

Títol Superior de Disseny

Nivell 2, (GRAU) del MEQES*

Guia docent de
LLENGUATGES I TÈCNIQUES DIGITALS

**ESPECIALITAT DISSENY GRÀFIC. ITINERARI DE
FOTOGRAFIA I CREACIÓ AUDIOVISUAL**

Curs 2020/2021

1. Dades d'identificació • 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació • 3. Coneixements recomanats 4. Competències de l'assignatura • 5. Resultats d'aprenentatge • 6. Continguts 7. Volum de treball/ Metodologia • 8. Recursos • 9. Avaluació • 10. Bibliografia

1. Dades d'identificació

Centre	EASD de València		
Títol Superior de Disseny	Disseny gràfic, itinerari de Fotografia i creació audiovisual		
Departament	Ciència i tecnologia		
Mail del departament			
Nom de l'assignatura	Llenguatges i tècniques digitals		
Web de l'assignatura			
Horari de l'assignatura	Consulteu l'aplicació		
Lloc on s'imparteix	En línia. Divendres biblioteca viviers	Hores setmanals	6
Codi		Crèdits ECTS	6
Cicle		Curs	1r
Durada	Semestral		
Caràcter de l'assignatura	Bàsica		
Tipus d'assignatura	Presencial		
Llengua vehicular	Valencià / castellà		
Professores responsables	Ferran Montroi / Miquel Mestre		
Correu electrònic	fmontroy@easdvalencia.com , mmestre@easdvalencia.com		
Horari de tutories	Consulteu l'aplicació		
Lloc de les tutories	En línia		

* El Títol Superior de Disseny queda inclòs amb caràcter general en el nivell 2, de GRAU del Marc Espanyol de Qualificacions per l'Educació Superior i és equivalent al títol universitari de **GRAU**. Sempre que la normativa aplicable exigisca estar en possessió del títol universitari de **GRAU**, s'entendrà que compleix aquest requisit qui estiga en possessió del **Títol Superior de Disseny**.

2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

1_ Utilitzar un programari editor de *mapa de bits* o *raster* per a fer retoc fotogràfic

Des de fa més de vint anys la fotografia es crea i retoca de forma digital. El programari que ha acompanyat i liderat l'evolució d'aquesta tecnologia pertany a la marca Adobe. Es fa servir als estudis arreu del món i està requerida en totes les ofertes de treball del camp del disseny.

2_ Fer retoc fotogràfic no destructiu

A hores d'ara, els programaris faciliten la protecció total dels píxels originals de la imatge que hom manipulem. Cal saber com fer-ho.

3_ Revelar fotografia digital

El primer pas del procés de retoc és convertir en píxels la imatge provinent de la càmera (desada en el format del fabricant). Cal tindre un alt control del revelat per a poder conservar el màxim d'informació de l'arxiu.

4_ Elaborar collages digitals

Aquesta tasca ajuda a prendre el control sobre el significat de les creacions fetes amb imatges. L'objectiu és que l'alumnat accepte crear missatges destinats a un públic diferent a ell.

5_ Realitzar fotografies animades

Crear un *cinemagraf* és una tasca estimulante i tècnicament senzilla. És un treball modest que fa servir metodologia projectual per primer cop perquè es treballa a partir de conceptes. Un concepte elaborat i justificat pot assegurar un treball original, eficaç i diferenciat. Cal, doncs, aprendre a definir idees o conceptes abans de començar cap producció.

6_ Maquetar treballs escrits

S'utilitzarà un model de maquetació comú a tot l'alumnat del grup a partir d'una plantilla i s'adquiriran habilitats per a la composició i gestió des recursos gràfics i textuais en suport digital. Els diferents treballs teòrics, les investigacions, anàlisis i les presentacions dels treballs pràctics es faran a partir de la plantilla elaborada a classe. La bona organització dels continguts és la garantia per a la seua correcta comunicació.

7_ Utilitzar programari d'edició de vídeo

L'alumnat començarà a manipular vídeo digital amb intencions professionals, ha de conèixer els formats més habituals d'intercanvi i els *còdecs* més emprats. Es muntarà vídeo amb programari d'edició i s'exportarà adaptat a distints usos.

Els objectius es complementen amb:

CURS	ASSIGNATURA	COMPETÈNCIES
1 ^r	Fotografia i mitjans audiovisuals. (contingut de vídeo)	CG20 i CE2

3. Coneixements previs recomanats

Ús de l'ordinador, tauleta tàctil i mòbil nivell usuari.

4. Competències de l'assignatura

Competències transversals

CT4 – Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

Competències generals

CG2 – Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.

CG10 – Adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.

CG20 – Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seua influència en els processos i productes del disseny

Competències específiques

CE2– Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.

CE11– Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.

CE12– Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges i sons.

5. Resultats d'aprenentatge

RESULTATS D'APRENTATGE	COMPETÈNCIES RELACIONADES
<p>R1 Fa retoc fotogràfic no destructiu amb programari d'edició bit map.</p> <p>Indicador 1. Preserva la imatge original i la pot recuperar immediatament</p> <p>Evidències: Utilitza capes d'ajustament, màscares de capa, capes de farcit, capa gris 50%, retalla copiant i enganxant en capes noves, utilitza filtres, efectes de capa i mode de fusió.</p>	CT4, CG10 i CE12
<p>R2 Genera fluxos de treball eficaços</p> <p>I.1. Reconeix i modifica els trets formals d'una imatge.</p> <p>Evidències: manipula el color, llum, saturació, contrast, enfocament, distorsió, temperatura, nivell d'eixida i sortida...</p> <p>I.2. Sap retallar figures i retocar-les per parts</p> <p>Evidències: Fa seleccions basades en gamma, colors, canals i en vectors. Utilitza l'eina seleccionar i aplicar màscara, màscara de retall i màscares de capa.</p> <p>I.3. Revela una fotografia digital, la retoca i desa per a distints usos.</p> <p>Evidències: Transforma RAW en PSD, fa edició no destructiva i exporta en JPG, TGA i TIFF amb distints perfils de color.</p>	CT4, CE11
<p>R3 Documenta, transforma i recupera conjunts de treballs</p> <p>I. 1. Utilitza programari de gestió d'imatges digitals.</p> <p>Evidències: ordena, etiqueta i posa metadades a conjunts d'imatges.</p> <p>I. 2. Fa tasques automàtiques.</p> <p>Evidències: Utilitza les <i>Accions</i> per a manipular, anomenar i desar piles d'imatges.</p>	CG10, CE11
<p>R4 Utilitza programari per a la composició de textos i imatges. Fa ajustaments necessaris per a la correcta presentació o impressió</p> <p>I. 1. Coneix i utilitza les eines bàsiques</p> <p>Evidències: Fa servir pàgina mestra, número de pàgina, col·loca imatges i vincula textos en columnes.</p>	CG20 i CT4

<p>I. 2. Sap jerarquitzar la informació de les pàgines o pantalles. Evidències: dona tractaments diferenciats als distints elements de titulació, a les imatges i al text.</p> <p>I. 3. Té alguns coneixements elementals de tipografia Evidències: decideix la font, adapta el cos, utilitza distints pesos i controla la llargària de línia. Fa servir capitulars.</p>	
<p>R5 crea treballs fotogràfics a partir de conceptes</p> <p>I.1. Fa un <i>moodboard</i>, un collage d'imatges digitals per a descriure la forma de vida d'un grup social. Evidències: Crea una composició que es capaç de comunicar l'edat, costums, alimentació, tendències, pensament i posició econòmica d'un grup de gent.</p> <p>I.2. Fa un <i>cinemagraph</i> (fotografia en moviment) que expressa una idea complexa. Evidències: Crea un arxiu animat GIF, de 3, 4 o 5 s, a partir de fotografies o vídeos produïts per l'estudiant que conta un relat, opinió, desig, temor...</p>	<p>CG2 CE2 CG20</p>
<p>R6 Edita vídeo a partir de material propi i lliurat pel professor</p> <p>I.1. Desenvolupa una postproducció a partir d'un guio o brífin. Evidències: Selecciona el material fílmic, decideix l'estructura, el ritme i la durada basant-se en el concepte.</p> <p>I. 2. Fa muntatge fílmic. Evidències: aconseguix l'efecte de continuïtat fílmica a partir de plans, transicions, efectes de so i música.</p> <p>I. 2. Exporta a diferents dispositius. Evidències: Obté arxius de vídeo multiplataforma. Diferencia entre format (contenedor) i <i>còdec</i>. És capaç d'adaptar l'arxiu a la destinació final: TV, plataformes d'Internet, dispositius mòbils, web...</p>	<p>CG2 CE2 CG20</p>

6. Continguts

La finalitat de l'assignatura és que l'alumne conega la importància i aplicació dels mitjans informàtics en els sectors de la fotografia, l'audiovisual i en general tots els mitjans relacionats amb la imatge. Els i les estudiants aprendran a utilitzar les noves tecnologies com a tècniques en el procés creatiu i productiu i com instrument de comunicació i gestió.

Descriptors normatius:

La Tecnologia digital com a mitjà d'informació, ideació i comunicació projectual.

Comunicació i representació gràfica mitjançant tecnologia digital aplicades a l'especialitat.

Intercanvi d'arxius entre programes i sistemes.

Mètodes de recerca i experimentació propis de la matèria.

7. Volum de treball/ Metodologia

Activitats de treball presencial			
ACTIVITATS	Metodologia d'ensenyament-aprenentatge	Relació amb els resultats d'aprenentatge	Volum de treball (en n ^o hores o ECTS)
Classe presencial	Exposició de continguts per part de la professora/professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements a l'aula.	R1, R2 i R3	5h
Classes pràctiques	Sessions de treball en grups supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne.	R4, R5 i R6	30h
Exposició treball en grup	Aplicació de coneixements interdisciplinaris.		
Tutoria	Atenció personalitzada i en petits grups. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per una tutora/or amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc.	R1, R2, R3, R4, R5 i R6	20h
Avaluació	Conjunt de proves (orals i/o escrites) emprades en l'avaluació inicial o formativa de l'alumnat.	R1, R2, R3, R4, R5 i R6	5h
SUBTOTAL			60
Activitats de treball autònom			

ACTIVITATS	Metodologia d'ensenyament-aprenentatge	Relació amb els resultats d'aprenentatge	Volum de treball (en n° hores o ECTS)
Treball autònom	<i>Estudi de l'alumnat: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries, ... per exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.</i>	R4, R5 i R6	90h
Estudi pràctic	<i>Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries, ... per a exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.</i>		
Activitats complementàries	<i>Preparació i assistència a activitats complementàries com ara tallers, congressos, conferències, ...</i>		
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

8. Recursos

Canó de presentació.

Ordinador amb el programari següent:

- Gestor d'imatges
- Revelat d'arxius digital *raw*
- Editor de mapa de bits o *raster*
- Editor de vídeo digital
- Disseny editorial i interactiu

Joc *online* de preguntes i respostes.

9. Avaluació

9.1 Convocatòria ordinària		
<i>9.1.1 Alumnes amb avaluació continua</i>		
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	%	Resultats d'aprenentatge avaluats
Exercicis	20%	R1, R2 i R3
Projectes	40%	R4, R5 i R6
Exàmens Dos parcials, 20% cadascú	40%	R1, R2 i R3
<i>9.1.2 Alumnes amb pèrdua d'avaluació contínua (+20% faltes d'assistència)</i>		
D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	%	Resultats d'aprenentatge avaluats
Exercicis	20%	R1, R2 i R3
Projectes	40%	R4, R5 i R6
Exàmens Dos parcials, 20% cadascú	40%	R1, R2 i R3

9.2 Convocatòria extraordinària		
<i>9.2.1 Alumnes amb avaluació continua</i>		
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	%	Resultats d'aprenentatge avaluats
Exercicis	20%	R1, R2 i R3
Projectes	40%	R4, R5 i R6
Examen final	40%	R1, R2 i R3
<i>9.2.2 Alumnes amb pèrdua d'avaluació contínua (+20% faltes d'assistència)</i>		
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	%	Resultats d'aprenentatge avaluats
Exercicis	20%	R1, R2 i R3
Projectes	40%	R4, R5 i R6
Examen final	40%	R1, R2 i R3

9.3 Condicions de lliurament, avaluació i qualificació

Els treballs i projectes no lliurats durant el termini establert no s'acceptaran i la qualificació final serà no apte. La recuperació d'aquest es realitzarà a la fi de curs.

Els criteris d'avaluació de cada projecte o treball estan descrits al brífing.

Cal un 5 en cada element avaluat d'un treball o projecte per a fer mitjana.

Cal un 5 en cada treball o projecte per a fer mitjana.

EXÀMENS

És requisit imprescindible per a presentar-se als exàmens haver lliurat tots els treballs, exercicis i projectes.

No es podrà realitzar cap examen, ni prova específica, passada l'hora establida per al seu inici.

Si la professora/or observa que el treball realitzat per l'alumne no és concloent/suficient per a l'avaluació, realitzarà les proves específiques/exàmens que considere oportunes per a la seua avaluació. Aquest apartat és indispensable superar-ho per a aprovar l'assignatura.

Es presentaran a l'examen final aquelles i aquells que hagen suspès alguns dels tres exàmens parcials.

Cal que l'alumnat s'informe dels treball i proves que ha de fer i lliurar en aquesta convocatòria.

Les tutories o hores d'atenció a alumnes és el mitjà adequat per a informar-se, no s'utilitzarà el correu electrònic o altre sistema telemàtic una vegada finalitzen les classes.

10. Bibliografia

Bàsic:

Manuals de l'editorial Marcombo per a l'aprenentatge d'eines com ara l'Adobe Photoshop, Indesign, Premiere i Càmera Raw. Aconsellem les edicions més actuals.

De consulta

Gulbins, Juergen y Steinmueller, Uwe. (2012) *Flujo de trabajo en el posprocesado digital*. Omega, Barcelona.

Ward, Al y Smith, Colin. (2002) *Los Trucos y Efectos más interesantes de Photoshop*. Ed Anaya. Madrid

Kaj Johansson, Kaj, Lundberg, Peter y Ryberg, Robert. (2004) *Manual de producción gráfica recetas*. GG. Barcelona, 2004.

Dabbs, Alistair y Campbell, Alastair. (2004) *Biblia del diseñador digital*. Evergreen.

Sánchez, Rafael, C. (2003). *Montaje cinematográfico. Arte de movimiento*. La crujia:

https://www.academia.edu/37012867/Montaje_Cinematografico_Rafael_Sanchez

Sánchez Biosca, V. (1996) *El montaje cinematográfico: teoría y análisis*. Barcelona. Paidós comunicació:

<http://www.hamalweb.com.ar/hamal/textos/Sanchez%20Biosca%20teoria%20del%20montaje%20cinematografico.pdf>

Lèxic de fotografia català-castellà-francès-anglès:

https://slg.uib.cat/digitalAssets/149/149362_foto.pdf