



GUIA DOCENT

Llenguatges i tècniques digitals

2022-23

Especialitat: Itinerari d'il·lustració, especialitat de Disseny gràfic

Curs 2022/2023

→ 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

DADES DE L'ASSIGNATURA

Centre	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Títol	Il·lustració		
Departament	Ciència i tecnologia		
Mail del departament	dpto_tecnologia@easdvalecia.com		
Assignatura	Llenguatges i tècniques digitals		
Web	www.easdvalecia.com		
Horari	Consulteu l'aplicació		
Lloc on s'imparteix	Velluters	Hores setmanals	6
Codi		Crèdits ECTS	6
Cicle		Curs	1r
Durada	Semestral	Idioma	Valencià/Castellà
Tipus de formació	FB. Formació Bàsica	Tipus d'assignatura	60% presencial 40% autònom

DADES DEL PROFESSORAT

Docent/s responsable/s	Rafaela Morales / Ferran Montroy / Miquel Mestre
Correu electrònic	rmorales@easdvalecia.com , fmontroy@easdvalecia.com , mmestre@easdvalecia.com
Horari tutories	Consulteu l'aplicació
Lloc de tutories	Consulteu l'aplicació



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

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 farà 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. Dibuixarem i manipularem arxius digitalitzats per a aconseguir efectes plàstics, acolorir, canviar escala, aplicació de textures amb filtres, etc.

3_ Retocar imatges de forma no destructiva

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_ Animar il·lustracions

Crear una il·lustració curta en bucle és una tasca tècnicament senzilla. És fa servir simultàniament dos programaris per obtenir un arxiu animat compatible amb navegador, xarxes socials, PDF online, Key Note, PowerPoint...

5_ Escanejar dibuixos analògics

Introduïm 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 el grup a partir d'una plantilla, llavors 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 d'altres assignatures 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).

→ 3. Conixements previs recomanats

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



→ 4. Competències de l'assignatura

Presentem a continuació les competències que s'han d'assolir gràcies a l'assignatura de **Llenguatges i tècniques digitals**.

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 so.

→ 5. Resultats d'aprenentatge

RESULTATS D'APRENTATGE	COMPETÈNCIES RELACIONADES
<p>R1 Dibuixa amb eines vectorials</p> <p>Indicador 1. Crea formes bidimensionals complexes. 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. 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</p>	CT4, CG10 i CE11



<p>traball. 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>R2 Dibuixa amb editor de mapa de bits</p> <p>I 1. Crea formes bidimensionals complexes. 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. 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. Evidències: Fa seleccions basades en gamma, colors, formes, 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>I. 1. Preserva la imatge original i la pot recuperar immediatament Evidències: Utilitza capes d'ajustament, màscares de capa, capes de farcit, capa gris 50%, mascarees 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 Evidències: Fa servir pàgina mestra, número de pàgina, col·loca imatges i vincula textos en columnes.</p> <p>I. 2. Sap jerarquitzar la informació de les pàgines o pantalles. Evidències: dóna 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, sagnia en primera línia...</p>	<p>CG20 i CT4</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>CG2, CE2 i CG20</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 explica un relat, opinió, desig, temor...</p>	
<p>R6 Escaneja, modifica i enllesteix 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: Sap acolorir il·lustracions fent servir capes, capes d'ajustament, seleccions. Sap separar la línia del fons i acolorir per capes.. Crea arxius PDF i TIFF per a impressió en mode CMYK i RGB i aplica perfils de color estàndard propis del sector.</p>	CG10 i CE12

→ 6. Continguts

Unitat 1. Dibuix vectorial

Introducció a un editor vectorial

- Treballs amb formes bàsiques bidimensionals, repetició, transformació, organització, combinació i alineació.

Dibuix vectorial

- Corbes de Bézier.
- Pintura interactiva.
- Fusió de formes, vectorització d'imatges i edició de text.
- Dreceres de teclat.

Formes complexes

- Creació de formes amb finalitats comunicatives: marques, rètols, composicions radials, fusions.
- Il·lustració combinada amb text i fotografia.



Unitat 2. Imatge composta.

Introducció a un editor de *mapa de bits*

- Treballs amb seleccions (sumar i restar) combinats amb estils de capa.
- Filtres i mode de fusió de capes.
- Dreceres de teclat.

Creació i aplicació d'efectes en la imatge bit map

- Màscare de capa: retoc per àrees, collage, màscare de text...
- Retoc de color, tonalitats, llum amb capes d'ajustament i màscare.

Comunicació de diferents llenguatges.

- Retoc de superfícies, textures i qualitats, efecte llindar.
- Eines per a retallar: traçat, seleccions, llaç, vareta màgica, eina de perfeccionar les vores.
- Optimització d'imatges per a eixida depenent del seu ús: postproducció, impressió, web, dispositius mòbils, etc.

Unitat 3. Combinació eines vectorials i raster

Flux de treball amb arxius vinculats

- Imatge vectorial col·locada dins de taula de treball de Photoshop. Retoc i actualitzacions en temps real.
- Objecte intel·ligent. Funcions.
- *Mapa de bits* col·locat en taula de treball d'Il·lustrator amb vinculació amb Photoshop. Enllestiment per a impressió.

Unitat 4. Il·lustració animada

Projecte d'il·lustració en moviment.

- Treball seguint una metodologia: tema, concepte, idea, producció i postproducció.
- Creació i reducció amb Il·lustrator.
- Postproducció amb Photoshop. Exportació en format GIF.



Unitat 5. Maquetació bàsica

Introducció a programari d'edició editorial

- Maquetació: pàgines mestres, numeració, columnes vinculades i estils.
- Fonaments bàsics de tipografia: famílies, pesos, línia, interlínia, sagnat...
- Perfils, espais de color i el seu ús per a preimpresió.
- Modes de colors RGB i CMYK.

Plantilla per a treballs

- Creació d'una plantilla model de maquetacions comú a tot l'alumnat per a tots els treballs de totes les assignatures del curs.

Unitat 6. Escanejat i retoc de dibuix

Importar imatge des de perifèrics

- Treball d'imatges en alta resolució i correctes nivells de llum i color.
- Organització d'arxius.

Treball a partir de dibuix de línia

- Retoc de blancs i negres amb capes d'ajustament.
- Acolorir imatge amb capes i modes de fusió.
- Exportar a diferents formats.

Separar línia de fons

- Ús de canals per a treballar la qualitat de línia.
- Acolorir per capes amb seleccions, màscares i capes d'ajustament.
- Exportar a diferents formats.



→ 7. Volum de treball / Metodologia

7.1 Activitats de treball presencial			
ACTIVITATS	Metodologia d'ensenyament-aprenentatge	Relació amb els resultats d'aprenentatge	Volum de treball (en nº hores o ECTS)
<i>Classe presencial</i>	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	25h
<i>Classes pràctiques</i>	Sessions de treball en grups supervisades. 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'alumnat.	R1, R2, R3, R4, R5 i R6	40h
<i>Tutoria</i>	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.	R5	20h
<i>Avaluació</i>	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			90
7.2 Activitats de treball autònom			
<i>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.	R1, R2, R3, R4, R5 i R6	60h
<i>Estudi pràctic</i>	<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>		
<i>Activitats complementàries</i>	<i>Preparació i assistència a activitats complementàries com ara tallers, congressos, conferències,...</i>		
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 8. Recursos



Canó de presentació.
Connexió a internet.
Ordinador amb el programari següent:

- Editor vectorial
- Editor de mapa de bits o *raster*
- Disseny editorial i interactiu
- Editor de vídeo

Joc *online* de preguntes i respostes.

→ 9. Avaluació

9.1 Convocatòria ordinària

9.1.1 Alumnat amb avaluació continua

INSTRUMENTS D'AVUACIÓ I CRITERIS D'AVUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
<p>Treballs pràctics. Són el 60% de la qualificació total.</p> <p>Per a sumar la nota final, cadascun dels treballs serà valorat amb percentatges diferents segons el criteri docent.</p> <p>Cada treball es qualificarà de 0 a 10. Considerarem que l'assignatura ha estat superada quan la nota final siga igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs. Els treballs presentats fora de termini seran qualificats amb una nota màxima de 5.</p> <p>Per a avaluar els treballs farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia. També s'indicaran els percentatges atorgats a cadascun d'ells. Aquest instrument d'avaluació serà explicat als i les estudiants.</p>	R1, R2, R3, R4, R5 i R6
<p>Prova teòrica/pràctica. És el 40% de la qualificació total.</p> <p>Cada treball, a més a més de l'examen, es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs i en l'examen.</p> <p>Per a avaluar tant els treballs com l'examen, farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia.</p>	R1, R2, R3, R4 i R6

9.1.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació continua (+20% faltes d'assistència)

INSTRUMENTS D'AVUACIÓ I CRITERIS D'AVUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
<p>Treballs pràctics. Són el 60% de la qualificació total.</p>	R1, R2, R3, R4, R5 i R6



<p>Prova teòrica/pràctica. És el 40% de la qualificació total. Cada treball, a més a més de l'examen, es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs i en l'examen.</p> <p>Per a avaluar tant els treballs com l'examen, farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia.</p>	<p>R1, R2, R3, R4 i R6</p>
--	----------------------------

9.2 Convocatòria extraordinària

9.2.1 Alumnat amb avaluació continua

INSTRUMENTS D'AVUACIÓ I CRITERIS D'AVUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
<p>Treballs pràctics. Són el 60% de la qualificació total.</p> <p>Per a sumar la nota final, cadascun dels treballs serà valorat amb percentatges diferents segons el criteri docent.</p> <p>Cada treball es qualificarà de 0 a 10. Considerarem que l'assignatura ha estat superada quan la nota final siga igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs. Els treballs presentats fora de termini seran qualificats amb una nota màxima de 5.</p> <p>Per a avaluar els treballs farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia. També s'indican els percentatges atorgats a cadascun d'ells. Aquest instrument d'avaluació serà explicat als i les estudiants.</p> <p>Prova teòrica/pràctica. És el 40% de la qualificació total. Cada treball, a més a més de l'examen, es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs i en l'examen.</p> <p>Per a avaluar tant els treballs com l'examen, farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia.</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5 i R6</p> <p>R1, R2, R3, R4 i R6</p>

9.2.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació continua (+20% faltes d'assistència)

INSTRUMENTS D'AVUACIÓ I CRITERIS D'AVUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
<p>Treballs pràctics. Són el 60% de la qualificació total.</p> <p>Prova teòrica/pràctica. És el 40% de la qualificació total. Cada treball, a més a més de l'examen, es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs i en l'examen.</p> <p>Per a avaluar tant els treballs com l'examen, farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia..</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5 i R6</p> <p>R1, R2, R3, R4 i R6</p>



--	--

→ 10. Bibliografia

Manuels de l'editorial Marcombo per a l'aprenentatge d'eines com ara l'Adobe Illustrator, Photoshop i Indesign. Aconsellem les edicions més actuals.

Bibliografia complementària:

Web

Lèxic de fotografia català-castellà-francès-anglès:
https://slg.uib.cat/digitalAssets/149/149362_foto.pdf