

Grau en Ensenyaments Artístics de Disseny

Guia docent de
LLENGUATGES I TÈCNIQUES DIGITALS

ESPECIALITAT DISSENY GRÀFIC. ITINERARI
D'IL·LUSTRACIÓ

Curs 2021/2022

Esquema de la guia

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		
Grau	Disseny		
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	A determinar	Hores setmanals	6
Codi		Crèdits ECTS	6
Cicle		Curs	1r
Durada	Semestral		
Caràcter de l'assignatura	Bàsica		
Tipus d'assignatura			
Llengua vehicular	Valencià		
Professores responsables	Miquel Mestre		
Correu electrònic	mmestre@easdvalencia.com		
Horari de tutories	Consulteu l'aplicació		
Lloc de les tutories	Consulteu l'aplicació		

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

Descriptors:

Des de fa més de vint anys la imatge 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 les ofertes de treball del camp del disseny i la il·lustració.

Cal aprendre a utilitzar programari variat de creació i manipulació de formes fins a ser experts, perquè serà una de les nostres principals eines expressives i de comunicació al món professional.

Podem començar amb el dibuix **vectorial**, immediatament després fem servir un programari editor de **mapa de bits** o **raster**. Un dels conceptes que hem de treballar amb aquest programari és el **retoc no destructiu**.

Simultàniament fem i publiquem **il·lustracions animades** combinant tots dos programaris.

Després cal treballar l'**escanejat de dibuixos** analògics, el seu retoc i enllestir-lo per a **preimpressió**.

Per altra banda cal aprendre a maquetar treballs escrits, per això fem servir breument un programari de **disseny editorial**.

Els objectius es complementen amb:

CURS	ASSIGNATURA	COMPETÈNCIES
1 ^r	Fotografia i mitjans audiovisuals	CG2 i CE11

3. Coneixements previs recomanats

Ús de l'ordinador, tauleta tàctil, tauleta gràfica 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'APRENENTATGE	COMPETÈNCIES RELACIONADES
<p>R1 Dibuixa amb eines vectorials</p> <p>Indicador 1. Crea formes bidimensionals complexes.</p> <p>Evidències: Utilitza les eines de creació de formes: repetició, repetició axial, transformació, agrupació. Fa servir la ploma, els manejadors, afegeix, lleva, modifica punts i els uneix.</p> <p>Indicador 2. Modifica imatges vectorials complexes.</p> <p>Evidències: Utilitza <i>Pintura interactiva</i> per a acolorir sectors, combina formes amb operacions <i>booleanes</i>. Crea composicions amb fusions, retalla amb màscares, aplica patrons de farcit...</p> <p>Indicador 3. Organitza elements diversos sobre la taula de treball.</p> <p>Evidències: Utilitza les capes, els nivells dins de la mateixa capa, uneix text a traçat, aplica efectes de text amb capes i amb filtres...</p>	<p>CT4, CG10 i CE11</p>
<p>R2 Dibuixa amb editor de mapa de bits</p> <p>I 1. Crea formes bidimensionals complexes.</p> <p>Evidències: Utilitza les seleccions per a crear formes, donar-les color, textura i transformar-les.</p> <p>I 2. Reconeix i modifica els trets formals d'una imatge.</p> <p>Evidències: manipula el color, llum, saturació, contrast, distorsió, temperatura de color, nivell d'eixida i sortida...</p> <p>I.3. 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>CT4, CG10 i CE11</p>
<p>R3 Fa retoc 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%, màscares de lluminància, retalla copiant i enganxant en capes noves, utilitza filtres, efectes de capa i mode de fusió.</p>	<p>CT4, CG10 i CE12</p>
<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>	<p>CG20 i CT4</p>

<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 il·lustracions animades a partir de conceptes</p> <p>I.1 Fa una il·lustració en moviment. Evidències: Dibuixa dues imatges claus i després les posicions intermèdies. Combina programari vectorial i mapa de bits o d'edició de vídeo per a unir totes les posicions i donar-les continuïtat temporal.</p> <p>I.2. La il·lustració expressa una idea complexa. Evidències: Crea un arxiu animat GIF, de 3, 4 o 5 s, a partir de dibuixos produïts per l'estudiant que conta un relat, opinió, desig, temor...</p>	<p>CG2, CE2 i CG20</p>
<p>R6 Escaneja, modifica i enllestir un treball per a preimpresió</p> <p>I.1 Utilitza perifèrics per a introduir imatges a la taula de treball. Evidències: escaneja o fotografia digitalment imatges en alta resolució i les obri amb un programari <i>bit map</i> en condicions òptimes per a treballar.</p> <p>I.2 Dóna format, dimensió, definició, forma i color a un arxiu creat a classe i l'exporta en diferents formats. Evidències: Crea arxius PDF i TIFF per a impressió en mode CMYK i RGB amb perfils de color acordats amb l'impremta. Crea arxius JPG i PNG mode RGB o duotó parant esment en la resolució, grandària i perfil de color adaptats a diverses plataformes i pantalles: xarxes socials, web, HD, Full HD, 4k...</p>	<p>CG10 i CE12</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 il·lustració 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.

Generació i manipulació de la forma, processos d'anàlisi i síntesis mitjançant tecnologia digital.

Iniciació a la comunicació multimèdia. Iniciació a tècniques d'animació.

Comunicació i representació gràfica mitjançant tecnologia digital aplicades a la il·lustració. Intercanvi d'arxius entre programes i sistemes.

Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.

1_ Utilitzar programari de dibuix vectorial

L'alumnat coneixerà els fonaments de la representació bidimensional digital. Començarà a dibuixar amb eines com ara les *corbes de Bézier*, la pintura interactiva, la combinació i fusió de formes, també fa servir la vectorització d'imatges i l'edició de text.

2_ Utilitzar un programari editor de mapa de bits o raster

Cal comprendre la imatge digital; resolució, profunditat de bits, remostreig, formats i intercanvi d'arxius. Dibuixem i manipulem arxius digitalitzats per a aconseguir efectes plàstics, acolorir, canviar escala, aplicació de textures amb filtres, etc.

3_ Fer retoc no destructiu

A hores d'ara, els programaris faciliten la protecció total dels píxels originals de la imatge que hom manipulem. Cal utilitzar les noves formes de crear i transformar seleccions basades en *Adobe Sensei*, capes d'ajustament, modes de fusió, màscares...

4_ Realitzar il·lustracions animades

Crear una il·lustració curta en bucle és una tasca estimulants 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.

5_ Escanejat de dibuixos analògics

Introduim imatges al nostre ordinador i les treballem amb l'editor bitmap i les optimitzem per al seu treball en *bitmap* o en sistema vectorial.

6_ Maquetar treballs escrits

S'utilitza un model de maquetació comú a tot l'alumnat del grup a partir d'una plantilla i s'aprenen 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_ Enllestir un treball per a preimpresió

Parar esment en tots els elements que ens donen control sobre el format, dimensió, definició, forma i color de les nostres creacions abans de la seua reproducció (impresa o en pantalla).

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° 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, R3, R4, R5 i R6	10h
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.	R1, R2, R3, 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	14h
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	6h
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	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.	R4 i R5	90h
Estudi pràctic	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.		
Activitats complementàries	Preparació i assistència a activitats complementàries com ara tallers, congressos, conferències, ...		
SUBTOTAL			90

TOTAL	150
-------	-----

8. Recursos

Canó de presentació.

Pissarra

Biblioteca

Joc *online* de preguntes i respostes.

Ordinador amb el programari següent:

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

9. Avaluació

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

9.2 Convocatòria extraordinària		
9.2.1 Alumnes amb avaluació continua		
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	%	Resultats d'aprenentatge avaluats
Exercicis	20%	R1, R2 i R3
Projectes	20%	R4, R5 i R6
Examen final	60%	R1, R2 i R3
9.2.2 Alumnes amb pèrdua d'avaluació contínua (+20% faltes d'assistència)		
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	%	Resultats d'aprenentatge avaluats
Exercicis	20%	R1, R2 i R3
Projectes	20%	R4, R5 i R6
Examen final	60%	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:

Manuale de l'editorial Marcombo per a l'aprenentatge d'eines com ara l'Adobe Photoshop, Indesign, Illustrator, Premiere. 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.

Lèxic de fotografia català-castellà-francès-anglès:

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