

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Procesos de Creación Artística: Nuevos Medios Artísticos	Arte Digital e Interactivo	2º	3º	6	Obligatoria
PROFESORES⁽¹⁾			DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)		
<p>DEPARTAMENTO DE DIBUJO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raúl Campos López: Grupos U, V, • Rosario Velasco Aranda: Grupos P, Q • Silvia Segarra Lagunes: Grupos (S), T • José Luis Ramos Muñoz: Grupos R, Y, (S) • M^a del Valle Galera de Ulierte: Grupo X <p>DEPARTAMENTO DE PINTURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asunción Lozano Salmerón: Grupo S • Pedro Osakar Olaiz: Grupos R, X • Beatriz Coto Megido: Grupos P, Q • Nuevo contrato: Grupos T, U, V, Y 			<p>Facultad de Bellas Artes. Edificio Aynadamar. Avda. de Andalucía S/N. 18014. Granada.</p> <p>Raúl Campos López: Dpto. de Dibujo. Despacho nº11. rcl@ugr.es</p> <p>Rosario Velasco Aranda: Dpto. Dibujo. Despacho nº1. rosariova@ugr.es</p> <p>Silvia Segarra Lagunes: Dpto. Dibujo. Despacho nº6. ssegarralagunes@ugr.es</p> <p>José Luis Ramos Muñoz: Dpto. Dibujo. Despacho nº8. jramosm@ugr.es</p> <p>M^a del Valle Galera de Ulierte: Dpto. Dibujo. Despacho nº6. vallegalera@ugr.es</p> <p>Asunción Lozano Salmerón: Dpto. de Pintura. DP8. alozanos@ugr.es</p> <p>Pedro Osakar Olaiz: Dpto. Pintura. Despacho DP8. osakar@ugr.es</p> <p>Beatriz Coto Megido: Dpto. Pintura. DP8. beacoto@ugr.es</p>		
			<p>HORARIO DE TUTORÍAS Y/O ENLACE A LA PÁGINA WEB DONDE PUEDAN CONSULTARSE LOS HORARIOS DE TUTORÍAS⁽¹⁾</p>		
			<p>http://directorio.ugr.es/</p>		

¹ Consulte posible actualización en Acceso Identificado > Aplicaciones > Ordenación Docente

(∞) Esta guía docente debe ser cumplimentada siguiendo la "Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada" ([http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/!](http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/))

GRADO EN EL QUE SE IMPARTE	OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR
Grado en BELLAS ARTES	Cumplimentar con el texto correspondiente, si procede
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (si procede)	
Tener conocimientos adecuados sobre: <ul style="list-style-type: none"> • Inglés básico A2 • Informática nivel usuario 	
BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)	
<p>Introducción a los conceptos, lenguajes, métodos, técnicas y procesos de creación para la producción artística a través de las nuevas tecnologías de la imagen.</p> <p>Asignatura obligatoria teórico-práctica de carácter artístico que indaga en el tratamiento de la imagen digital de forma creativa. Relaciona conceptos teóricos básicos de la tecnología de la imagen con resultados práctico-artísticos. Iniciación al desarrollo de las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes digitales, analizando tanto la técnica como el proceso creativo, para formar profesionales e investigadores en artes visuales con capacidad interdisciplinar, sentido crítico, sensibilidad artística y conocimiento técnico.</p>	
COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS	
<p>Competencias generales -CG- (conceptuales, procedimentales y actitudinales)</p> <ul style="list-style-type: none"> • CG2. Capacidad para la gestión de la información. • CG3. Capacidad de comunicación. • CG4. Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción. • CG5. Capacidad para el aprendizaje autónomo. • CG6. Capacidad para trabajar autónomamente. • CG7. Capacidad para trabajar en equipo. • CG8. Capacidad de colaboración y trabajo en equipos multidisciplinares. • CG9. Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico. • CG11. Capacidad de iniciativa propia, automotivación y espíritu emprendedor. • CG12. Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios. <p>Competencias específicas CE. (conceptuales, procedimentales y actitudinales)</p> <ul style="list-style-type: none"> • CE3. Comprensión crítica de la responsabilidad de desarrollar el propio campo artístico. • CE4. Comprensión crítica de la dimensión performativa y de incidencia social del arte. • CE7. Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular. • CE9. Conocimiento de métodos y técnicas de producción asociados a los lenguajes artísticos. • CE12. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en el arte. • CE18. Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra. 	



- CE19. Capacidad de utilización de los diferentes recursos plásticos.
- CE20. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- CE21. Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico.
- CE22. Capacidad para aplicar los materiales y procedimientos adecuado en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE23. Capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes técnicos y artísticos.
- CE24. Capacidad de aplicación de medios tecnológicos para la creación artística.
- CE27 Dominio de los métodos de producción y experimentación a partir de materiales y técnicas artísticas.
- CE32. Habilidades y capacidades para la creación artística.

OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS ESPERABLES DE LA ENSEÑANZA)

- Conocer a los artistas y los lenguajes utilizados en la creación artística mediante el uso de tecnologías digitales.
- Conocer los procedimientos necesarios para la creación, la edición y la manipulación de la imagen mediante tecnologías específicas.
- Conocer los procedimientos y metodologías necesarios para la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
- Conocer las bases para la representación usando tecnologías específicas.
- Experimentar las bases de la expresión plástica mediante la fusión de lenguaje, medios tecnológicos y técnicas artísticas particulares.
- Dotar de destrezas y metodologías para la adaptación del proceso creativo al medio digital.

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TEMARIO TEÓRICO/PRÁCTICO:

1. Introducción a la Imagen Digital.

- Presentación de la asignatura, desarrollo del curso y métodos de trabajos individuales y colectivos. Método de evaluación.
- Entendiendo el pixel.
- La Imagen digital para dispositivos de pantalla.
 - Resolución.
 - Densidad.
 - Tipo de archivos y sus cualidades.
 - Modos de color.
- La imagen digital para la imprenta.
 - Resolución.
 - Densidad.
 - Tipo de archivos y sus cualidades.
 - Modos de color.
- La imagen vectorial y la imagen ráster (naturaleza, virtudes y defectos, usos profesionales).



2. Introducción al Lenguaje Editorial.

- El texto como recurso artístico:
 - El lenguaje tipográfico
 - Acomodación y respiración del texto.
 - La imagen tipográfica.
- Optimización de recursos de ilustración y diseño para impresión:
 - Cuatricromía, Tintas planas y Pantone.
 - Preparación para blanco y negro, escala de grises, monocromía, lineal y negativo.
- Herramientas básicas de maquetación:
 - Introducción a la nomenclatura editorial.
 - Plantillas y retículas.
 - Márgenes y sangrado.
 - Páginas maestras.
 - Composición de imagen y texto.
 - Numeración automática.
- Práctica 1: Maquetación básica de un cuadernillo.
- Práctica 2: Maquetación del proyecto vectorial.
- Práctica 3: Maquetación de un Dossier final de la asignatura.

3. Dibujo Vectorial.

- Herramientas básicas:
 - De visualización y selección.
 - La línea.
 - Las formas geométricas.
 - La pluma.
 - Unión, perforación y máscara.
 - El texto.
 - Efectos de apariencia.
- Recursos para ilustración y optimización para impresión:
 - De visualización y selección.
 - La línea.
 - Tintas planas, cuatricromía, RGB y hexadecimal.
- Animación vectorial Interpolada:
 - Línea de tiempo.
 - Símbolo gráfico.
 - Interpolación de movimiento: escala, trayectoria y rotación.
 - Animación dentro de una animación.
 - Texturas cartoon.
 - Formatos de publicación.
- Artistas vectoriales en la actualidad:
 - Ilustración.
 - Hiperrealismo.
 - La industria y la publicidad.



- Práctica 4: Ejercicios básicos para aprender y asimilar el trabajo con herramientas de dibujo vectorial.
- Práctica 5: Desarrollo vectorial de todos los elementos que componen el proyecto vectorial.
- Práctica 6: Creación de un bucle de animación vectorial interpolada (banner flash o gif animado).

4. Dibujo Ráster

- Control de documento y herramientas de selección.
- Trabajando con capas:
 - Capa ráster y capa inteligente.
 - Máscaras y transparencia.
 - Modos de fusión.
- Ajustes de imagen:
 - Escala de grises.
 - Brillo/contraste.
 - Tono/saturación.
 - Niveles blanco y negro.
 - Recortar y transformar.
 - Modos de fusión.
- Herramientas de retoque:
 - Pincel corrector, licuar, parche y tampón clonador.
 - Sobreexposición y subexposición.
- Herramientas de pintura:
 - Tipos de puntas de pincel: mecánica, cerdas, (erosionable), bitmaps.
 - Ajustes del pincel: tamaño y dureza, dinámica de la forma, dispersión, transferencia, dinámica del color, transparencia y flujo.
 - Creación de pinceles personalizados.
 - Diferencia entre Pincel y Lápiz.
 - Relleno, degradado y pincel mezclador.
- Artistas ráster en la actualidad:
 - Ilustración y comic.
 - Hiperrealismo.
 - Concept art.
- Práctica 7: Ejercicios básicos para aprender y asimilar el trabajo con herramientas de dibujo ráster.
- Práctica 8: Ejercicios básicos con técnicas y herramientas de retoque fotográfico.
- Práctica 9: Autorretrato: Funcionamiento y personalización de pinceles. Técnicas de pintura digital.

5. Imagen Digital en el Arte Contemporáneo

- Seminario 1. Introducción a los conceptos, lenguajes, métodos, técnicas y procesos de creación para la producción artística a través de las nuevas tecnologías de la imagen.
- Seminario 2. La imagen tecnológica: Antecedentes. Revisión histórica. Situación actual. Artistas más significativos en el arte contemporáneo.
- Seminario 3. Procesos digitales ligados a la producción artística contemporánea. Hibridación entre los procesos analógicos y digitales en el arte contemporáneo.
- Seminario 4. Transferencias entre lo digital y lo analógico. Vías de expresión y experimentación.
- Seminario 5. Pensar la Imagen en la iconosfera cultural.



6. Laboratorio de imagen

- Práctica 10. La imagen digital como material para creación.
 - Imagen digital en laptops; móvil, tablets, cámaras digitales y las redes sociales.
 - Recopilación de imágenes para la creación de un archivo personal.
 - Recursos gráficos digitales aplicados a los procesos creativos en la práctica del arte contemporáneo.
 - Creación del Archivo
- Práctica 11. De la imagen al soporte físico.
 - Periféricos de entrada: cámara digital y escáner.
 - Periféricos de salida: fotocopidora b/n e impresora a color
 - Fotocopidora y transfer.
 - Creación de tres trabajos con diferentes métodos de transferencia.
- Práctica 12. Creación de una Imagen Digital a partir de un Escáner Fotográfico.
 - Periférico de salida: plotter de impresión de alta resolución.
 - Limitaciones y variaciones en la reproducción del color de acuerdo a los distintos periféricos.
 - Periférico de entrada: escáner.
 - Comportamiento de las tintas en distintos soportes de impresión: papeles, telas y plásticos.
 - Creación de un archivo digital .tiff
- Práctica 13. Trazado vectorial de imagen en plotter de corte.
 - Periférico de salida: plotter de corte.
 - Materiales para manipulación: vinilos, acetatos y poliéster.
 - Comportamiento de los materiales dependiendo de la composición y grosor. Variables de presión y velocidad de corte.
 - Creación de una imagen en vinilo textil.
- Práctica 14. Trazado de imagen en plotter de corte y grabado por láser.
 - Utilización y manipulación de archivos vectoriales.
 - Periférico de salida: laser de corte y grabado.
 - Materiales de corte y grabado: vidrio, caucho, metacrilato, cartón, papel, tela, madera....
 - Comportamiento de los materiales dependiendo de la composición y grosor. Variables de intensidad y velocidad de corte y grabado.
 - Creación de un objeto grabado.
- Práctica 15. Creación de archivos para impresión en RISO
 - Utilización y manipulación de archivos PDF.
 - Tramas y densidad.
 - Superposición de colores/Transparencias/Soportes.
 - Creación en grupo de 4 alumnos de una impresión a tres colores.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:

- Alcalá, J.R. Procedimientos de Transferencia en la creación artística. Diputación Provincial de Pontevedra, Servicio de Publicaciones, Pontevedra, 1997.
- Brea, J. L. El tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. Ed. CENDEAC, Murcia. 2004. Libro en red en código abierto. Copy Left.



http://www.joseluisbrea.net/ediciones_cc/3rU.pdf

- Brea, J. L. Las 3 eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image. ed. AKAL, Madrid, 2010.
- Costa, Joan. Diseño, comunicación y cultura. Ed. Fundesco. Madrid. 1994. ISBN 84-8112-019-7.
- Dondis, D.A. La sintaxis de la imagen. 8ª edic. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1976. ISBN 84-252-0609-X.
- Formetí Silvestre, Josep. Preimpresión: tratamiento de la imagen. Ed. Fundació Indústries Gràfiques. Barcelona. 1999. ISBN 84-605-9468-8
- Gianetti, Claudia. Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Edt. L'Angelot, Barcelona, 2002.
- Gill, Martha. E-zines. Diseño de revistas digitales. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- Glenwright, Jerry, Roger. WWW: Layout. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 2000.
- Jute, André. Retículas. La estructura del diseño gráfico. Design fundamentals- Rotovision, 1997, Suiza.
- Lidwell, William, VV.AA. Principios universales del diseño. Ed. Blume. Barcelona, 2005. ISBN: 84-8076-532-1
- Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Paidós Comunicación. Madrid. 2005.
- Maris Dantzic, Cynthia. Diseño Visual. Ed. Trillas, S.A. México, 1994. ISBN 0-13-19985-0.
- Tribe, Mark y Lana, Reena. Arte y nuevas tecnologías. Ed. Taschen. Colonia. 2006
- Wands, Bruce. Art of the digital age. Thames & Hudson, 2007.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- CASACUBERTA, David. Creación Colectiva. En internet el creador es el público. Ed. Gedisa. Barcelona, 2003.
- DARLEY, Andrew. Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Ed. Paidós Comunicación, Barcelona 2003.
- KUSPIT, Donald B. Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación. Ediciones Pensamiento-Círculo de Bellas Artes, Madrid. 2006.
- PRADA, Juan Martín, "Otro tiempo para el arte", Sendemá, 2012
- PTQK, María ed., Soft Power. Biotecnología, Industrias de la Salud y la Alimentación y Patentes sobre la Vida. Bilbao: Consonni ed. 2012.
- SHANKEN, Edward A. (ed.) Art and electronic media. Phaidon press limited. London, 2009.

REVISTAS:

- EXIT, Imagen & Cultura. Rosa Olivares y Asociados, S.L. Madrid.

ENLACES RECOMENDADOS

<http://artport.whitney.org/>

<http://www.zkm.de/>

<http://www.redvisual.net/>

<http://www.geocities.ws/charlyzona/bibliovirtual.htm>

<http://bookcamping.cc/visitas/soft-power-arte-tecnologias-y-biopoder>

<http://www.wired.com/>

<http://www.jodi.org/>

<http://www.gusgsm.com>

<http://www.printeresting.org>



https://aleph.eldiletantedigital.com/net_art.html
<http://www.rhizome.org/>
<http://www.mediamatic.nl/>
<http://www.ljudmila.org/>
<http://www.neural.it/>
<http://www.asci.org/>
<http://www.tate.org.uk/intermediaart/>
<http://www.v2.nl/>
<http://www.imal.org/>
<http://www.virtualart.at/>
<http://www.technekai.com/>
<http://www.collection.eliterature.org/>

METODOLOGÍA DOCENTE

- Conferencias, clases magistrales y proyecciones.
- Actividades de Grupo Básico de Docencia (25-30 alumnos)
- Seminarios de debates con orientación general, ampliación de explicaciones y organización del trabajo.
- Sesiones de docencia con realización simultánea del trabajo en el aula y resolución de problemas.
- Trabajo colectivo con el desarrollo de las prácticas y resolución de los proyectos.
- Trabajo individual supervisado por los docentes.
- Prácticas individuales para desarrollar el componente práctico.

TEMPORALIZACIÓN:

Distribución de horas y metodología

Actividades formativas	Tipo de sesiones	Metodología	Introducción Imagen Digital	Intr. Lenguaje Editorial	Dibujo Vectorial	Dibujo Ráster	Laboratorio de imagen
			Tema 1 horas	Tema 2 horas	Tema 3 horas	Tema 4 horas	Temas 5 y 6 horas
Enseñanza presencial (Teoría)	[PRESENCIAL]	[Método expositivo/ Lección magistral]	4	2	2	2	2
Enseñanza presencial (Teoría)	[PRESENCIAL]	[Estudio de casos]		1	2	2	2
Enseñanza presencial (Prácticas)	[PRESENCIAL]	[Resolución de ejercicios y problemas]		3	6	6	4
Enseñanza presencial (Prácticas)	[PRESENCIAL]	[Aprendizaje orientado a proyectos]		2	4	4	12
Elaboración de trabajos (Teórico-Prácticas)	[AUTÓNOMA]	[Aprendizaje orientado a proyectos]		10	21	21	30
Preparación de exámenes (Teoría)	[AUTÓNOMA]	[Aprendizaje conceptos teóricos]	6	2			
Período temporal			2 clases	4 clases	7 clases	7 clases	10 clases



SECUENCIACIÓN:

Distribución de temas por semanas y días

DEPARTAMENTO DE DIBUJO										
	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10
	Tema 1	Tema 2 Tema 3	Tema 3	Tema 3 Tema 2	Tema 2	Tema 3	Tema 3 Tema 4	Tema 4	Tema 4	Tema 4
Día1	Presentación asignatura	Introducción al Lenguaje Editorial	Dibujo Vectorial: Herramientas básicas	Dibujo Vectorial: Herramientas básicas	Optimización de recursos para impresión	Dibujo Vectorial: Animación interpolada	Dibujo Vectorial: Animación interpolada	Dibujo Ráster: Herramientas básicas	Dibujo Ráster: Herramientas de retoque	Dibujo Ráster: Herramientas de pintura
Día2	Imagen Digital	Dibujo Vectorial: Herramientas básicas	Dibujo Vectorial: Herramientas básicas	El texto como recurso artístico	Herramientas básicas de maquetación	Dibujo Vectorial: Animación interpolada	Dibujo Ráster: Herramientas básicas	Dibujo Ráster: Herramientas de retoque	Dibujo Ráster: Herramientas de pintura	Dibujo Ráster: artistas ráster

DEPARTAMENTO DE PINTURA					
	s11	s12	s13	s14	s15
	Temas 5 y 6				
Día1	Seminario 1 Práctica 11	Seminario 2	Seminario 3	Seminario 4	Seminario 5
Día2	Práctica 12	Práctica 13	Práctica 14	Práctica 15	Práctica 16

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Según NCG71/2: Normativa de evaluación y de calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada (Aprobado en la sesión extraordinaria del Consejo de Gobierno de 20 de mayo de 2013)

- En el sistema de Evaluación Continua, sólo se permiten menos de 7 faltas en asignatura semestral para poder superar la asignatura: "En asignaturas basadas en evaluación continua, sólo podrán optar a examen ordinario de febrero/junio los estudiantes que hayan cumplido con el 80% de asistencia y otros criterios de evaluación recogidos en programación".
- Si alguien está seguro de que no cumplirá con el 80% de asistencia al curso, podrá solicitar Evaluación Única Final al comienzo del curso. De no ser así, pasará automáticamente al sistema de Evaluación Continua: Art. 8. 2 "Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al Director del Departamento o al Coordinador del Máster, quienes darán traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua." De esta forma, el estudiante declina ser evaluado de forma continua, pudiéndose presentar a Evaluación única final en convocatoria ordinaria de febrero-junio, o en convocatoria extraordinaria de julio-septiembre.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES:

- Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Esta asignatura aplicará los criterios de evaluación acordados en el Reglamento de Evaluación de la UGR, así como las normas específicas de evaluación aprobadas por la Junta de Facultad del centro.

Al ser la evaluación continuada, el alumno deberá cumplimentar un 80% de asistencia (menos de 7 faltas en el semestre) a clase para ser evaluado. No cumplimentando esta asistencia, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria.

Para poder ser evaluados, todos los alumnos deberán presentar obligatoriamente todos proyectos y trabajos planteados durante el curso, en la fecha, hora, formatos y calidad solicitados. Se valorará muy negativamente aquellos trabajos que sean entregados sin haber pasado por alguna revisión previa con el profesor.

Tras la entrega y durante el periodo de corrección, todos los alumnos son susceptibles de ser requeridos a demostrar la autoría de sus trabajos, de manera presencial.

- Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Serán de aplicación los porcentajes de las valoraciones de la convocatoria ordinaria, a diferencia de que, además de presentar la totalidad de los proyectos planteados durante el curso, deberá superar una prueba teórico-práctica en el aula para demostrar que ha superado los objetivos de la asignatura, tanto a nivel conceptual como con la demostración de las destrezas técnicas adquiridas.

- Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

Serán de aplicación los mismos criterios que para la convocatoria extraordinaria.

- Evaluación de los conocimientos adquiridos en las clases prácticas:

Se distinguirá entre dos tipos de prácticas:

1. Ejercicios de clase: pequeños ensayos que permiten conocer si se han asimilado los conceptos y técnicas.... Serán evaluados como Apto o No apto.
2. Proyectos personales, para realizar en horario autónomo: Se valoran los dos descriptores de la asignatura, el aspecto creativo y uso de las herramientas digitales. Además, se tendrá en cuenta para la evaluación:
 - Revisión de trabajos en los días establecidos.
 - Adaptación a los cambios propuestos por el profesor, nivel de implicación y corrección adecuada de la propuesta.
 - Cumplimiento de los requisitos previamente planteados para el ejercicio, y publicados en la plataforma online (PRADO2).
 - Limpieza y simetría, composición, proporción de las formas.
 - Equilibrio del color, control de intensidad y contraste.
 - Relación y búsqueda tipográfica.
 - Destreza técnica.
 - Capacidad de síntesis de las figuras.
 - Tratamiento gráfico.
 - Originalidad.
 - Coherencia entre la propuesta y el resultado visual.



- Evaluación de los conocimientos adquiridos en las clases teóricas:

Antes de finalizar el semestre, se realizará un examen tipo test con toda la terminología y conceptos estudiados en los diferentes bloques temáticos.

- Valoraciones:

La asignatura se puntúa sobre 100. Los 5 bloques deben estar aprobados para poder superar la signatura (mínimo la mitad de los puntos por bloque).

VALORACIÓN FINAL		
Introducción a la Imagen Digital	Evaluación teórica (test)	6 PUNTOS
Introducción al Lenguaje Editorial	Edición del Proyecto vectorial	14 PUNTOS
	Dossier final	10 PUNTOS
Dibujo Vectorial	Diseño/ilustración vectorial	2 PUNTOS
	Ejercicios complementarios	4 PUNTOS
	Animación vectorial	14 PUNTOS
Dibujo Ráster	Ejercicios complementarios	6 PUNTOS
	Autorretrato	14 PUNTOS
Laboratorio de imagen	Prácticas de laboratorio	30 PUNTOS
TOTAL		100 PUNTOS

- Autoevaluación del alumno: “Qué debería saber de...”

Cada bloque temático contiene un anexo con el epígrafe “Qué debería saber de...”, que incluye un glosario de la terminología y los conceptos estudiados, y una lista con todas las herramientas utilizadas para los desarrollos prácticos.

Este anexo cumple varias funciones:

- Como repaso, para confirmar que se han entendido y asimilado todos los conceptos y herramientas estudiadas.
- Facilita la preparación del examen teórico final del curso.
- Sirve para detectar si alguno de esos términos se ha podido quedar sin explicar por el propio profesor.

- Autoevaluación Docente: Revisión del temario y de las estrategias utilizadas para la mejora de la asignatura:

El docente debe hacer también un ejercicio de autoevaluación, con el fin de crear una asignatura flexible, que se adapte a los nuevos perfiles y necesidades del alumnado, y que, al mismo tiempo, se adecúe a las mejoras metodológicas y técnicas que proporcionan los continuos cambios producidos por las tecnologías de la imagen.



Las encuestas al alumnado con preguntas específicas sobre la asignatura pueden ayudar a:

- Detectar posibles solapamientos del temario con otras asignaturas.
- Descubrir diferentes enfoques sobre un mismo tema.
- Hacer aflorar inquietudes o tendencias hacia determinados temas.
- Establecer mejoras y cambios en los bloques temáticos que menos interesen.

En las tutorías, a menudo surgen cuestiones recurrentes por parte del alumnado. Este hecho puede indicar que el contenido no ha llegado bien o que se ha dado por supuesto que el estudiante lo tenía previamente asimilado. La recopilación en una lista de estas dudas y errores redundantes ya sea a nivel de conceptos o de procesos técnicos, puede convertirse en un buen recurso para reforzar el temario o cambiar de estrategia a la hora de abordarlos para el siguiente curso.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS QUE FORMARÁN PARTE DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL ESTABLECIDA EN LA "NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA"

Según NCG71/2: Normativa de evaluación y de calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada (Aprobado en la sesión extraordinaria del Consejo de Gobierno de 20 de mayo de 2013)

- Si alguien está seguro de que no cumplirá con el 80% de asistencia al curso, podrá solicitar Evaluación Única Final al comienzo del curso. De no ser así, pasará automáticamente al sistema de Evaluación Continua: Art. 8. 2 "Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al Director del Departamento o al Coordinador del Máster, quienes darán traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua." De esta forma, el estudiante declina ser evaluado de forma continua, pudiéndose presentar a Evaluación única final en convocatoria ordinaria de febrero-junio, o en convocatoria extraordinaria de julio-septiembre.
- Serán de aplicación los porcentajes de las valoraciones de la convocatoria ordinaria, a diferencia de que, además de presentar la totalidad de los proyectos planteados durante el curso, deberá superar una prueba teórico-práctica en el aula para demostrar que ha superado los objetivos de la asignatura, tanto a nivel conceptual como con la demostración de las destrezas técnicas adquiridas.

ESCENARIO A (ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

Las tutorías se encuentran reflejadas en el siguiente enlace web:

<https://directorio.ugr.es>

HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL

(Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)

Herramientas asincrónicas: PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer.

Herramientas sincrónicas: Zoom, Google Meet, Skype, Whatsapp, teléfono.



MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse de las siguientes maneras:
- Clases expositivas, de debate y seminarios temáticos:
 - Presencialmente con el grupo de estudiantes completo.
 - Presencialmente con división y alternancia de subgrupos de estudiantes.
 - A través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Zoom, Google Meet, Skype, etc.).
- Resolución de ejercicios y trabajos propuestos por el profesorado:
 - Presencialmente con el grupo de estudiantes completo.
 - Presencialmente con división y alternancia de subgrupos de estudiantes.
 - Trabajo autónomo de los/as estudiantes a realizar en casa.
- Lectura, análisis y reflexión de la documentación impresa, digital y online sugerida por los docentes.
- Preparación, entrega y presentación de memorias de trabajos propuestos:
 - Presencialmente con el grupo de estudiantes completo.
 - Presencialmente con división y alternancia de subgrupos de estudiantes.
 - A través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Google Meet, Skype, etc.).

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

- EVALUACIÓN CONTINUA. Sistema general de evaluación 3 - SE3 (Evaluación preferente). Para seguir la evaluación continua es obligatoria la asistencia. Superar el 20% de no asistencia conllevará perder el derecho a la misma.
- Criterios y porcentaje de la calificación.
 - Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación y trabajos propuestos por los docentes. 60%
 - Resultado de trabajos, memoria, dossier o portafolio, que recoja toda la documentación producida. 30%
 - Asistencia y participación activa en las clases expositivas y ejercicios prácticos. 10%
- El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.
- Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Zoom, Google Meet, Skype, etc.).



Convocatoria Extraordinaria

MÓDULO DEPARTAMENTO DE DIBUJO

- MODALIDAD: PRÁCTICA
- Estructura del examen: El examen consistirá en el desarrollo de un cuestionario teórico y cuatro ejercicios prácticos:
 - Evaluación teórica: Conceptos fundamentales aprendidos (test online en la plataforma PRADO)
 - Ejercicio 1: Copia de una ilustración vectorial (Documentos base y enunciado en PRADO)
 - Ejercicio 2: Creación de un bucle de animación (Documentos base y enunciado en PRADO)
 - Ejercicio 3: Retoque, montaje y uso de pinceles en imagen ráster (Documentos base y enunciado en PRADO)
 - Ejercicio 4: Maquetación editorial (Documentos base y enunciado en PRADO)

PRESENTAR UNA CARPETA CON APELLIDOS, NOMBRE.

- Duración del examen: El alumnado dispondrá de una sesión de cuatro horas para la presentación de la carpeta y el envío de los archivos al email facilitado por su profesor/a.
- Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.
- Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Google Meet, Skype, etc.).

MÓDULO DEPARTAMENTO DE PINTURA

- MODALIDAD: PRÁCTICA
- Estructura del examen: El examen consistirá en el desarrollo de los ejercicios 1, 2 y 3 siguiendo los tutoriales y videos online y

PRESENTAR UNA CARPETA CON APELLIDOS, NOMBRE.

La carpeta debe contener tres carpetas, con estos títulos:

CARPETA PRÁCTICA 1.

<http://creaciondigitalugrpractica1.blogspot.com/>

Imágenes en .jpg a una resolución de 72 ppp, resuelta según las indicaciones de la práctica 1.

Fotografías que documenten las transferencias de esa imagen sobre cualquier soporte y mediante disolvente, acetona, cola, transfer, etc.

CARPETA PRÁCTICA 2.

<http://creaciondigitalugrpractica2.blogspot.com/>

Imágenes obtenidas mediante el escáner en formato TIFF. o JPG. a 300 ppp.

Imágenes obtenidas de internet, cámara fotográfica, móvil o por otros medios a 300 ppp.

Imagen final TIFF. o JPG. a 300 ppp. superpuesta resuelta según las indicaciones de la práctica 2.

CARPETA PRÁCTICA 3.

<http://creaciondigitalugrpractica3.blogspot.com/>

Imagen de partida e imagen final en .jpg a una resolución de 72 ppp, resuelta según las indicaciones de la práctica 3 y fotografía que documente la camiseta elaborada a partir de la plantilla en vinilo cortada en el plotter de corte del laboratorio de imagen.



- Duración del examen: El alumnado dispondrá de tres sesiones de dos horas para la presentación de la carpeta y el envío de los archivos que necesite ejecutar en el Laboratorio de Imagen a la dirección: laboratoriodeimagen@ugr.es
- Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.
- Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Google Meet, Skype, etc.).

Evaluación Única Final

MÓDULO DEPARTAMENTO DE DIBUJO

- MODALIDAD: PRÁCTICA
- Estructura del examen: El examen consistirá en el desarrollo de un cuestionario teórico y cuatro ejercicios prácticos:
 - Evaluación teórica: Conceptos fundamentales aprendidos (test online en la plataforma PRADO)
 - Ejercicio 1: Copia de una ilustración vectorial (Documentos base y enunciado en PRADO)
 - Ejercicio 2: Creación de un bucle de animación (Documentos base y enunciado en PRADO)
 - Ejercicio 3: Retoque, montaje y uso de pinceles en imagen ráster (Documentos base y enunciado en PRADO)
 - Ejercicio 4: Maquetación editorial (Documentos base y enunciado en PRADO)

PRESENTAR UNA CARPETA CON APELLIDOS, NOMBRE.

- Duración del examen: El alumnado dispondrá de una sesión de cuatro horas para la presentación de la carpeta y el envío de los archivos al email facilitado por su profesor/a.
- Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.
- Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Google Meet, Skype, etc.).

MÓDULO DEPARTAMENTO DE PINTURA

- MODALIDAD: PRÁCTICA
- Estructura del examen: El examen consistirá en el desarrollo de los ejercicios 1, 2 y 3 siguiendo los tutoriales y videos online y
PRESENTAR UNA CARPETA CON APELLIDOS, NOMBRE.
La carpeta debe contener tres carpetas, con estos títulos:

CARPETA PRÁCTICA 1.

<http://creaciondigitalugrpractica1.blogspot.com/>

Imágenes en .jpg a una resolución de 72 ppp, resuelta según las indicaciones de la práctica 1.



Fotografías que documenten las transferencias de esa imagen sobre cualquier soporte y mediante disolvente, acetona, cola, transfer, etc.

CARPETA PRÁCTICA 2.

<http://creaciondigitalugrpractica2.blogspot.com/>

Imágenes obtenidas mediante el escáner en formato TIFF. o JPG. a 300 ppp.

Imágenes obtenidas de internet, cámara fotográfica, móvil o por otros medios a 300 ppp.

Imagen final TIFF. o JPG. a 300 ppp. superpuesta resuelta según las indicaciones de la práctica 2.

CARPETA PRÁCTICA 3.

<http://creaciondigitalugrpractica3.blogspot.com/>

Imagen de partida e imagen final en .jpg a una resolución de 72 ppp, resuelta según las indicaciones de la práctica 3 y fotografía que documente la camiseta elaborada a partir de la plantilla en vinilo cortada en el plotter de corte del laboratorio de imagen.

- Duración del examen: El alumnado dispondrá de tres sesiones de dos horas para la presentación de la carpeta y el envío de los archivos que necesite ejecutar en el Laboratorio de Imagen a la dirección: laboratoriodeimagen@ugr.es
- Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura. Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Google Meet, Skype, etc.).

ESCENARIO B (SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

<https://directorio.ugr.es>

Herramientas asincrónicas: PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer.

Herramientas sincrónicas: Google Meet, Skype, Whatsapp, teléfono.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- Clases expositivas y seminarios temáticos:
-A través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Google Meet, Skype, etc.).
- Resolución de ejercicios y trabajos propuestos por el profesorado:
-Trabajo de los/as estudiantes a realizar en casa.
- Lectura, análisis y reflexión de la documentación digital y online sugerida por los docentes.



- Preparación, entrega y presentación de memorias de trabajos propuestos:
-A través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Google Meet, Skype, etc.).

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

- **EVALUACIÓN CONTINUA.** Sistema general de evaluación 3 - SE3 (Evaluación preferente). Para seguir la evaluación continua es obligatoria la asistencia. Superar el 20% de no asistencia conllevará perder el derecho a la misma.
- Criterios y porcentaje de la calificación.
-Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación y trabajos propuestos por los docentes. 60%
-Resultado de trabajos, memoria, dossier o portafolio, que recoja toda la documentación producida. 30%
-Asistencia y participación activa en las clases expositivas y ejercicios prácticos. 10%
- El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.
- Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Zoom, Google Meet, Skype, etc.).

Convocatoria Extraordinaria

MÓDULO DEPARTAMENTO DE DIBUJO

- MODALIDAD: PRÁCTICA
- Estructura del examen: El examen consistirá en el desarrollo de un cuestionario teórico y cuatro ejercicios prácticos:
 - Evaluación teórica: Conceptos fundamentales aprendidos (test online en la plataforma PRADO)
 - Ejercicio 1: Copia de una ilustración vectorial (Documentos base y enunciado en PRADO)
 - Ejercicio 2: Creación de un bucle de animación (Documentos base y enunciado en PRADO)
 - Ejercicio 3: Retoque, montaje y uso de pinceles en imagen ráster (Documentos base y enunciado en PRADO)
 - Ejercicio 4: Maquetación editorial (Documentos base y enunciado en PRADO)

PRESENTAR UNA CARPETA CON APELLIDOS, NOMBRE.

- Duración del examen: El alumnado dispondrá de una sesión de cuatro horas para la presentación de la carpeta y el envío de los archivos al email facilitado por su profesor/a.
- Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.
- Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Google Meet, Skype, etc.).



MÓDULO DEPARTAMENTO DE PINTURA

- MODALIDAD: PRÁCTICA
- Estructura del examen: El examen consistirá en el desarrollo de los ejercicios 1, 2 y 3 siguiendo los tutoriales y videos online y
PRESENTAR UNA CARPETA CON APELLIDOS, NOMBRE.
La carpeta debe contener tres carpetas, con estos títulos:

CARPETA PRÁCTICA 1.

<http://creaciondigitalugrpractica1.blogspot.com/>

Imágenes en .jpg a una resolución de 72 ppp, resuelta según las indicaciones de la práctica 1.
Fotografías que documenten las transferencias de esa imagen sobre cualquier soporte y mediante disolvente, acetona, cola, transfer, etc.

CARPETA PRÁCTICA 2.

<http://creaciondigitalugrpractica2.blogspot.com/>

Imágenes obtenidas mediante el escáner en formato TIFF. o JPG. a 300 ppp.
Imágenes obtenidas de internet, cámara fotográfica, movil o por otros medios a 300 ppp.
Imagen final TIFF. o JPG. a 300 ppp. superpuesta resuelta según las indicaciones de la práctica 2.

CARPETA PRÁCTICA 3.

<http://creaciondigitalugrpractica3.blogspot.com/>

Imagen de partida e imagen final en .jpg a una resolución de 72 ppp, resuelta según las indicaciones de la práctica 3 y fotografía que documente la camiseta elaborada a partir de la plantilla en vinilo cortada en el plotter de corte del laboratorio de imagen.

- Duración del examen: El alumnado dispondrá de tres sesiones de dos horas para la presentación de la carpeta y el envío de los archivos que necesite ejecutar en el Laboratorio de Imagen a la dirección: laboratoriodeimagen@ugr.es
- Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.
- Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Google Meet, Skype, etc.).

Evaluación Única Final

MÓDULO DEPARTAMENTO DE DIBUJO

- MODALIDAD: PRÁCTICA
- Estructura del examen: El examen consistirá en el desarrollo de un cuestionario teórico y cuatro ejercicios prácticos:
 - Evaluación teórica: Conceptos fundamentales aprendidos (test online en la plataforma PRADO)
 - Ejercicio 1: Copia de una ilustración vectorial (Documentos base y enunciado en PRADO)
 - Ejercicio 2: Creación de un bucle de animación (Documentos base y enunciado en PRADO)
 - Ejercicio 3: Retoque, montaje y uso de pinceles en imagen ráster (Documentos base y enunciado en



PRADO)

- Ejercicio 4: Maquetación editorial (Documentos base y enunciado en PRADO)

PRESENTAR UNA CARPETA CON APELLIDOS, NOMBRE.

- Duración del examen: El alumnado dispondrá de una sesión de cuatro horas para la presentación de la carpeta y el envío de los archivos al email facilitado por su profesor/a.
- Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.
- Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Google Meet, Skype, etc.).

MÓDULO DEPARTAMENTO DE PINTURA

- MODALIDAD: PRÁCTICA
- Estructura del examen: El examen consistirá en el desarrollo de los ejercicios 1, 2 y 3 siguiendo los tutoriales y videos online y

PRESENTAR UNA CARPETA CON APELLIDOS, NOMBRE.

La carpeta debe contener tres carpetas, con estos títulos:

CARPETA PRÁCTICA 1.

<http://creaciondigitalugrpractica1.blogspot.com/>

Imágenes en .jpg a una resolución de 72 ppp, resuelta según las indicaciones de la práctica 1.

Fotografías que documenten las transferencias de esa imagen sobre cualquier soporte y mediante disolvente, acetona, cola, transfer, etc.

CARPETA PRÁCTICA 2.

<http://creaciondigitalugrpractica2.blogspot.com/>

Imágenes obtenidas mediante el escáner en formato TIFF. o JPG. a 300 ppp.

Imágenes obtenidas de internet, cámara fotográfica, móvil o por otros medios a 300 ppp.

Imagen final TIFF. o JPG. a 300 ppp. superpuesta resuelta según las indicaciones de la práctica 2.

CARPETA PRÁCTICA 3.

<http://creaciondigitalugrpractica3.blogspot.com/>

Imagen de partida e imagen final en .jpg a una resolución de 72 ppp, resuelta según las indicaciones de la práctica 3 y fotografía que documente la camiseta elaborada a partir de la plantilla en vinilo cortada en el plotter de corte del laboratorio de imagen.

- Duración del examen: El alumnado dispondrá de tres sesiones de dos horas para la presentación de la carpeta y el envío de los archivos que necesite ejecutar en el Laboratorio de Imagen a la dirección: laboratoriodeimagen@ugr.es
- Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.
- Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Chat de Skype, Google Drive, Wetransfer, etc.) y sincrónicas (Google Meet, Skype, etc.).



INFORMACIÓN ADICIONAL

Las adaptaciones expresadas en esta guía a los dos escenarios posibles en relación a los contenidos, las metodologías docentes y la evaluación tienen un carácter estrictamente excepcional, y no suponen, en modo alguno, su continuidad en cursos sucesivos una vez superado el escenario de crisis que las justifica.

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única.

