

GRAU EN ARTS PLÀSTIQUES, ESPECIALITAT CERÀMICA
GRADO EN ARTES PLÁSTICAS, ESPECIALIDAD CERÁMICA

Definit a / Definido en

[RD 634/2010](#)

[Orden 23/2011](#)



iseacv



GUIA DOCENT DE CENTRE
GUÍA DOCENTE DE CENTRO

ASSIGNATURA / ASIGNATURA / SUBJECT

LLENGUATGES ARTÍSTICS I TÈCNIQUES DE REPRESENTACIÓ

Lenguajes Artísticos y Técnicas de Representación

ARTLANGS AND REPRESENTATION TECHNIQUES

CODI / CÓDIGO

LATR

Document aprovat pel Departament de Fonaments Artístics en data 19/01/2023

Documento Aprobado por el Departamento de Fundamentos Artísticos en fecha 19/01/2023

GUIA DOCENT DE L'ESCAL
GUÍA DOCENTE DE LA ESCAL
1 IDENTIFICACIÓ DE L'ASSIGNATURA
IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Assignatura <i>Asignatura</i> Subject	LLENGUATGES ARTÍSTICS I TÈCNIQUES DE REPRESENTACIÓ <i>LENGUAJES ARTÍSTICOS Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN</i> ARTLANGS AND REPRESENTATION TECHNIQUES			Codi <i>Código</i>	LATR
ECTS	6	Curs <i>Curso</i>	4°	Semestre	2°
Tipus formació <i>Tipo formación</i>	OPTATIVA			Idioma	Castellano
Matèria <i>Materia</i>	LENGUAJES ARTÍSTICOS Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN				
Departament <i>Departamento</i>	FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS				

1.1 Objectius generals
Objetivos generales

Assignatura semestral para la formación en la creación gráfica con medios informáticos. Son objetivos de la asignatura el: conocer, aplicar y desarrollar procedimientos de creación artística a través de programas de dibujo asistido por ordenador y al mismo tiempo, profundizar en la capacidad de percepción visual, de análisis del alumno, proporcionando una sólida base de conocimientos para su proyección profesional.

Desarrollar propuestas gráficas y profundizar en el dominio de la expresión artística potenciando la creatividad mediante herramientas informáticas que más adelante el alumno va a utilizar en su vida profesional.

1.2 Contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació
Contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Desarrollo de propuesta gráfica y dominio de la expresión artística, fomento de la creatividad a través de las herramientas informáticas que el alumnado utilizará más adelante en sus estudios.

1.3 Coneixements previs *Conocimientos previos*

Es recomendable tener nociones de informàtica aplicada (manejo de redes, navegaci3n y mensajería web...) y de dibujo artístic, para aquellos alumnos que deseen cursar la asignatura.

2 COMPETÈNCIES DE L'ASSIGNATURA COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA

Competències Transversals / *Competencias Transversales*

CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT6. Realizar auto crítica hacia el propio desempeño profesional e interprofesional.
CT7. Utilizar habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT12. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de la formación continuada.

Competències Genèriques / *Competencias Genéricas*

CG3. Generar soluciones creativas a los problemas de la forma, funci3n, configuraci3n y finalidad y calidad de los objetivos y servicios mediante el anàlisis, la investigaci3n y la determinaci3n de sus propiedades y cualidades físcas y de sus valores simb3licos y comunicativos.

CG9. Valorar la significaci3n artístic, cultural y social del diseño y su capacidad de intervenir como factor de identidad e innovaci3n y desarrollo de calidad.

Competències Específiques / *Competencias Específicas*

CE2. Generar procesos de ideaci3n y creaci3n tanto artísticos como técnicos, y resolver los problemas que se planteasen durante los procesos de abocetado y realizaci3n.

El grau de contribuci3n de signatura té la següent escala: 1 Poc; 2 Alguna cosa; 3 Prou; 4 Molt

El grado de contibuci3n de la asignatura tiene la siguiente escala: 1 Poco; 2 Algo; 3 stante; 4 Mucho



3

RESULTATS D'APRENENTATGE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE

	Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències Relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
RA1	Muestra nuevos métodos de representación a través de adobe Illustrator.	CT1, CT4, CE2
RA2	Resuelve con las herramientas de Illustrator e InDesign problemas de dibujo y maquetación.	CT1, CT4, CE2
RA3	Construye formas, composiciones y diseños por medio del dibujo vectorial. Aplica color a figuras y espacios virtuales.	CT1, CT12, CG3, CE2
RA4	Clasifica figuras y objetos planos, transformándolos en ilustraciones con volumen. Identifica la gestión del color en medios informáticos.	CT1, CT8, CT12, CE2
RA5	Desarrolla la capacidad creativa en la construcción de los objetos y su exposición visual. Traza y vectoriza imágenes y figuras.	CT1, CT6, CT8, CT12 CG3, CG9, CE2
RA6	Argumenta y justifica la información visual mediante el dibujo digital, seleccionando los procesos y procedimientos más adecuados a su representación. Resuelve la impresión de un trabajo gráfico en arte final.	CT1, CT4, CT6, CT8, CT12 CG3, CG9, CE2

4 **CONTINGUTS DE L'ASSIGNATURA I TEMPORALITZACIÓ**
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA Y TEMPORALIZACIÓN

<p>Bloque de contenido I</p> <p>Unidad didáctica 1. Infografía: introducción al dibujo artístico asistido por ordenador. Los programas de dibujo. Archivos vectoriales y archivos de bmaps.</p> <p>Unidad didáctica 2. Las interfaces de usuario. Aspectos comunes del software de dibujo.</p> <p>Unidad didáctica 3. Paleta de herramientas: herramientas de dibujo, herramientas de texto, herramientas de pintura.</p> <p>Unidad didáctica 4. Selección y transformaciones básicas de objetos. Trazados y signos.</p>	<p>24 horas</p>
<p>Bloque de contenido II</p> <p>Unidad didáctica 5. Proceso de vectorización de la imagen, imagen raster.</p> <p>Unidad didáctica 6. Creación de efectos especiales y texturas y color.</p> <p>Unidad didáctica 7. Importación, exportación y almacenamiento archivos</p> <p>Unidad didáctica 8. Archivos en RGB y CMYK. Artes finales. Impresión (InDesign maquetación).</p>	<p>12 horas</p>
<p>Bloque de contenido III</p> <p>Unidad didáctica 9. Tipos de resoluciones. Tratamiento digital.</p> <p>Unidad didáctica 10. Escaneado de imágenes. Limpieza de la imagen escaneada. Exportación de imagen a Illustrator.</p>	<p>18 horas</p>
<p>Bloque de contenido IV</p> <p>Unidad didáctica 11. Perspectivas infográficas: el espacio en 3d, renders.</p> <p>Unidad didáctica 12. Presentaciones: layouts, portafolios, la infografía para redes (blogs, webs...)</p>	<p>21 horas</p>

NOTA: La temporalització concreta es desenvolupa al document d'aplicació d'aquesta guia docent

NOTA: La temporalización concreta se desarrolla en el documento de aplicación de esta guía docente

5 ACTIVITATS FORMATIVES ACTIVIDADES FORMATIVAS

La assignatura **Lenguajes artísticos y técnicas de representación** tiene una carga lectiva de 6 ECTS, que corresponde a 90 horas lectivas o de docencia directa y 60 horas de trabajo autónomo, lo que hace un total de 150 horas.

NOTA: La descripció concreta de les activitats formatives d'aquesta assignatura es desenvolupa al document d'aplicació d'aquesta guia docent

NOTA: La descripción concreta de las actividades formativas de esta asignatura se desarrolla en el documento de aplicación de esta guía docente.

6 SISTEMA D'AVALUACIÓ I QUALIFICACIÓ SISTEMA DE EVALUCIÓN Y CALIFICACIÓN

6.1 Instruments d'avaluació i dates d'entrega *Instrumentos de evaluación y fechas de entrega*

NOTA: La descripció concreta dels instruments d'avaluació d'aquesta assignatura es desenvolupa al document d'aplicació d'aquesta guia docent

NOTA: La descripción concreta de los instrumentos de evaluación de esta asignatura se desarrolla en el documento de aplicación de esta guía docente.

6.2 Criteris d'avaluació *Criterios de evaluación*

La copia, el plagio o el uso indebido de imàgines y referencias (ausencia de fuentes, citas de autores, etc.) Así como el uso de la IA (Inteligencia Artificial, Chat GPT u otras herramientas de plagio) puede ser motivo de la pérdida de evaluación en convocatoria ordinaria.

La calificación del estudiante está vinculada necesariamente a la asistencia regular a clase y al seguimiento de las indicaciones dadas por el profesor. Al mantenimiento de la limpieza y el orden en el aula, así como a la participación y al respeto de la convivencia en el aula.

La fecha de entrega de trabajos será únicamente la acordada por el profesor y en caso de no alcanzar los objetivos propuestos se podrá, a criterio del profesor, repetir el trabajo una única vez más. Un ejercicio no presentado en la fecha acordada sin

justificación se puntuará con un cero. Un ejercicio presentado fuera de plazo tendrá una calificación máxima de 5 sobre 10.

Todos los trabajos, ordenados, finalizados, digitalizados y debidamente firmados se entregarán en una memoria USB del alumno al final de evaluación (independientemente de que ya hayan sido calificados). No se calificará ningún trabajo donde no esté debidamente identificado el alumno.

Es responsabilidad del alumno la custodia de todos los trabajos en condiciones óptimas hasta su entrega al final de evaluación.

Los resultados de la asignatura se calificarán siguiendo la escala numérica del 0 al 10 con la expresión de un decimal.

Aquellos alumnos que no hayan asistido a clase o que habiendo asistido no hayan entregado ningún trabajo se considerarán NO CALIFICADOS o SIN CALIFICAR. Esto comportará la pérdida de una convocatoria.

La condición de NO PRESENTADO se someterá a la aprobación de la Dirección del centro, siempre previa petición del alumno debidamente justificada y entendida como una excepción.

El examen final es obligatorio para todo alumno que no haya superado la asignatura con la evaluación continua. Para la aplicación del sistema de evaluación continua, el alumno debe asistir con regularidad al menos al 70% del total de periodos lectivos. La ausencia injustificada a más del 30% de las clases por parte del alumno comportará la pérdida de la evaluación continua y quedará con la obligación de realizar un examen final más la entrega de todos los trabajos propuestos durante el semestre.

Convocatoria ordinaria (mayo) Entrega de todos los trabajos y prueba teórica.

Convocatoria extraordinaria (junio) Entrega de todos los trabajos y prueba teórica. La calificación de los trabajos superados durante el semestre se guardará para la prueba extraordinaria.

Todos los trabajos serán revisados teniendo en cuenta los siguientes puntos:

La evaluación del aprendizaje del alumnado sobre los ejercicios prácticos y teóricos que propone la programación y la superación de los objetivos enmarcados en ella.

El aspecto psicológico implícito en las realizaciones artísticas, como la percepción visual y muy principalmente el aspecto creativo.

El conocimiento de los medios informáticos y recursos gráfico-plásticos básicos para expresarse adecuadamente en dos dimensiones.

El factor plástico considerándolo como específico de nuestro campo, comprendiendo el dominio técnico, la aplicación de los recursos expresivos, el dominio de los materiales, el grado de sensibilización para la captación de los valores propiamente plásticos.

En lo estético se valorará el estilo propio, la capacidad de ordenación de los elementos



plásticos y el grado de apreciación estética.

6.3 **Sistemes de recuperació** *Sistemas de recuperación*

Repetición de trabajos a propuesta del profesorado. Los ejercicios suspensos se repetirán o rectificarán en horario no lectivo

Realización de actividades complementarias (fuera del horario lectivo, previamente consensuadas con el profesor) con la finalidad de asimilar los conceptos o procedimientos no superados con éxito.

Prueba de recuperación teórico-práctica (donde se entregarán además, todos los trabajos realizados durante el semestre, de la asignatura).

Si el alumno sigue sin superar los criterios mínimos se le convocará a recuperación extraordinaria para que vuelva a entregar su propuesta con todos los trabajos y realizar un examen final.

Si el alumno decide previa consulta al profesor, entregar en segunda convocatoria parte de trabajos, (con el fin de mejorar alguna nota) pero durante el curso ha presentado en fecha y forma todos los trabajos, con el seguimiento del profesor y los ha superado, estará exento del examen final.

7

BIBLIOGRAFIA
BIBLIOGRAFÍA

- AA.VV. (2010). Adobe Illustrator CS5, Anaya Multimedia.
- DONDIS, A. (1980). La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual., Barcelona: Gustavo Gili.
- DELGADO, J.M. y PAZ, F. (2010). Adobe Illustrator CS5, Anaya Multimedia.
- LOWENFELD, V. y LAMBERT BRITAIN, N. (1985). Desarrollo de la capacidad creadora. Kapelusz, Buenos Aires.
- MARCEL MOLINÉ. La fuerza de la publicidad. Ed Cuadernos cinco días.
- MARTÍN SERRANO, MANUEL, GRACIA, J. y ARIAS M.A. (1981). Teoría de la comunicación. Ed A. Corazón, editor Madrid.
- OLLINS W. (1991). Identidad corporativa. Ed Celeste.
- COSTA, JOAN. (1988). Señalética. Ediciones CEAC, Barcelona.
- HARRIS, J WITHROW, S. (2010). Ilustración Vectorial Los secretos de la Creación Digital de Imágenes. Barcelona. Ed. Promopress.
- VV.AA. (2013). Illustrator CC (Diseño y Creatividad). Madrid: Ed. Anaya Multimedia.
- VV.AA. (2005). La biblia del diseñador digital. Alemania: Editorial Taschen.
- MUNARI, B. (1975). Diseño y comunicación visual. Barcelona, Gustavo Gili.
- ZUNZUNEGUI DIEZ, S. (1994). Mirar la imagen. Zarautz: Universidad del País Vasco.
- KANDINSKY, V. (1996). Punto y línea sobre el plano. Paidós.
- DE GRANDIS. (1985). Teoría y uso del color. Ed, Madrid, Cátedra.
- VILLAFANE GALLEGU, J. (1987). Introducción a la teoría de la imagen. Ed. Madrid. Pirámide.
- PANOFKY, E. (1991) La perspectiva como forma simbólica. Ed Tusquet editores II cuadernos marginales 31.

NOTA: La descripción concreta de la bibliografía empleada en esta asignatura es desarrollada en el documento de aplicación de esta guía docente

NOTA: La descripción concreta de la bibliografía utilizada en esta asignatura se desarrolla en el documento de aplicación de esta guía docente.