



## 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	Castellano			
Departamento	Dibujo Escultura			
Coordinador/a	Lapeña Martínez, María Elena			
Profesorado	Castro Muñiz, José Cortizas Varela, Olalla Fiestras Cachafeiro, Basilisa Heyvaert, Ann Iglesia Trinidad, Jesús de la Lapeña Martínez, María Elena			
Correo-e	ele@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 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	B1
	A7	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	
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.
La máquina del tiempo.	Un viaje hacia las artes tradicionales desde una perspectiva contemporánea.

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos de aula	52	86	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	Atención personalizada en el horario de aprendizaje presencial en el aula.

## Evaluación

	Descripción	Calificación
Trabajos de aula	Evaluación progresiva de la asimilación de contenidos, del grado de resolución y calidad de los ejercicios realizados durante el curso. Fundamental la asistencia, el grado de interés y participación activa del estudiante.	60
Presentaciones/exposiciones	Evaluación final de todas las tareas realizadas en el aprendizaje presencial y autónomo.	40

---

## Otros comentarios sobre la Evaluación

---

CONVOCATORIA DE JULIO: DIA 3 JUEVES a las 10:00 h. : La prueba consiste en la presentación de todos los ejercicios del curso.

---

---

## Fuentes de información

DELGADO, José María, **Photoshop CS6**, Anaya Multimedia,  
DONDIS, D. A., **La sintaxis de la imagen**, Gustavo Gili,  
FONTCUBERTA, Joan, **Zonas de penumbra**, Actas,  
FONTCUBERTA, Joan, **La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía**, Gustavo Gili,  
ISLA, José, **Ninfografías-infomanías. Poéticas fotográficas en la era digital**, Ayuntamiento de Madrid, Conde Duque,  
MANOVICH, Lev, **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital**, Paidós Comunicación,  
MOURE, Gloria, **Sigmar Polke. Pinturas, fotografías y películas**, Ediciones Polígrafa,  
STEUER, Sharon, **Arte y creatividad con Photoshop**, Anaya multimedia,  
TRIBE, Mark, JANA, Reena, **Arte y nuevas tecnologías**, Taschen,  
VV.AA., **Vitamin Ph: New perspectives in photography**, Phaidon,  
VV.AA., Gómez Molina (coord.), **Máquinas y herramientas de dibujo**, Cátedra,  
Adobe Photoshop CS5 [http://help.adobe.com/es\\_ES/photoshop/cs/using/photoshop\\_cs5\\_help.pdf](http://help.adobe.com/es_ES/photoshop/cs/using/photoshop_cs5_help.pdf),  
[http://helpx.adobe.com/es/photoshop/topics.html#dynamicpod\\_reference](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>,

---

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Producción artística: Imagen II/P01G010V01602

Proyectos gráficos digitales/P01G010V01908

---