

Guía docente de la asignatura

## Creación Digital

Fecha última actualización: 17/06/2021

Fecha de aprobación:

Pintura: 17/06/2021

Dibujo: 17/06/2021

<b>Grado</b>	Grado en Bellas Artes	<b>Rama</b>	Artes y Humanidades				
<b>Módulo</b>	Procesos de Creación Artística: Nuevos Medios Artísticos	<b>Materia</b>	Arte Digital e Interactivo				
<b>Curso</b>	2º	<b>Semestre</b>	1º	<b>Créditos</b>	6	<b>Tipo</b>	Obligatoria

### PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Recomendaciones:

- Inglés básico A2
- Informática nivel usuario

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

Introducción a los conceptos, lenguajes, métodos, técnicas y procesos de creación para la producción artística a través de las nuevas tecnologías de la imagen.

Propios de la asignatura

- 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.

### COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

#### COMPETENCIAS GENERALES

- CG02 - Capacidad para la gestión de la información.
- CG03 - Capacidad de comunicación



- CG04 - Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción
- CG05 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG06 - Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG07 - Capacidad para trabajar en equipo
- CG09 - 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.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE09 - Conocimiento de métodos y técnicas de producción asociados a los lenguajes artísticos.
- CE12 - Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE18 - Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.
- 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 procedimiento 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.
- CE32 - Habilidades y capacidades para la creación artística.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- 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.

### PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

#### TEÓRICO

#### 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.

## 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.

#### 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 entra Pincel y Lápiz.
  - Relleno, degradado y pincel mezclador.
- Artistas ráster en la actualidad:
  - Ilustración y comic.
  - Hiperrealismo.
  - Concept art.

#### 1. 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.

#### PRÁCTICO



### 1. Introducción al lenguaje editorial.

- Práctica 1: Maquetación básica de un cuadernillo.
- Práctica 2: Maquetación del proyecto vectorial.
- Práctica 3: Maquetación de un Dossier final de la asignatura.

### 2. Dibujo vectorial.

- 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 (motion graphic).

### 3. Dibujo ráster.

- 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.

### 4. Laboratorio de la 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: fotocopiadora b/n e impresora a color
  - Fotocopiadora 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

#### 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](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.
- Formetó 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, Barcelo-na, 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.
- BONART, Grup Bonart Cultural, Barcelona.

### 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.gusgsm.com>

<http://www.priinteresting.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.virtualart.at/>

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

<http://www.collection.eliterature.org/>



<https://www.gettyimages.es/>

<https://www.behance.net/galleries/lightroom>

## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Clases expositivas
- MD02 Seminarios
- MD03 Trabajo dirigido en el aula-taller
- MD04 Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos
- MD05 Actividad autónoma del alumnado
- MD06 Tutorías académicas

## EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

### EVALUACIÓN ORDINARIA

#### 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 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.

- 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.

- 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.



#### PORCENTAJES SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL:

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 mediante el seguimiento en el aula taller.

60%

Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte

30%

Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas.

10 %

#### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación global de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento del trabajo personal, sus resultados y exposición pública

80%

Elaboración de memoria final/ portfolio

10%

Participación activa en los procesos de tutorización académica.

10%

- 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.

#### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación global de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento del trabajo personal, sus resultados y exposición pública



80%

Elaboración de memoria final/ portfolio

10%

Participación activa en los procesos de tutorización académica.

10%

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.

## 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.

