



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

### Lenguajes y Técnicas Digitales 2025-26

Especialidad: Joyería y objeto

Curso 2025/2026

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

#### → 1. Datos de identificación

##### DATOS DE LA ASIGNATURA

|                       |  |                    |                             |
|-----------------------|--|--------------------|-----------------------------|
| Centro                | Escola d'Art i Superior de Disseny de València |                    |                             |
| Título                | Diseño Joyería                                 |                    |                             |
| Departamento          | Ciencias Aplicadas y Tecnología                |                    |                             |
| Mail del departamento | @easdvalencia.com                              |                    |                             |
| Asignatura            | Lenguajes y Técnicas Digitales                 |                    |                             |
| Web                   | easdvalencia.com                               |                    |                             |
| Horario               | Miércoles de 8 a 11 h. y viernes de 11 a 14 h. |                    |                             |
| Lugar impartición     | Vivers   | Horas semanales    | 5                           |
| Código                |  | Créditos ECTS      | 6                           |
| Ciclo                 |  | Curso              | 1º                          |
| Duración              | Semestral                                      | Idioma             | Castellano                  |
| Tipo de formación     | FB. Formación Básica                           | Tipo de asignatura | 50% presencial 50% autónomo |

##### DATOS DEL PROFESORADO

|                         |  |  |  |
|-------------------------|--|--|--|
| Docente/s responsable/s | Ana Latre Andrés                                   |  |  |
| Correo electrónico      | alatre@easdvalencia.com                            |  |  |
| Horario tutorías        | Determinar con la docente, alatre@easdvalencia.com |  |  |



Lugar de tutorías

Determinar con la docente, alatre@easdvalencia.com

## → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Conocer la incidencia, relevancia y aplicación de los medios informáticos en el sector.

Adquirir los conocimientos necesarios empleados en el diseño por ordenador.

Utilizar las nuevas tecnologías en el proceso creativo y productivo.

Utilizar las nuevas tecnologías como instrumento de comunicación y gestión.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

Esta asignatura se coordinará con la asignatura de diseño básico y dibujo, técnicas Gráficas y fotografía y medios audiovisuales, intercambiando conocimientos para poder desarrollarlos digitalmente.

También constituye una base muy importante para posteriores asignaturas como proyectos y taller de presentación y comunicación del proyecto, herramientas cad aplicadas al diseño de joyería y herramientas cam aplicadas al diseño de joyería.

## → 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Lenguajes y Técnicas Digitales.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

|     |  |
|-----|--|
| CT2 | Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. |
| CT4 | Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.             |

### COMPETENCIAS GENERALES

|      |  |
|------|--|
| CG2  | Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.   |
| CG10 | Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial   |
| CG20 | Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. |



## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

|      |  |
|------|--|
| CE10 | Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.                         |
| CE11 | Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto. |

## → 5. Resultados de aprendizaje

| RESULTADOS DE APRENDIZAJE  | COMPETENCIAS RELACIONADAS |
|--|---------------------------|
| R1 - Dibuja digitalmente una forma compleja y la prepara correctamente para su posterior producción.   | CG2.- CE10.- CE11         |
| R2 - Aplica los recursos gráficos para diseñar la comunicación analógica y digital del proyecto y lo prepara para su correcta impresión o visualización. | CT4.- CG10.- CG2.- CG20   |
| R3 - Diseña y compone publicaciones digitales y analogicas para una comunicación específica y lo prepara para su correcta impresión o presentación       | CT2.-CG10.- CG2.- CG20    |
| R4 - Genera volúmenes digitalmente y lo prepara para su correcta impresión.  | CG10.- CE10.- CE11        |

## → 6. Contenidos

### Unidad 1. La Síntesis formal. Composición bidimensional

- La Representación digital bidimensional; síntesis y generación de forma vectorial mediante la línea, la forma, el color, la textura y el espacio.
- El Cromatismo; creación y aplicación de color digital según finalidad.
- Los Recursos digitales para la comunicación; efectos y filtros.
- La Representación de la información; gráfica de datos, síntesis de información, comunicación mediante dibujo, imagen y texto.
- Los Formatos e intercambio de archivos.

### Unidad 2. Imagen expresiva. Collage y Texturas

- Concepto de imagen digital; resolución, profundidad de bits, remuestreo, formatos e intercambio de archivos.
- La representación visual; montaje de escenas con imágenes bitmap. Selecciones, Fotomontaje y collage. Modos de fusión.



- Herramientas básicas para comunicar diferentes lenguajes; uso del color, ajustes, estilos, texturas, efectos y filtros.
- La imagen como producto, el retoque fotográfico, alteración de la imagen bitmap.
- El cromatismo; crear, aplicar, igualar y ajustar el color en la imagen bitmap.
- Automatización de tareas, acciones y lotes.
- Obtención de imágenes bitmap, búsqueda de imágenes y material gráfico. Escaneo y archivos fotográficos (Raw).

## Unidad 3. Diagramación de espacios para trabajos analógicos y digitales

- Organización de la información y el espacio; composición de imágenes, texto e ilustraciones. Retículas y páginas maestras.
- Estilos de carácter y párrafo. Creación y aplicación.
- Preparación de documentos para salida; creación de PDF de impresión. Empaqueado.
- Interactividad.PDF interactivos.
- Formatos e intercambio de archivos.

## Unidad 4. Creación de volúmenes

- La Representación digital tridimensional; generación de volúmenes con aplicaciones específicas.
- La comunicación a través del volumen.
- La Integración del volumen en contextos gráficos.
- El Cromatismo; creación y aplicación de color, materiales, texturas e iluminación.
- Formatos e intercambio de archivos.

## Unidad 5. Búsqueda de información/Internet

- El uso adecuado de Internet en la búsqueda de información relevante y útil para la especialidad.
- Aplicaciones de apoyo, comunicación y soporte (Drive, Behance, Isuu, Brigde, Mockups, webs de descargas...)
- Bibliografía específica.

---

## → 7. Volumen de trabajo/ Metodología

---

### 7.1 Actividades de trabajo presencial

| ACTIVIDADES             | Metodología de enseñanza-aprendizaje   | Relación con los Resultados de Aprendizaje | Volumen trabajo (en nº horas o ECTS) |
|-------------------------|--|--|--------------------------------------|
| <i>Clase presencial</i> | Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula. | R1,R2,R3,R4,R5                             | 45 horas                             |



|                         |   |                |           |
|-------------------------|---|----------------|-----------|
| <i>Clases prácticas</i> | Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.<br><br>Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado. | R1,R2,R3,R4,R5 | 10 horas  |
| <i>Tutoría</i>          | Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.  | R1,R2,R3,R4,R5 | 15 horas  |
| <i>Evaluación</i>       | Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.  | R1,R2,R3,R4,R5 | 5 horas   |
| <b>SUBTOTAL</b>         |   |                | <b>75</b> |

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

|                                    |  |                |            |
|------------------------------------|--|----------------|------------|
| <i>Trabajo autónomo</i>            | Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. | R1,R2,R3,R4,R5 | 60         |
| <i>Estudio práctico</i>            | Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.   | R1,R2,R3,R4,R5 | 10         |
| <i>Actividades complementarias</i> | Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...  | R1,R2,R3,R4,R5 | 5          |
| <b>SUBTOTAL</b>                    |  |                | <b>75</b>  |
| <b>TOTAL</b>                       |  |                | <b>150</b> |

## → 8. Recursos

Ordenadores, Televisión, Biblioteca, Recursos TIC, Materiales elaborados por el docente.

## → 9. Evaluación



## 9.1 Convocatoria ordinaria

### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN  | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|---|-------------------------------------|
| <p><b>Evaluación oral:</b> evaluación inicial por sondeo oral que no ponderará en la nota inicial.</p> <p><b>Evaluación formativa:</b> constará de una serie de trabajo prácticos donde el alumnado debe de obtener un cinco en cada una de las partes.</p> <p><b>Trabajos prácticos</b></p> <p>Los trabajos se calificarán del 1 al 10.</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p>Sistemas de recuperación. Los trabajos que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y en los plazos que él determine.</p> <p>Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.</p> | R1,R2,R3,R4,R5                      |

### 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN   | Resultados de Aprendizaje evaluados                             |
|--|---|
| <p>Trabajos. Suponen el 80% de la calificación total.</p> <p>Examen/trabajo final. Supone el 20% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes. La calificación final será el resultado de la media aritmética de los trabajos realizados</p> | <p>Trabajos:<br/>R1,R2,R3,R4,R5</p> <p>Examen:<br/>R2,R3,R4</p> |



## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN   | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|--|-------------------------------------|
| <p><b>Evaluación formativa:</b> constará de una serie de trabajo prácticos donde el alumnado debe de obtener un cinco en cada una de las partes.</p> <p><b>Trabajos prácticos</b></p> <p>Los trabajos se calificarán del 1 al 10.</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p>Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.</p> | R1,R2,R3,R4,R5                      |

### 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN   | Resultados de Aprendizaje evaluados                                   |
|--|---|
| <p>Trabajos. Suponen el 80% de la calificación total.</p> <p>Examen/trabajo final. Supone el 20% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes. La calificación final será el resultado de la media aritmética de los trabajos realizados</p> | <p>Trabajos:</p> <p>R1,R2,R3,R4,R5</p> <p>Examen:</p> <p>R2,R3,R4</p> |

## → 10. Bibliografía



Adobe. (2024). Página oficial de adobe. Adobe tutoriales.  
<https://helpx.adobe.com/support.html>

## Bibliografía complementaria:

- Dabbs, Alistair y Campbell, Alistair (2004), *Biblia del diseñador digital*. Madrid: Evergreen.
- Heller, Elena. (2010), *Psicología del color*. México: GG.
- Johanson, Kaj, Lundberg, Peter y Ryberg, Robert. (2004). *Manual de producción gráfica recetas*. Barcelona: GG.
- Kane, John. (2012), *Manual de tipografía*. México: GG.
- Ward, Aly y Smith, Colins, (2002). *Trucos y efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Mediactive (2009), *Aprender illustrator con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: S.A. Marcombo.
- Gómez, Francisco José. (2018), *In Design, Guía práctica*. Madrid: Anaya.
- Delgado, Jose María. (2018), *Photoshop CC 2018 (Manuales Imprescindibles)*. Madrid: Anaya.
- Mazier David. (2018), *Illustrator CC /para PC y Mac*. Madrid: Factory.
- Apolonio, Lorenzo. (2018), *Illustrator (guía práctica)*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Caballero, Nicolas. (2009), *Photoshop (guía práctica)*. Madrid: Anaya multimedia.
- Gómez, Francisco José. (2018), *InDesign CC 2018 (Manuales Imprescindibles)*. Madrid: Anaya Multimedia.