrimestre, no horario habitual da asignatura.

Os alumnos que non superen as probas de aula realizadas semanalmente ao longo do cuadrimestre deberán realizar un exercicio que recolla os contidos impartidos na convocatoria de xullo.

PROBA DE AVALIACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE XULLO: 5 DE XULLO ÁS 10.00 HORAS

PROBA DE AVALIACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA FIN DE CARREIRA: 1 DE DEC. ÁS 10.00 HORAS

Bibliografía. Fontes 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,

STEPHENSON, Neal, **En el principio...fue la línea de comandos**,
http://biblioweb.sindominio.net/telematica/command_es/,

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

Adobe Illustrator CS5 http://help.adobe.com/es_ES/illustrator/cs/using/illustrator_cs5_help.pdf,

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Producción artística: Imaxe II/P01G010V01602

Proxectos gráficos dixitais/P01G010V01908
